



ARTIGOS ORIGINAIS E ENSAIOS: NARRATIVA SEQUENCIAL GRÁFICA EM ANÁLISE

Arquétipos em Quadrinhos: *Kuroko no Basket* e o uso dos "Deres"¹

Comic Archetypes: *Kuroko no Basket* and the use of the "Deres"

Arquetipos em Historieta: *Kuroko no Basket* y el uso del "Deres"

Amaro Xavier Braga Jr²

Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa Santos³

Mariana Petróvana Ferreira da Silva⁴

¹ Recebido em 12/09/18, versão aprovada em 11/11/2018.

² É Licenciado e Bacharel em Ciências Sociais (UFPE), Especialista em Ensino de História das Artes e das Religiões (UFRPE), Especialista em Artes Visuais (SENAC), Especialização em Gestão de Educação à Distância (UCB/Escola do Exército) e Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE). Mestrando em Antropologia Social (PPGAS - UFAL). Atualmente é Professor Adjunto no Instituto de Ciências Sociais (ICS) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Tem experiência na área de Sociologia e Antropologia, com ênfase na Sociologia dos Objetos e atuando principalmente nos seguintes temas: Histórias em Quadrinhos e Educação; Mangá e Cultura Pop Japonesa; Comportamento e Sociedade; Identidade e Cultura Popular e Religião Comparada. É membro pesquisador do Grupo de Leitura, Escrita e Narrativa (PLENA) desde 2015.

³ Estudante do curso de Design da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Visual. Faz parte do Laboratório de Experimentação em Design (LED), e atua na pesquisa da comunicação por meio de jogos eletrônicos e a mecânica de suas linguagens.

⁴ Bacharel em Design pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), com foco em produção gráfica editorial. Pós-graduanda pelo Centro de Educação (UFAL) no Curso de especialização estratégias didáticas para educação básica, com uso de TIC. Com participação em diversos projetos de extensão com foco em Arte Sequencial e Estudos Sociais na própria UFAL, no período de 2011 até 2014. Em 2015, participação ativa na produção, exposição e disseminação do quadrinho independentes brasileiros em eventos, feiras e encontros acadêmicos em vários lugares do país. Em 2016, incluída como parte do LACC - Laboratório da Cidade e do Contemporâneo, também da Universidade Federal de Alagoas. Em 2017, parte do grupo fundador do LED - Laboratório de Experimentação em Design, também na Universidade Federal de Alagoas, ainda em 2017, ingressa como bolsista de Iniciação científica pelo CNPq.

RESUMO

Kuroko no Basket, ou *The Basketball Which Kuroko Plays*, é um mangá de esporte criado por Tadatashi Fujimaki e foi publicado pela revista semanal *Weekly Shounen Jump* no período de 2008 à 2014, conhecida por ser voltada para um público adolescente. No Brasil, sua publicação começou em junho de 2014 até dezembro de 2016. *Kuroko no Basket* conta a história de *Kuroko Tetsuya*, que tem como objetivo se juntar à um novo time de basquete para assim, derrotar cada um dos seus cinco ex-colegas de time e levar o novo time à ser o melhor de Tóquio. Quando ‘dere’ se mistura com outros prefixos, acaba por descrever novas personalidades. As que serão trabalhadas e mais aprofundadas neste artigo são as consideradas principais: *tsundere*, *dere*, *dandere*, *yandere*, *kuudere*, com a inclusão de *himerdere* ou *kamidere*. A identificação desses arquétipos não vem só da maneira que o personagem age, mas do design geral, alguns elementos estando até mesmo implícitos no nome dos personagens.

PALAVRAS-CHAVE: Arquétipos nos Quadrinhos. *Kuroko no Basket*. Dere.

ABSTRACT

Kuroko no Basket or *The Basketball Which Kuroko Plays* is a sports manga created by Tadatashi Fujimaki and was published by the weekly magazine *Shounen Jump* from 2008 to 2014, a magazine known for being directed to a young target audience. In Brazil, its publishing started from June 2014 to December 2016. *Kuroko no Basket* tells the story of *Kuroko Tetsuya*, who has the goal of being part of a new basketball team in order to beat each one of his five ex-teammates and then make his new team become the best of Tokyo. When mixed with other prefixes, “dere” ends up describing new personalities. The ones analysed more deeply in this paper are considered the main ones: *tsundere*, *dere*, *dandere*, *yandere*, *kuudere*, also including *himerdere* or *kamidere*. The identification of these archetypes come not only from the way the character acts, but their general design, where some of the elements are even implied in the character's names.

KEYWORDS: Archetypes on Comics. *Kuroko no Basket*. Dere.

RESUMEN

Kuroko no Basket o “Baloncesto que Kuroko juega” es un cómic manga deportiva creado por Tadatashi Fujimaki y fue publicado por la revista semanal *Shounen Jump* de 2008 a 2014, una revista conocida por ser dirigida a un público joven objetivo. En Brasil, su publicación ocurrió durante el periodo del 2014 de junio al 2016 de diciembre. *Kuroko no Basket* cuenta la historia de *Kuroko Tetsuya*, que tiene el objetivo de ser parte de un nuevo equipo de baloncesto con el fin de vencer a cada uno de sus cinco ex-compañeros de equipo y luego hacer que su nuevo grupo se convierta en el mejor de Tokio. Cuando se mezcla con otros prefijos, “dere” termina describiendo nuevas personalidades. Los analizados más profundamente en este trabajo son considerados los principales: *tsundere*, *dere*, *dandere*, *yandere*, *kuudere*, también incluyendo *himerdere* o *kamidere*. La identificación de estos arquétipos viene no sólo de la forma en que actúa el personaje, sino de su diseño general, donde algunos de los elementos se implican incluso en los nombres del personaje.

PALABRAS CLAVE: Arquétipos del Cómic. *Kuroko no Basket*. Dere.

INTRODUÇÃO

Os *mangás* - histórias em quadrinhos japonesas - são construções de narrativas cinematográficas, cheia de dinamismo e ação, com estética característica, uso intenso de onomatopeias, metáforas visuais e personagens carismáticos (BRAGA JR, 2011). Na produção dos *mangás* os títulos se subdividem em vários nichos direcionados a uma enorme gama de públicos alvos, desde crianças até adultos (CHINEN 2013). O segmento voltado para jovens rapazes adolescentes - *shonen* -, é o que tem os números mais significativos de tiragens, e representam a maior parte da fatia do mercado japonês (LUYTEN 2000).

Nesse nicho, é possível encontrar os mais diversos temas para encabeçar as tramas, um dos mais recorrentes são obras que abordam esporte, parte disso se deve ao fato de que os japoneses vivem em uma sociedade altamente rigorosa sem espaço para a prática de atividades recreativas, por isso, parte dessa vontade é escoada e saciada por *mangás* que abordem aventuras e esportes (NAGADO, 2005).

Nessas histórias é necessário compor tanto o time protagonista quanto os times opositores, sendo assim torna-se necessário, que esses personagens e suas respectivas personalidades e aparência resultem em algo interessante para o público consumidor. Partindo dessa necessidade, este trabalho segue como um estudo do uso de arquétipos de personalidade, denominados como “*deres*” pelos japoneses, para composição de personagens, tendo como objeto de estudo para análise o grupo de ex-colegas de time do protagonista do *mangá Kuroko no Basket*.

O quadrinho narra a história de *Kuroko Tetsuya*, que muda de escola ao entrar no ensino médio, e forma um novo time de basquete, já tendo participado antes de um time grande conhecido como “*Geração dos Milagres*”, formado por cinco integrantes principais com características excepcionais e um sexto membro fantasma, este sendo *Kuroko*. E assim, no decorrer da trama, são apresentados os cinco ex-colegas de time: *Kise Ryota*, *Midorima Shintaro*, *Aomine Daiki*, *Murasakibara Atsushi* e *Akashi Seijuro*, que serão os exemplos utilizados para demonstrar as construções de personalidades específicas quanto ao uso dos *deres* e suas subdivisões.

Figura 1: Arte de *Kuroko no Basket*, com a chamada “geração dos Milagres”.



Fonte: Imagem promocional do anime *Kuroko no Basket*.

Para que se entenda sobre os *deres*, é necessário que se entenda o conceito do que é um arquétipo de personalidade. Em filmes e seriados é possível se encontrar personagens que já são considerados *clichês*⁵, até sendo possível se apontar clássicos como: ‘policial bom’ e ‘policial ruim’, comum em filmes dos mais diferentes gêneros, os *deres* são a leitura dos japoneses desses arquétipos pré-concebidos, sobre a ótica e lógica dos tipos de personalidades encontrados no Japão.

Porém, esses elementos não se prendem somente a questões relacionadas à personalidade, os maneirismos e a linguagem corporal das personagens muda drasticamente de acordo

⁵ **Clichê:** Segundo o dicionário Aurélio, uma de suas definições é molde ou vulgaridade que a cada passo se repete com as mesmas palavras. Para questões gráficas vistas em quadrinhos, essa situação de repetição pode ser incorporada como acontecimentos clássicos que por sua vez são utilizados como recursos narrativos.

com o tipo de *dere* que são, além de que, esses elementos característicos de cada *dere*, também se aplicam ao conjunto todo da estética do *character design*⁶ das personagens.

OS DERES

Sendo o “*deredere*” o primeiro arquétipo nominado que se tem conhecimento segundo o website de cultura pop *MyAnimeList*⁷, este nome é designado justamente pela repetição da partícula “*dere*”. Inicialmente o termo era articulado para se referir a personagens femininas, ou como onomatopeia de quem está apaixonado, mas não demorou para o termo ganhar popularidade entre os aficionados por mangá e anime, e receber novos significados que não caberiam apenas em um arquétipo. O *deredere* recebeu várias subdivisões, os *deres* passaram assim, a contemplar tanto personagens femininos e masculinos e representam diversos elementos estéticos e comportamentais.

Kise Ryota é um dos primeiros personagens a ser apresentado ao leitor, com boa aparência, cabelos loiros, olhos dourados, e trabalhando como modelo. Kise se mostra sempre carismático e com um sorriso no rosto, ele não tem problemas em demonstrar sua admiração por Kuroko através de palavras ou aproximações mais afetuosas, um trejeito clássico visto nesse tipo de arquétipo, também apontado pelo usuário *madokamage* do website *MyAnimeList*, onde faz uma explicação sobre o termo. Mas não são apenas esses fatores que fazem da personagem um *deredere*, esses que são conhecidos por serem energéticos e afetuosos, também é possível enxergar nos pequenos detalhes da aparência, e da postura, que estes também foram representados para reforçar a construção do arquétipo, um exemplo pode ser percebido na maneira que o Kise se veste, longe do uniforme da escola ou do time de basquete, suas roupas sempre fazem parte da estação e da moda vigente. Os leitores do mangá de *Kuroko no Basket* são guiados dessa forma, a

⁶ **Character Design:** Se trata do processo de concepção de um personagem, onde o enfoque é sua aparência e trejeitos, depois partindo para decisões finais sobre sua personalidade. Esse método é utilizado tanto pela área gráfica de quadrinhos quanto de filmes e jogos.

⁷ *MyAnimeList*: conhecido por juntar informações gerais sobre animes e mangás, além de incentivar a participação do seu público para a criação de artigos como feito pelo usuário citado, esse chamado Top 10 Deredere Characters in Anime: Deredere Meaning.

fazer uma leitura imediata de que o personagem Kise, se preocupa com sua imagem social, enquadrando-o no que seria considerado um cara “legal e descolado”, e que é exatamente o que foi apresentado como pré-estabelecido para o tipo de arquétipo que o *deredere* passou a ser: carismático e afetuoso.

Um exemplo de situações que se passam com Kise que reforçam o seu arquétipo de personalidade é logo ao início quando se reencontra com Kuroko e conhece seu novo time. Kise age de maneira desinibida, conversando de maneira alegre com o antigo companheiro mesmo que ignore os outros jogadores. Essa é uma questão muito explícita da personalidade de um “*deredere*” onde, por mais que seja expansivo, ele ainda é seletivo e apenas dá esse nível de intimidade as pessoas que respeita e considera próxima.

Figura 2: O personagem Kise Ryota, classificado como *Deredere*.



Fonte: Kuroko no Basket , volume 19, capítulo 169.

Esse tipo de construção pode ser entendido também como uma representação não de qualquer tipo de personalidade, mas de um conjunto de características tipicamente japonesas, já que apesar do “*deredere*” vender a ideia de pessoa extremamente extrovertida e alegre, Kise se limita a ser educado e cordial com seus fãs e pessoas que não estão em sua esfera íntima, mesmo que possua uma personalidade mais invasiva com seus amigos. Esse mesmo tipo de atitude: trejeito resguardado para estranhos e na esfera pessoal uma atitude mais aberta, é visto no desenvolver das outras personagens.

TSUNDERE

Midorima Shintaro é o segundo personagem a ser apresentado, com cabelos de tons mais escuros e fechados, usando óculos e uma aparência mais séria, ele se mostra como um personagem rude e muitas vezes frio. Midorima raramente sorri ou mesmo demonstra interesse em interações sociais de qualquer tipo que não as relacionadas ao esporte, e esse comportamento se destaca ainda mais, quando da interação com outras personagens que ele não conhece.

Sem pensar duas vezes antes de falar, e sem se importar se a pessoa com quem está discutindo pode se sentir ofendida ou não, Midorima acaba recaindo sobre o arquétipo do *tsundere*. Orgulhosos e muitas vezes chamados de teimosos, os personagens *tsundere* costumam ser grosseiros, beirando ao agressivo com uma pessoa, mesmo sendo alguém de quem goste, podendo dar a ideia de que realmente não possuem afeição ou que não se importam com o outro.

Porém essa é apenas a primeira imagem que deixam transparecer, esse exemplo também é citado no artigo do *website* Kotaku⁸, *How to identify Popular Japanese Character Types*, na matéria, Richard Eisenbeis, descreve algumas personalidades encontradas, normalmente referenciando à personagens femininas que se encaixam no quesito, por serem os tipos de personagem que mais se utilizando desses arquétipos.

⁸ Kotaku: Website especializado e conhecido por fazer matérias envolvendo cultura pop japonesa.

O “tsun” em tsundere vem da palavra japonesa “tsuntsun” (ツンツン) que significa ser arrogante e indiferente ou grande e poderoso. Portanto, tsunderes são comumente arrogantes por fora mas amáveis por dentro (EISENBEIS, 2013).⁹

Quando em momentos privados ou mesmo quando estão rodeados apenas de pessoas muito próximas, as personagens *tsundere* costumam ser mais abertos e menos agressivos, demonstrando até em alguns casos, caráter empático com aqueles que consideram próximos e importantes, é possível traçar que esse lado reservado da personalidade só aflora, quando estas personagens se sentem confortáveis o suficiente para se expressar nesse tipo de situação.

Figura 3: As ações de Midorima antes o jogo



This image is hosted at mangafox.com, we take no credit for the creation or editing of this image. All credit goes to the appropriate parties involved in the creation or editing of this image.

Fonte: Kuroko no Basket , volume 2, capítulo 16.

⁹ Richard Eisenbeis. How to Identify Popular Japanese Character Types, 2013. Tradução livre.

Novamente os estereótipos de personalidades japoneses partem desse princípio de tipos distintos de camadas sociais. Onde publicamente, a personagem *tsundere* demonstra um tipo de comportamento, grosseiro e rude com pessoas fora do círculo íntimo, e mesmo que na companhia de amigos e familiares se dá presença de estranhos, o comportamento é guiado para estabelecer certa distância, usando dos trejeitos arrogantes e hostis. Porém, o comportamento se altera de forma drástica quando estão dentro de uma zona de conforto e com pessoas próximas e confiáveis.

KUUDERE

Tetsuya Kuroko é o protagonista, de cabelos azuis claros e olhos no mesmo tom opaco, o rapaz possui baixa estatura fazendo com que não se destaque quando próximo dos demais componentes de time. Caracterizado por não possuir nenhum tipo de presença, ou seja, ele não consegue chamar a atenção para si, sempre passando despercebido em meio a outros personagens. Essa característica é potencializada a ponto de Kuroko parecer surgir do nada dentro das situações, gerando reações exageradas de surpresa nas outras personagens quando percebem que ele estava ali o tempo todo.

Sua personalidade é fechada e suas ações não transmitem nenhum tipo de emoção, ao ponto de que Kuroko praticamente nunca é visto sorrindo, irritado ou mesmo nervoso. Mesmo sendo uma história para jovens garotos - shonen - onde a ação e as expressões vivazes são plano principal, isso não se aplica ao protagonista Kuroko.

Suas expressões quando são foco da cena, são tão sutis, que não se destacam, sendo assim, ele é classificado como *Kuudere*, caracterizados justamente pela pouca ou quase nenhuma expressividade, como reportado na mesma matéria feita por Eisenbeis para o *Kotaku*.

O “kuu” visto em *kuudere* vem da pronúncia japonesa da palavra em inglês “cool¹⁰” (クール) e por isso é usada para uma pessoa que é calma e contidos por fora. (...) Kuuderes normalmente falam em um tom monótono e não parecem ser afetados pelas situações que os cercam. Nunca apresentam estar extremamente felizes, empolgados, or ou surpresos—da mesma maneira que não aparentam estar tristes, aborrecidos ou irritados. Alguns exemplos

¹⁰ Cool: Palavra em inglês que significa frio. Dependendo do desenvolvimento da conversa, também pode significar o mesmo que “legal” ou “calmo”.

extremos podem até aparentar ser completamente desprovidos de emoções (EISENBEIS, 2013).¹¹

Kuroko tende muitas vezes a surpreender seus companheiros, não apenas por suas habilidades no esporte que são inquestionáveis, mas por demonstrar em palavras muito além do que suas expressões faciais permitem. Kuroko é apresentado como um personagem sábio e bastante convicto de suas crenças, em certo ponto teimoso quando desafiado, já que por diversas vezes é convidado pelos seus antigos companheiros a deixar seu novo time, e sempre acaba rejeitando, dizendo que tem como único objetivo derrotá-los e mostrar o seu verdadeiro jeito de jogar basquete.

Figura 4: Kuroko demonstra rivalidade com Kise.



Fonte: *Kuroko no Basket*, volume 21, capítulo 184.

Da mesma forma que nos arquétipos japoneses anteriores, o kuudere, pode ser compreendido em dois momentos sociais. Em primeira instância é tomado como alguém sem sentimentos por não ter expressividade, no entanto, em segunda instância, a medida que este desenvolve uma relação de confiança com outras personagens, o kuudere

¹¹ Richard Eisenbeis. How to Identify Popular Japanese Character Types, 2013. Tradução livre.

expressa em palavras muito bem, e até melhor que outros arquétipos o que sente, pensa e acredita das situações.

DANDERE

Murasakibara Atsushi é um personagem de aparência desleixada, sendo o mais alto dentre todos os personagens, com dois metros de altura, tem cabelos roxos e olhos do mesmo tom. Muitas vezes é representado com expressão desinteressada, agregando à sua aparência naturalmente desalinhada, passa o aspecto de quem não leva nada a sério, e de não ter qualquer disposição para fazer as coisas. Aparentemente sem qualquer motivação evidente, Murasakibara demonstra estar constantemente entediado com tudo e todos e pouco expressivo já que as coisas não despertam seu interesse, sendo assim ele se encaixa como um *Dandere*, novamente, características destacadas por Eisenbeis.

Figura 5: Murasakibara demonstra sua habilidade



Fonte: *Kuroko no Basket*, volume 9, capítulo 78.

O “dan” em dandere surge da palavra japonesa “danmari” (黙り), que significa silêncio. Portanto, um *Dandere* é quieto e silencioso e muitas vezes um personagem antissocial. *Danderes* desejam ser sociáveis, mas normalmente temem ou possuem receio de se relacionar (EISENBEIS, 2013).¹²

¹² Richard Eisenbeis. How to Identify Popular Japanese Character Types, 2013. Tradução livre.



Danderes são personagens que possuem receios quanto à interações sociais, como comentado por Eisenbeis, seja por medo, ansiedade, ou desinteresse, e no desenvolver das histórias tendem a se tornam mais amigáveis. No caso de Murasakibara sua personalidade é reflexo de sua comodidade, no entanto, ele pode realmente se tornar ativo e intimidador quando é provocado a sair de sua zona de conforto, principalmente durante as partidas. *Danderes* não tem boa desenvoltura social, e por vezes isso fica visível quando Murasakibara fala de forma tão despreocupada que não percebe que está irritando seus companheiros.

É importante traçar uma linha entre o desinteresse e a falta de motivação expressa nos *danderes* com sua inabilidade para interações sociais, estes personagens quando provocados a se expressarem são intensos e demonstram parte desse desejo reprimido de socializar. Da mesma forma que os arquétipos anteriores, é possível perceber que existem dois momentos: um quando o *dandere* está desmotivado ou inseguro, e no segundo momento quando é posto em uma situação atípica e precisa expor seus pensamentos e sentimentos reprimidos. Murasakibara segue uma linha parecida, onde ele não consegue jogar confortavelmente por receio de causar danos aos jogadores do time adversário ou até do seu próprio time por conta do seu tamanho e força, e por isso acaba se reservando a jogar apenas defensivamente quando sua especialidade é a parte ofensiva. Mesmo sendo verdadeiramente bom, o personagem reprime suas capacidades, e como consequência perde o interesse no esporte, isso até encontrar alguém que o estimule a jogar de verdade.

KAMIDERE

Aomine Daiki tem cabelos azul escuro e olhos no mesmo tom, com uma pele mais escura que a dos outros personagens, Aomine sempre é visto como um personagem bastante narcisista, ao ponto de acreditar que o único que seria capaz de derrota-lo em uma partida, seria apenas ele mesmo. O personagem nunca parece levar o esporte a sério, sempre faltando treinos, mas durante as partidas chega ao ponto de humilhar seus oponentes,

afinal, nunca encontrou um que fosse a sua altura e que o fizesse se esforçar para jogar a sério.

Kamidere é um termo japonês para um personagem que costuma se descrever como uma divindade. Eles se colocam sobre os outros e tem a tendência de acreditar que são os mais perfeitos e indefectíveis e que a sua presença merece atenção especial e prioridade no ambiente (SIDDQUE, 2017).

Aomine é uma nova evolução de *dere*, dentre todos os outros personagens, por não se encaixar exatamente na definição de um dos principais arquétipos padrões. Neste caso, ele seria considerado um *Ore-sama* ou *Kamidere*, no feminino *Ojou-sama* ou *Himedere*, que são as representações para personagens que levam o narcisismo a extremos, que acreditam ser superiores aos outros, e devem ser tratados como tal, muitas vezes são relacionados com algum tipo de “complexo de Deus”. Esses aspectos também são notados em matérias específicas dos portais *GoBoiano*¹³ e *CrunchFu*¹⁴.

Figura 6: Aomine antes de uma partida contra Kise.



Fonte: *Kuroko no Basket*, volume 8, capítulo 63.

Aomine antes do início da cronologia do *mangá*, é representado em trechos de memória dos ex-colegas como alguém energético e animado, similar ao Kise. Porém com a prática do basquete a autoconfiança adquirida, fez com Aomine passasse de um *dere* padrão

¹³ GoBoiano: Website especializado em notícias relacionado à cultura pop japonesa.

¹⁴ CrunchFu: Portal de notícias sobre cultura japonesa, voltado para anime e mangá.

para um *kamidere* por sentir que era insuperável em relação aos outros jogadores, e que nenhum teria a capacidade de derrotá-lo, se assemelhando à um Deus do basquete.

YANDERE

Akashi Seijuro, o antigo capitão da geração dos milagres, e o último personagem a ser apresentado. Diferentes dos demais, este possui um desdobramento de personalidade, fazendo com ele possuía duas personalidades distintas entre si, a que será avaliada neste trabalho, é seu alter ego que é representado quando este apresenta olhos heterocromáticos, com um possuindo um tom mais alaranjado. Akashi se comporta de forma cordial e educada, desde que não seja desobedecido, ao ser confrontado ele torna-se intimidador e violento. No mangá, Akashi ataca Kagami com um par de tesouras pelo simples fato dele ter lhe interrompido em uma conversa. Akashi se identifica como um *Yandere*.

Semelhante a um fanático, ele acredita na vitória absoluta, que ganhar é o mesmo que respirar, e para aqueles que o seguirem poderão desfrutar dessa vitória, em detrimento, aqueles que se colocarem em seu caminho, “*não irei pensar duas vezes antes de mata-los*”, em suas próprias palavras.

Tradicionalmente, *yanderes* são personagens que se demonstram doces e carinhosos, mas quando veem o seu interesse romântico com outra pessoa ou em perigo, se tornam extremamente agressivos, ao ponto de serem capazes de causar a morte de algum outro personagem, fato observado e também comentado na matéria do *website* GoBoiano.

Porém, sua natureza amigável disfarça sua personalidade doentia. Personagens *Yandere* são bastante possessivos e controladores. A maioria se coloca disposta a matar pessoas que estão envolvidas com seu interesse amoroso ou até isolá-los da sociedade. Eles não costumam aceitar bem a rejeição (o que tem 90% de chance de acontecer) (MAGULICK, 2016).

Figura 7: Akashi tenta acertar Kagami com uma tesoura



This image is hosted at mangafox.com, we take no credit for the creation or editing of this image.
Please don't forget to support the mangaka in any way that you can.
Thank you for reading at mangafox.com, and hope you enjoy the chapter.

Fonte: *Kuroko no Basket* , volume 13, capítulo 113.

Da mesma forma que nos arquétipos anteriores, Akashi têm dois momentos distintos de interação, que é reforçado e potencializado pela mudança de personalidade. *Yanderes* necessitam de um objeto de obsessão, e de algo que dê ignição para que o aspecto violento de sua personalidade se expresse.

No caso de Akashi não seria o amor por uma pessoa e sim ao esporte que pratica, sua personalidade original, têm o desejo de vitória, mas ainda possui apreço pelos colegas de time, no entanto, na medida em que ele se vê em posição de ser derrotado, existe a ignição para essa mudança de personalidade, para o espectro violento do *yandere*, que ao invés de proteger seu amor de forma obsessiva, esse sentimento seria substituído pela vontade de vencer a qualquer custo.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os arquétipos de personalidade citados são os mais comuns encontrados nas obras japonesas. Como as ações de alguns dos arquétipos já são esperadas, acabam funcionando como dinâmica da história.

Porém, não é por receberem essas denominações que não possam mudar, assim como citado no caso de Aomine, que é mostrado como um *deredere* em seu passado, e que no decorrer da história passa ser classificado como um *Kamidere*, se trata de uma história em quadrinhos, possuindo começo, meio e fim, então as personagens se desenvolvem durante sua trajetória, o que acaba fazendo com que se desenvolvam destes estereótipos iniciais, e criem personalidades mais complexas e distintas, o que também acaba gerando novos tipos de *deres* que não caberiam neste artigo.

De certa forma, é possível compreender também, que estas construções específicas de arquétipos se relacionam com os próprios trejeitos da sociedade japonesa, já que são recursos narrativos que se desenvolvem de forma muito particular para os *mangás*, evidenciando um comportamento inicialmente mais reservado em detrimento de um comportamento pessoal completamente diferente que revela sentimentos e ações mais intensas.

REFERÊNCIAS



BRAGA JR, Amaro X. **Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nos Quadrinhos**. Maceió: Edufal, 2011.

CHINEN, Nobu. **Linguagem Mangá - Conceitos Básicos**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2013

EISENBEIS, Richard. How to Identify Popular Japanese Character Types. **Kotaru**. 2013. Disponível em: <<http://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>>. Acessado em 10 de março de 2017.

KUROKO no Basuke. Wiki – Fandom. Disponível em: <http://kurokonobasuke.wikia.com/wiki/Kuroko_no_Basuke_Wiki>. Acessado em 06 de Abril de 2017

LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura Pop Japonesa, Mangá e Animê**. Editora Hedra. São Paulo 2005.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá - O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2000

MADOKAMAGE. **Top 10 Deredere Characters in Anime: Deredere Meaning**. Disponível em: <https://myanimelist.net/featured/1912/Top_10_Deredere_Characters_in_Anime__Dere_dere_Meaning>. Acessado em 05 de Abril de 2017.

MAGULICK, Aaron. **The 14 Popular Dere Types in Every Anime**. Disponível em: <<http://goboiano.com/the-14-popular-dere-types-in-every-anime/>>. Acessado em 12 de abril de 2017

SIDQUE, Ishrat. **Complete List of Popular Types of “-Dere” Characters in Anime and Manga**. Disponível em: <<https://www.crunchfu.com/popular-anime-dere-types-20170530>>. Acessado em 12 de abril de 2017.



VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

ORIGINAL ARTICLES AND ESSAYS: SEQUENTIAL GRAPHICAL NARRATIVE IN ANALYSIS

Comic Archetypes: Kuroko no Basket and the use of the "Deres"¹⁵

Amaro Braga Xavier Jr¹⁶

Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa Santos¹⁷

Mariana Petróvana Ferreira da Silva¹⁸

INTRODUCTION

¹⁵ Received on 09/12/2018, version approved in 11/11/2018.

¹⁶ Bachelor's degree in Social Sciences (UFPE), specialist in teaching history of Arts and Religions (Ufrpe), Specialist in Visual arts (SENAC), specialization in distance education management (UCB/Army School) and master and PhD in Sociology (UFPE). MSc in Social Anthropology (Ppgas-Ufal). He is currently an adjunct Professor at the Institute of Social Sciences (ICS) of Universidade Federal de Alagoas (Ufal). He has experience in the area of sociology and anthropology, with emphasis on the sociology of objects and acting mainly on the following topics: comics and education; Manga and Japanese Pop culture; Behavior and society; Identity and Popular culture and comparative religion. He is a researcher member of the Reading, Writing and Narrative Research Group (PLENA) since 2015.

¹⁷ Student of Design course at Universidade Federal de Alagoas (Ufal). He has experience in the area of communication, with emphasis on Visual communication. It is part of the laboratory of experimentation in Design (LED), and works in the research of communication through electronic games and the mechanics of its languages.

¹⁸ Bachelor's degree in Design from Universidade Federal de Alagoas (Ufal), with a focus on editorial graphic production. Postgraduate student at the Education Center (UFAL) in the course of specialization didactic strategies for basic education, with the use of ICT. With participation in several extension projects focusing on sequential art and social studies at Ufal itself, in the period from 2011 to 2014. In 2015, active participation in the production, exposition and dissemination of the Brazilian independent comic in events, fairs and academic meetings in various places of the country. In 2016, included as part of the LACC-Laboratory of the city and the contemporary, also of the Federal University of Alagoas. In 2017, part of the founding group of the LED-experimentation laboratory in Design, also at the Federal University of Alagoas, still in 2017, joins as a scholarship for scientific initiation by CNPQ.

Manga - Japanese comics - are constructions of cinematographic narratives, full of dynamism and action, with aesthetic feature heavy use of onomatopoeia, visual metaphors and charismatic characters (BRAGA JR, 2011). In the production of manga titles are subdivided into several niche targeted to a wide range of target audiences, from children to adults (CHINEN, 2013). The targeted segment for young teenage boys - shonen - is what has the most significant numbers of runs, and represent the majority of the slice of the Japanese market (LUYTEN, 2000).

In this niche, you can find different themes to head the plots, one of the applicants are works that deal with sports, part of it is due to the fact that the Japanese live in a highly rigorous society with no room for the practice of recreational activities, therefore, part of that will is drained and filled by addressing manga adventures and sports (NAGADO, 2005).

Figure 1: *Kuroko no Basket* poster's art, which "Miracle's Generation".



Source: Promotional anime art's *Kuroko no Basket*.

In these stories is necessary to compose both the protagonist team as opponent's teams, so it is necessary that these characters and their personalities and appearance result in something interesting for the consumer. Based on this need, this work follows as a study of the use of personality archetypes, known as "deres" by the Japanese, for composite

characters, with the object of study to analyze the group team of former colleagues of the protagonist of the manga Kuroko the Basket.

The comic tells the story of Kuroko Tetsuya, which changes from school to enter the high school, and form a new basketball team, having already participated before a great team known as "Generation of Miracles", made up of five main members with features exceptional and a sixth phantom limb, this being Kuroko. And so, in the course of the plot, they are presented the five team former colleagues: Kise Ryota, Midorima Shintaro, Aomine Daiki, Murasakibara Atsushi and Akashi Seijuro, which will be the examples used to demonstrate the construction of specific figures on the use of deres and their subdivisions.

To understand about you give, it is necessary to understand the concept of what is a personality archetype. In movies and TV shows it is possible to find characters that are already considered clichés¹⁹Until being possible to point out classics like 'good cop' and 'bad cop', common in films from different genres, the deres are reading the Japanese these preconceived archetypes on the optical and logical types of found personalities in Japan.

However, these elements do not relate only to issues related to personality, mannerisms and body language of the characters changes dramatically according to the type of dere which are in addition to that, these characteristic elements of each dere also apply to all the aesthetic character design²⁰ the characters.

THE DERES

¹⁹Cliché: According to the dictionary, one of its definitions is mold or vulgarity that every step is repeated with the same words. To view graphical issues in comics, this repetition of situation can be incorporated as classic events which in turn are used as narrative resources.

²⁰Character Design: This is the design of a character process where the focus is their appearance and mannerisms, after leaving for final decisions about your personality. This method is used both by the graphic area of comics and movies and games.

It is the "deredere" the first named archetype which are known according to the pop culture website MyAnimeList²¹This name is designated precisely by repeating the particle "dere". Initially the term was articulated to refer to female characters, or as onomatopoeia who are in love, but before long the term gaining popularity among manga and anime's fans, and receive new meanings that would not fit in only one archetype. The deredere received several subdivisions, the deres passed thus encompass both female and male characters and represent various aesthetic and behavioral elements.

Figure 2: The character Kise Ryota classified as Deredere.



Source: *Kuroko no Basket* , vol. 19, chapter 169.

Kise Ryota is one of the first characters to be presented to the reader, good looking, blond hair, golden eyes, and working as a model. Kise always shows charismatic and with a smile on his face he has no problem showing his admiration for Kuroko through words or more affectionate approaches, a visa classic grimace that kind of archetype, also appointed by madokamage user MyAnimeList website, where he an explanation of the term. But not only are these factors that make the character a deredere, those who are known for being energetic and affectionate, you can also see the small details of

²¹ MyAnimeList: known to gather general information about anime and manga, as well as encourage the participation of your audience to create items as done by that user, this call Deredere Top 10 Characters in Anime: Deredere Meaning.

appearance and posture, they were also shown to enhance the construction of the archetype, one example can be realized in the way that the clothes Kiser, away from the school uniform or the basketball team, his clothes are always part of the season and current fashion.

The Kuroko manga readers in Basket are guided in this way, to make an immediate reading of the Kise character, cares about his social image, framing it in what would be considered a "cool and hip" face, and that is exactly which was presented as pre-set for the kind of archetype that deredere became: charismatic and affectionate.

An example of situations that happen with Kise to strengthen your personality archetype is just the beginning when it reunited with Kuroko and knows his new team. Kise acts uninhibited way, talking of cheerful way with the old fellow even ignore the other players. This is a very explicit question of the personality of a "deredere" which, though it may be expansive, it is still choice and just give that level of intimacy people respect and consider next.

This type of construction can also be understood as a representation not of any kind of personality, but a set of typically Japanese characteristics, since despite the "deredere" sell extremely outgoing and cheerful person's idea, Kise merely being polite and friendly with his fans and people who are not in your close relationships, even though it has a more invasive personality with your friends. This same type of attitude: to grimace sheltered strangers and personal sphere a more open attitude, is seen in the development of the other characters.

TSUNDERE

Midorima Shintaro is the second character to be presented, with darker shades and closed hair, wearing glasses and a more serious look, he shows how a rude character and often cold. Midorima rarely smile or even show interest in social interactions of any kind other

than those related to sports, and this behavior is further highlights when interacting with other characters he does not know.

Without thinking twice before you speak, and no matter if the person you are discussing can be offended or not, Midorima just falling on the archetype of tsundere. Proud and often called stubborn, the tsundere characters often rude, bordering on the aggressive with a person, even if someone you like, and may give the idea that really have no affection or who do not care about the other.

Figura 3: Midorima behavior before the game



Source: *Kuroko no Basket*, vol. 2, chapter 16.

But this is only the first image that let on, this example is also quoted in the article from the website Kotaku²², How to identify Popular Japanese Character Types in the matter, Richard Eisenbeis, describes some personalities encountered, usually referring to the female characters that fit in the category, for being the kind of character that most using these archetypes.

²² Kotaku: Website specialized and known for making matters involving Japanese pop culture.

The "Tsunami" in tsundere comes from the Japanese word "tsuntsun" (ツンツン) it means to be arrogant and indifferent or large and powerful. So tsunderes are commonly arrogant on the outside but lovely inside (EINSENBEIS, 2013).

When in private moments or even when they are surrounded only people very close, the tsundere characters tend to be more open and less aggressive, showing up in some cases, empathetic character with those who consider the next and important, it is possible to trace this private side of personality emerges only when these characters feel comfortable enough to express this kind of situation.

Again stereotypes of Japanese personalities depart this principle of different types of social strata. Where publicly, the tsundere character demonstrates a kind of behavior, coarse and rude to people outside the inner circle, and even in the company of friends and family is given the presence of strangers, behavior is guided to establish a distance, using the arrogant mannerisms and hostile. However, the behavior changes dramatically when they are in a comfort zone and close and trustworthy people.

KUUDERE

Tetsuya Kuroko is the protagonist, clear blue eyes and hair the same dull tone, the boy has short stature causing not stand out when near the other team components. Characterized by not having any kind of presence, that is, he can not draw attention to himself, always going unnoticed amid other characters. This feature is enhanced to the point of Kuroko seem to appear from nowhere in the situations, generating overreaction by surprise in the other characters when they realize that he was there all the time.

His personality is closed and your actions do not convey any emotion, to the point that Kuroko is virtually never seen smiling, angry or even nervous. Although a story for young boys - shonen - where the action and vivid expressions are the main plan, it does not apply to Kuroko protagonist.

Figura 4: Kuroko shows rivalry against Kise.



Source: *Kuroko no Basket*, vol. 21, chapter 184.

Their expressions when focus of the scene, are so subtle, they do not stand out, therefore, it is classified as Kuudere precisely characterized by little or no expression, as reported in the same matter made by Eisenbeis to Kotaku.

The "kuu" seen in kuudere comes from the Japanese pronunciation of the English word "cool"²³(クール) and so it is used for a person who is calm and contained out. (...) Kuuderes usually speak in a monotone and did not seem affected by the situations around them. Never have extremely be happy, excited, or surprised or in the same way that do not look sad, upset, or angry. Some extreme examples may even appear to be completely devoid of emotions (EISENBEIS, 2013).

Kuroko often tends to surprise your colleagues, not only for their skills in the sport are unquestionable, but to demonstrate in words far beyond what their facial expressions allow. Kuroko is presented as a wise character and quite convinced of their beliefs, in a stubborn point when challenged, as many times it is asked by his former comrades to leave his new team, and always ends up rejecting, saying it aims only to defeat them and show your true way to play basketball.

²³Cool: word in English which means cold. Depending on the development of the conversation, it can also mean the same as "legal" or "calm."

Just as in previous Japanese archetypes, the kuudere, can be understood in two social moments. In the first instance is taken as someone with no feelings for not having expressiveness, however, in the second instance, the as it develops a trusting relationship with other characters, kuudere expressed in words very well, and even better than other archetypes which feel, think and believe situations.

DANDERE

Murasakibara Atsushi is a character sloppy appearance, being the highest among all the characters, two meters tall, has purple hair and eyes the same shade. It is often represented with disinterested expression, adding to its naturally disheveled appearance, passes the aspect of who takes nothing seriously, and have no willingness to do things. Apparently without any apparent motivation, Murasakibara demonstrates constantly bored with everything and everyone and very expressive since things do not arouse their interest, so it fits like a Dandere again features highlighted by Eisenbeis.

The "dance" in dandere comes from the Japanese word "danmari" (黙り), which means silence. Therefore, a Dandere is quiet and silent and often antisocial character. Danderes want to be sociable, but usually fear or fear have to relate to (EISENBEIS, 2013).

Danderes are characters who have concerns about the social interactions, as commented by Eisenbeis, either by fear, anxiety, or lack of interest, and develop the stories tend to become more friendly. In the case of Murasakibara your personality is a reflection of your convenience, however, it can actually become active and intimidating when provoked to get out of your comfort zone, especially during matches. Danderes does not have good social resourcefulness, and sometimes it is visible when Murasakibara speech so carefree way that does not realize that is angering his teammates.

It is important to draw a line between disinterest and lack of motivation expressed in danderes with his inability to social interactions, these characters when provoked to express themselves are intense and show of this repressed desire to socialize. Just as the previous archetypes, you can see that there are two moments: one when the

dandere is unmotivated or unsafe, and the second time when it is put in an unusual situation and need to expose their thoughts and feelings repressed.

Murasakibara follows a similar line, where he can not comfortably play for fear of causing damage to the players of the opposing team or even your own team on account of their size and strength, and so end up reserving only play defensively when their specialty is the offensive part.

Figura 5: Murasakibara shows his ability



Source: *Kuroko no Basket*, vol. 9, chapter 78.

KAMIDERE

Aomine Daiki has dark blue hair and eyes in the same tone with darker skin than the other characters, Aomine is always seen as a rather narcissistic character, as to believe that the one who would be able to defeat him in a match it would just be himself. The character never seems to take the sport seriously, always missing practice, but during matches gets to the point of humiliating his opponents, after all, he never found one that was his height and did strive to play seriously.

Aomine is a new evolution of dere, among all the other characters, not exactly fit the definition of a major archetypes standards. In this case, it would be considered an Ore-sama or Kamidere in the female Ojou-sama or Himedere, which are representations for characters that lead narcissism to extremes, they believe to be superior to others, and must

be treated as such often they are related to some kind of "God complex". These aspects are also noted in specific areas of GoBoiano portals²⁴ and CrunchFu²⁵.

Figura 6: Aomine before a match against Kise.



Source: *Kuroko no Basket*, vol. 8, chapter 63.

Aomine before the chronology of the manga, it is represented in memory of excerpts from former colleagues as someone energetic and excited, similar to Kise. But the practice of the acquired confidence basketball, made Aomine pass a standard *dere* for *kamidere* for feeling that was unsurpassed in relation to other players, and that none would be able to defeat it, resembling the one basketball God.

Kamidere is a Japanese term for a character who often describe themselves as a deity. They put on others and have a tendency to believe that they are the most perfect and unfailing and that their presence deserves special attention and priority on the environment (SIDDQUE, 2017).

YANDERE

Akashi Seijuro, the former captain of the generation of miracles, and the last character to be displayed. Unlike the others, this has a split personality, making it has two distinct

²⁴ GoBoiano: Website specializing in noticiais related to Japanese pop culture.

²⁵ CrunchFu: News portal on Japanese culture, dedicated to anime and manga.

personalities to each other, that will be evaluated in this study, is that his alter ego is represented when it presents heterochromatic eyes, with one having a more orange tone. Akashi behaves friendly and polite manner, provided it is not disobeyed, when confronted he becomes intimidating and violent. In the manga, Akashi attacks Kagami with a pair of scissors for the simple fact that he interrupted him in a conversation. Akashi is identified as a Yandere.

Figura 7: Akashi tries to hit Kagami with scissors



Source: *Kuroko no Basket* , volume 13, capítulo 113.

Traditionally, yanderes are characters who demonstrate sweet and loving, but when they see your love interest with another person or in danger, become extremely aggressive to the point of being able to cause the death of some other character, observed fact and also commented in the matter of GoBoiano website.

Like a fanatic, he believes in the absolute victory, winning is the same as breathing, and for those who follow will enjoy this victory, over, those who put in their way, "I will not think twice before killing them "in their own words".

However, their friendly nature disguises his unhealthy personality. Yandere characters are quite possessive and controlling. Most stands ready to kill people who are involved with your love interest or to isolate them from society. They do not usually accept and rejection (which has a 90% chance of happening (MAGULICK, 2016).

Just as in previous archetypes, Akashi have two distinct moments of interaction, which is strengthened and enhanced by personality change. Yanderes require an obsession object, and something to give spark to the violent aspect of his personality is expressed. In the case of Akashi would not love for one person, but to sports practicing, your unique personality, have the desire to win, but still has appreciation for teammates, however, in that he finds himself in a position to be defeated, there is the ignition for this change of personality, violent spectrum yandere that instead of protecting his love obsessively, that feeling would be replaced by the desire to win at all costs.

FINAL CONSIDERATIONS

The aforementioned personality archetypes are the most common found in Japanese works. As the actions of some of the archetypes are already expected, end up working as the dynamics of history.

But it is not for having those names which can not change, as mentioned in the case of Aomine, which is shown as a deredere in his past, and that in the course of the story is to be classified as a Kamidere, it is a story comics, having a beginning, middle and end, then the characters develop during his career, which ends up causing them to develop these initial stereotypes and create more complex and distinct personalities, which also generates new types of doest that would not fit in this article.

In a way, you can also understand that these specific archetypes buildings relate to their own mannerisms of Japanese society, as they are narrative resources that develop a very particular way to the manga.

REFERENCES

Revista Cajueiro, v. 1, n.1, p. 88-119, nov. 2018.



BRAGA JR, Amaro X. **Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nos Quadrinhos**. Maceió: Edufal, 2011.

CHINEN, Nobu. **Linguagem Mangá - Conceitos Básicos**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2013

EISENBEIS, Richard. How to Identify Popular Japanese Character Types. **Kotaru**. 2013. Disponível em: <<http://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>>. Acessado em 10 de março de 2017.

KUROKO no Basuke. Wiki – Fandom. Disponível em: <http://kurokonobasuke.wikia.com/wiki/Kuroko_no_Basuke_Wiki>. Acessado em 06 de Abril de 2017

LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura Pop Japonesa, Mangá e Animê**. Editora Hedra. São Paulo 2005.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá - O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2000

MADOKAMAGE. **Top 10 Deredere Characters in Anime: Deredere Meaning**. Disponível em: <https://myanimelist.net/featured/1912/Top_10_Deredere_Characters_in_Anime__Dere_dere_Meaning>. Acessado em 05 de Abril de 2017.

MAGULICK, Aaron. **The 14 Popular Dere Types in Every Anime**. Disponível em: <<http://goboiano.com/the-14-popular-dere-types-in-every-anime/>>. Acessado em 12 de abril de 2017

SIDQUE, Ishrat. **Complete List of Popular Types of “-Dere” Characters in Anime and Manga**. Disponível em: <<https://www.crunchfu.com/popular-anime-dere-types-20170530>>. Acessado em 12 de abril de 2017.