



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

HANNAH MOCHEL BEZERRA

**ANÁLISE SEMIÓTICA DE COMO SPY X FAMILY TRABALHA A NOÇÃO DE
TEMPO POR MEIO DOS ARTEFATOS DE DESIGN PRESENTES NO MANGÁ**

CARUARU

2024

HANNAH MOCHEL BEZERRA

ANÁLISE SEMIÓTICA DE COMO SPY X FAMILY TRABALHA A NOÇÃO DE TEMPO POR MEIO DOS ARTEFATOS DE DESIGN PRESENTES NO MANGÁ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel **em Design**.

Área de concentração: Design.

Orientador (a): Maria Teresa Lopes Ypiranga

CARUARU

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Bezerra, Hannah Mochel.

Análise semiótica de como spy x family trabalha a noção de tempo por meio dos artefatos de design presentes no mangá / Hannah Mochel Bezerra. - Caruaru, 2024.

30 : il.

Orientador(a): Maria Teresa Lopes

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

8,7.

Inclui referências, anexos.

1. Semiótica. 2. Design. 3. Moda. 4. Comunicação. 5. Mangá. 6. Design de Personagem. I. Lopes, Maria Teresa . (Orientação). II. Título.

070 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a todos os meus familiares que me apoiaram tanto na escolha do meu curso como também em todos os trajetos percorridos, em especial agradeço a minha mãe, Ana Cláudia Mochel de Souza Netto, que esteve comigo durante todo o processo, desde o início do curso até a finalização do TCC. Hoje ela não está mais comigo em terra, mas deixo registrado neste agradecimento, toda a importância e amor que ela teve comigo sempre, obrigada mãe por me apoiar e sempre me incentivar nos meus sonhos.

Dedico também este artigo à minha irmã, Halina Mochel Bezerra, por sempre acreditar em mim, nunca deixar que eu desista e, em especial, assistir o anime em questão deste artigo juntamente comigo.

Sou muito grata a todos os professores da Universidade Federal de Pernambuco que estiveram presentes em minha jornada acadêmica, em especial Maria Teresa Lopes Ypiranga, por aceitar ser minha orientadora nesta pesquisa e, por abrir meus olhos para este universo chamado Design de Moda.

Sou grata a todos os meus amigos, sejam eles ou do “presencial” ou os do “online”, muito obrigada a todos vocês por acreditarem em mim e me encorajar a seguir em frente, em especial Lucas Xavier Sampaio Barbosa, por sempre estar presente e me apoiar quando mais precisei e também a Henrique do Nascimento e Silva por sempre estar presente virtualmente desde 2020 e até hoje permanecer ao meu lado e sempre me mostrar que sou capaz.

Por fim e não menos importante, agradeço a minha fiel escudeira, companheira de altas madrugadas e cochilos da tarde, obrigada Lully por sempre estar comigo e ser meu apoio emocional.

Análise semiótica de como spy x family trabalha a noção de tempo por meio dos artefatos de design presentes no mangá

Semiotic analysis of how spy x family works with the notion of time through the design artifacts present in the manga

Hannah Mochel¹

RESUMO

Este artigo consiste na análise semiótica dos artefatos de design presentes no mangá "Spy x Family", de Endo Tatsuya, destacando como esses elementos são trabalhados e representados ao longo da narrativa. A pesquisa explora a transmissão do tempo histórico por meio do Discurso Visual e, também pelo uso da representação desses artefatos presentes na história do design que marcam os momentos históricos, tais quais o vestuário, o mobiliário, os quais estão presentes nas ilustrações do mangá, sejam eles dentro da narrativa ou representados em suas capas. A partir disto, foi utilizado a semiótica como base para investigar os signos visuais e textuais e compreender como eles geram significados dentro da obra, sejam eles voltados para a demarcação do tempo histórico ou para a associação destes com os personagens.

Palavras-chave: Spy x Family, Design, Moda, Semiótica

ABSTRACT

This article consists of a semiotic analysis of the design artifacts present in the manga "Spy x Family", by Endo Tatsuya, highlighting how these elements are worked and represented throughout the narrative. The research explores the transmission of historical time through Visual Discourse and also through the use of the representation of these artifacts present in the history of design that mark historical moments, such as clothing and furniture, which are present in the manga illustrations, whether they are within the narrative or represented on its

¹ Graduanda em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: hannah.mochel@ufpe.br

covers. From this, semiotics was used as a basis to investigate visual and textual signs and understand how they generate meanings within the work, whether they are aimed at the demarcation of historical time or their association with the characters.

Keywords: Spy x Family, Design, Fashion, Semiotics

DATA DE APROVAÇÃO: 26 de Novembro de 2024.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo tem como objetivo a análise das imagens dos artefatos presentes no mangá Spy x Family e suas interpretações, levando em consideração os signos e o contexto histórico da narrativa. Ao explorar a forma como esses elementos foram trabalhados, buscou-se compreender os contextos intertextuais presentes na obra. Utilizando conceitos e teorias relevantes como ponto de partida. Aqui, o design foi explorado como um objeto fundamental que conecta os diversos elementos da trama, enriquecendo a experiência do leitor e aprofundando a análise crítica da narrativa.

O tema surgiu do interesse em unir experiências pessoais com os ensinamentos que o curso de Design da UFPE – CAA propõe, onde um novo olhar sobre o cotidiano e a leitura crítica, trabalhadas e reforçadas dentro do âmbito universitário, foram essenciais para a compreensão de signos presentes nas imagens de objetos comuns, no mangá, sob a perspectiva de um designer. A moda, tema escolhido como um dos eixos centrais deste artigo, ocorre devido à proximidade e o interesse acadêmico, a moda não é só o vestir, mas uma ferramenta de comunicação visual poderosa.

Com isto, esse artigo tem como objetivo geral, investigar como o mangá Spy x Family utiliza elementos visuais e artefatos de design para refletir e comunicar significados culturais e sociais, contextualizando sua narrativa no cenário histórico dos anos 60. E traz como objetivos específicos como i) Entender como o mangá de Spy x Family transmite e elabora a informação visual quanto o contexto histórico através por meio das imagens de moda/vestuário; ii) Analisar como ocorrem as representações dos artefatos de Design; iii) Explorar como os artefatos de design presentes em Spy x Family refletem e comunicam o

contexto histórico, contribuindo para a construção da narrativa e a formação da identidade dos personagens.

Apresentados o objetivo geral e os específicos, temos como o objeto de estudo deste artigo o mangá *Spy x Family*, com foco nas representações visuais de moda e vestuário, nas manifestações de artefatos de design e na sua relação com o contexto histórico e social, explorando como esses elementos comunicam significados e contribuem para a construção da narrativa e a formação da identidade dos personagens.

E assim, buscamos responder à pergunta de pesquisa: Como o mangá de *Spy x Family* trabalhou o contexto histórico por meio das representações dos artefatos de Design?

Esse trabalho está organizado da seguinte forma, inicia-se com a apresentação das metodologias científicas de Marconi e Lakatos, que oferecem uma compreensão dos diferentes tipos de conhecimentos que foram abordados nessa pesquisa e permitiu a interpretação e a significação de dados em diferentes áreas do saber. Em seguida, uma aproximação introdutória com a semiótica peirceana proposta por Lúcia Santaella, destacando a análise dos signos e a compreensão de seus significados para interpretar as imagens.

Ainda como recorte teórico, trazemos a teoria da formação do olhar de M.T Lopes (2014) como ponto de partida para o aprofundamento das análises realizadas nesse estudo, ressaltando a importância do contexto social, cultural e histórico para a interpretação de imagens construídas na narrativa. Além disso, são abordados dois conceitos que sustentam a análise, sendo eles o Discurso Visual (M.T. Lopes, 2014) para compreensão do contexto de significação das imagens estudadas e o conceito de Linguagem Gráfica de Michael Twyman, destacando a relação entre imagem e texto para a construção de sentido. Por fim, foram discutidos os estudos de Simmel (1970), quando ele apresenta a moda como fenômeno social, o qual argumenta que é uma forma de expressão social e individual e como ela reflete no desejo de pertencimento a um grupo social específico. Ele destaca a dualidade da moda. Por um lado, as pessoas seguem tendências para se sentirem parte de um grupo; por outro, a moda também permite a expressão da individualidade, já que cada pessoa pode se diferenciar por meio de suas escolhas estilísticas. Assim, para Simmel, a moda atua como um espelho das relações sociais, refletindo o conflito entre conformidade e singularidade na sociedade

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi a qualitativa, tendo como referencial metodológico os autores Marconi e Lakatos (2017), que apresentam em suas definições teóricas, a definição dos quatro

tipos de conhecimento: o Popular, o Filosófico, o Religioso e o Científico. Neste artigo iremos utilizar somente dois destes conhecimentos, sendo eles:

O popular, que na definição dos autores é um conhecimento informal, intuitivo e não sistematizado, referindo-se a um saber acumulado de forma espontânea, tendo a ver com a experiência particular do indivíduo sobre determinado assunto, baseando-se em experiências cotidianas, tradições e no senso comum, para elaborar assim o referencial imagético de que está sendo analisado.

E por fim, mas não menos importante, o conhecimento científico que é um processo contínuo de construção de ideias, baseando-se em evidências sólidas e em um método de investigação estruturado a qual busca compreender a realidade de forma justificável por meio de explicações empíricas sustentadas em evidências.

No livro “Fundamento de Metodologia Científica” (2003) de Marconi e Lakatos, são apresentados diversos métodos científicos que contribuem para o aprofundamento de pesquisas. Nesse artigo, como mencionado anteriormente, foi utilizado o método Qualitativo, o qual explora fenômenos por meio de dados não numéricos, ou seja, por intermédio de observações, as quais permitem uma compreensão mais profunda das questões sociais e comportamentais.

Os autores também enfatizam algumas características e abordagens principais para a utilização deste método, como:

Uma **Exploração Profunda**, a qual permite uma análise mais detalhada dos significados e contextos por trás de comportamentos das personagens, ou seja, a sutileza do comportamento humano é relevante quando transferido para a narrativa.

A **Coleta de Dados** serve para captar a experiência subjetiva, sendo ela por meio de observações, estudos, entrevistas, etc.

Análise Interpretativa busca entender o significado por trás das palavras e ações dos indivíduos, sendo ela muitas vezes interpretativa, em que aqui está relacionada com a dimensão semiótica.

O método qualitativo é adaptável, o qual possui uma **Flexibilidade**, permitindo ajustes na abordagem conforme a pesquisa avança, permitindo que o pesquisador tenha liberdade durante este processo.

E por fim, está a **Validade e Confiabilidade**, os quais são fundamentais para garantir uma profundidade nas pesquisas qualitativas, permitindo que os pesquisadores possuam uma compreensão mais ampla dos fenômenos estudados. A validade é dividida em **Interna**, a qual é relacionada a capacidade de perceber as complexidades dos fenômenos sociais, e a **Externa**,

onde enfatiza que os resultados de um estudo qualitativo não podem ser generalizados, mas sim aplicados em contextos semelhantes. Já a confiabilidade permite a consistência e reprodutibilidade do processo de pesquisa, permitindo que outros pesquisadores possam seguir pelo mesmo caminho.

Um outro método também presente neste artigo é o analítico, o qual segundo os autores, é uma abordagem de pesquisa que busca decompor um fenômeno em suas partes constitutivas para melhor compreensão. Esse método é utilizado para analisar dados ou informações de maneira mais detalhada, a qual permite identificar relações, padrões e significados que podem não ser evidentes em uma visão mais geral. Ou seja, este método é fundamental em pesquisas que exigem uma investigação detalhada e uma interpretação cuidadosa de cada componente do objeto de estudo escolhido.

2.1 Recorte Teórico

A base teórica dessa pesquisa é ampla e se inicia com a semiótica peirceana, por meio do olhar de Lúcia Santaella, a qual buscou entender os horizontes da semiótica de Peirce. Segundo a pesquisadora, a semiótica é a ciência de toda e qualquer linguagem, ou seja, tudo o que constitui em linguagem é objeto de análise e estudo da semiótica.

Assim ela nos esclarece que dentro do processo de comunicação entre pessoas e objetos, existem os signos, o qual é tudo aquilo que representa alguma coisa para alguém em um determinado contexto, eles são transmitidos com a intenção de enviar uma mensagem a um destinatário, o qual irá interpretar esses signos de acordo com suas próprias associações ou experiências, ou seja, de acordo com o seu repertório.

A semiótica dentro do âmbito da comunicação busca entender como os signos atuam dentro dos contextos de interpretação e, por meio deste caminho foi possível analisar no mangá neste artigo os processos de significação.

A análise semiótica proposta por Santaella se baseia na análise dos signos e de seus processos de significação (semiose) dentro de contextos culturais e sociais. Para a pesquisadora, a semiótica não é apenas uma teoria, mas uma abordagem prática que pode ser aplicada em diferentes áreas do conhecimento.

A autora propõe uma investigação dos signos, (os quais podem ser palavras, sons, imagens, entre outros) e como eles produzem significado, destacando que o contexto é fundamental para a interpretação.

Santaella utiliza também a tríade de Peirce, o qual concebeu a classificação e largamente utilizada que distingue três espécies de signos, sendo eles:

- **Ícone:** Representa o objeto como ele é. Possui características físicas e visuais, semelhantes ao objeto “real”.
- **Símbolo:** Algo que remeta ao objeto. Não apresenta similaridade com o seu objeto, irá depender do contexto/cultura que está inserido.
- **Índice:** Indica algo. Representam algo decorrente de uma relação de causalidade, ou seja, sugere algo.

Ela utiliza essa tríade para classificar os signos e compreender suas relações de significação com o objeto e o interpretante, sujeito que passa pela semiose.

Na teoria, proposta pela autora, é valorizada a intertextualidade, identificando que os significados são construídos a partir de relações entre os textos e contextos distintos. Ela também apresenta que a semiótica deve dialogar com outras áreas – como, por exemplo, o design – o qual permite uma análise mais aprofundada e complexa dos fenômenos comunicativos. Assim como, a experiência e as interpretações pessoais são importantes, pois a compreensão dos signos está ligada à vivência dos indivíduos.

A semiótica de Santaella propõe uma perspectiva abrangente e contextualizada, permitindo uma análise crítica e reflexiva dos processos de significação na comunicação entre pessoas e objetos. Este ponto de vista foi fundamental para a análise do objeto de estudo, ao investigar os artefatos, especialmente os de moda, presentes no mangá de *Spy x Family*. A observação desses elementos foi possível devido às relações mediadoras dos signos e pelos processos de significação, o qual foi aprofundado por meio da intertextualidade e da dinâmica entre as imagens, texto e o contexto. Sendo assim, a semiótica foi essencial para compreender as relações, interações e interpretações dos artefatos representados no mangá.

As teorias de Lopes, M.T. (2014) e Simmel (1970), assim como os conceitos de Twyman sobre a linguagem gráfica e a compreensão do Discurso Visual presente nos elementos de Design na obra analisada, também foram importantes pontos para as análises deste estudo, deixando a compreensão e o seu aprofundamento. Permitindo a análise de significação e as possíveis interpretações dos artefatos presentes no primeiro volume do mangá de *Spy x Family*.

O conceito de Discurso Visual, definido também por Lopes, M.T (2014) refere-se à forma como as imagens e elementos visuais comunicam significados e mensagens dentro de contextos sociais e culturais. Ou seja, a autora argumenta que o discurso visual vai além das representações estéticas, ele envolve uma análise crítica de como as imagens influenciam nas

percepções e interpretações. Lopes, M.T(2014), pontua os principais pontos deste conceito como:

A **Interpretação Crítica**, leva em conta o contexto em que as imagens são produzidas e consumidas, incluindo os valores, ideologias e as relações de poder que influenciam na compreensão das imagens.

O **Significado e Representação**, afirma que as imagens não são neutras, elas carregam significados que podem variar conforme o contexto cultural.

Os **Elementos Visuais**, abrange diversos elementos, sendo eles cores, formas, composições, os quais desempenham um papel importante na comunicação de mensagens.

E a **Interação com Outros Discursos**, a pesquisadora enfatiza que o discurso visual não atua sozinho, ele interage com outros discursos sendo eles o verbal e o textual, o qual melhora a análise e as interpretações das mensagens.

Assim, o Discurso Visual proposto por Lopes, M.T foi uma ferramenta importante para compreender como as imagens moldam a percepção do mundo e contribui para a construção de significados, sejam eles coletivos ou individuais.

Continuando nossas considerações, apresentamos o conceito de Michael Twyman sobre a linguagem gráfica, onde ele aborda a forma como a comunicação visual é percebida e trabalhada no design gráfico. Ele divide seu conceito em pontos principais:

A **Diferenciação entre Linguagem Verbal e Visual**, destaca a maneira distinta de como os designers abordam a linguagem gráfica, onde o maior foco está nas representações visuais do que na comunicação verbal, sendo ela a fala e a escrita.

O modelo de Twyman (Figura 1A) considera diferentes **Canais de Comunicação**, sendo eles a visão e a audição. Enquanto a maioria das pessoas recebe as informações por meio da fala e da escrita, os designers se concentram na interpretação dos significados através da visão.

As **Sutilezas da Linguagem Gráfica**, vão além do texto. Ele enfatiza que os designers são mais sensíveis a estas sutilidades, pois eles utilizam os elementos visuais para se comunicar de forma mais eficaz.

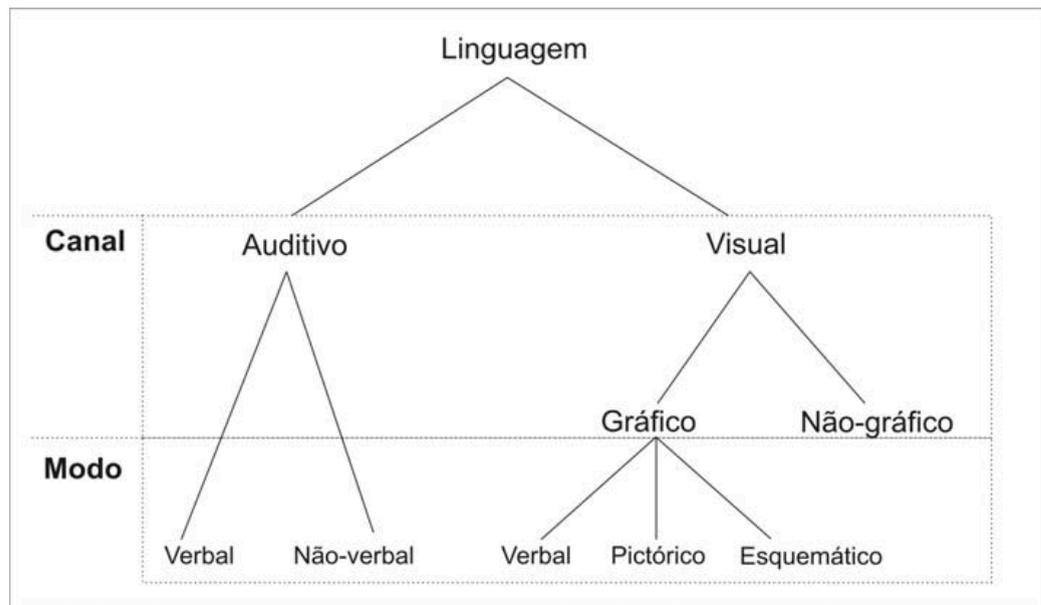
Michael propõe em seu modelo, a **Integração de Linguística e do Design**, onde ambas as áreas criam uma ligação mais profunda na compreensão da comunicação.

Os **Pictogramas e os Símbolos** são fundamentais na linguagem gráfica, pois permitem uma comunicação clara e efetiva, onde muitas vezes ultrapassam barreiras linguísticas.

E por fim, ele pontua que a **Experiência do Usuário** destaca a importância da acessibilidade na comunicação gráfica.

Deste modo, os conceitos de Twyman permitem a compreensão de como a linguagem gráfica funciona no design e reforça a importância de analisar as distintas formas de comunicação na criação de mensagens visuais.

Figura 1A



Fonte:

https://www.researchgate.net/figure/Figura-21-Estrutura-da-Linguagem-Fonte-Twyman-1982_fig1_235940269

Acesso em: 04/10/2024

Conforme o modelo acima, a linguagem esquemática é formada por formas gráficas, as quais não incluem palavras, números ou imagens pictóricas, a exemplo de tabelas ou representações abstratas de estruturas. Já a linguagem pictórica é composta por imagens produzidas artificialmente, ou seja, elas são criadas na mente do observador, o qual irá remeter, por mais distante que seja, a uma aparência ou estrutura de algo real ou imaginado.

Portanto, a linguagem visual-gráfica, dependendo do contexto do observador, o seu significado de qualquer variação pode mudar, ou melhor, dependendo do objeto da análise, sem uma contextualização aprofundada, os resultados deste modelo de análise podem ser insuficientes.

Complementando o pensamento de Twyman podemos trazer a teoria da Formação do Olhar, desenvolvida por Lopes, M.T. (2014), que examina como a percepção visual é moldada por fatores culturais, sociais e históricos. A autora propõe que o "olhar" não é apenas uma questão de ver, mas envolve um conjunto de conhecimentos, experiências e contextos que influenciam na interpretação das imagens. Essa teoria enfatiza a importância da formação

crítica do olhar, permitindo que os indivíduos compreendam e questionem as representações visuais, contribuindo para uma leitura mais reflexiva e consciente do mundo. Para que esta compreensão reflexiva possa acontecer, é interessante a presença de um professor como mediador e facilitador neste processo de formação crítica dos alunos. Durante a apresentação do conteúdo discutido em sala de aula, ele é responsável por:

Estimular a Reflexão Crítica, incentivando os alunos a questionarem as imagens e representações visuais para instigar uma análise crítica do que estão observando.

Contextualizar o Conhecimento é essencial para que o professor auxilie os alunos a compreenderem o contexto social, cultural e histórico presente nas imagens, expandindo a percepção e interpretação.

Desenvolver a Sensibilidade Visual por meio de atividades que aperfeiçoem as capacidades dos alunos de observar e de interpretar os diferentes tipos de imagens, possibilitando a sensibilização do invisível.

E por fim, **Promover a Diversidade de Olhares**, valorizando as diversas perspectivas, o qual ajuda os alunos a identificar que suas interpretações são influenciadas por suas próprias vivências, experiências e contextos.

Na teoria da Formação do Olhar de Lopes, M.T. (2014), a autora destaca que o olhar não é neutro, ele é construído a partir de experiências individuais e coletivas, e um o professor como mediador é essencial neste processo para a formação do olhar crítico, Lopes, M.T. sugere que a educação deva ir além da simples visualização, o professor auxilia no desenvolvimento da formação do olhar mais crítico, para que assim, as pessoas estejam aptas a observar e questionar as coisas ao seu redor.

E por fim, temos o teórico Georg Simmel, filósofo e sociólogo alemão, que contribuiu significativamente para o desenvolvimento da sociologia no quesito do estudo sobre o fenômeno da moda e que nos é tão importante no arremate do campo epistêmico aqui desenhado. Para Simmel, a moda é como um veículo de expressão individual e de diferenciação social, os quais oferecem informações importantes para o significado cultural. Ele separou este fenômeno em quatro pontos importantes para a sua compreensão, a **Diferenciação Social**, a qual utiliza da moda para que possam se expressar em sua singularidade e assim afirmarem sua identidade em um contexto mais amplo. A **Mobilidade Social e Imitação**, afirmam que as tendências de moda surgem à medida que os indivíduos imitam os estilos das classes mais altas, em busca de elevar seu estatuto social. Apresenta também a **Natureza Transitória**, definida como uma constante mudança, atribuída à instabilidade da sociedade moderna, refletido na moda tornando-a um reflexo da natureza

dinâmica da vida moderna. E por fim, a **Coesão e Diferenciação Social**, que consiste no interesse comum entre indivíduos que compartilham gostos e preferências semelhantes, reforçando a questão hierárquica que a moda carrega.

Em suma, todos os conceitos apresentados interagem de forma complementar para melhorar a compreensão sobre as imagens e suas interpretações que serão apresentadas neste texto. O Discurso Visual apresenta como as imagens expressam significados e influenciam percepções, o conceito de Twyman destaca a relação entre a imagem e texto na construção de sentido, destacando a importância da intertextualidade e do contexto na análise visual. A Formação do Olhar de Lopes, M.T. (2014), aborda a influência do contexto social e experiências na formação para uma interpretação visual, propondo uma leitura crítica e, por fim, o estudo de Simmel sobre a vida social e a percepção urbana apresenta uma compreensão de como o ambiente e as interações sociais influenciam o olhar.

Assim, juntos, estes conceitos promovem uma visão abrangente que nos auxiliou a interpretar a complexidade das representações visuais, reconhecendo tanto as imagens, textos, como a formação do olhar do nosso leitor como importante para a construção dos significados que surgem das experiências individuais e coletivas no contexto de leitura de *Spy X Family*.

2.2 Narrativa e Contexto de *Spy x Family*

Spy x Family (2019), de Endo Tatsuya, é uma série de mangá que narra a história da família Forger. Neste artigo, o recorte analítico se dá com apenas com o primeiro volume desta série, a qual é composta por três personagens principais que formam uma família falsa por motivos específicos, mas que acabam se conectando ao longo da trama.

Loid Forger, conhecido pelo codinome de Twilight, é um espião habilidoso. Sua missão é manter a paz entre Westalis e Ostania, dois países que estão em conflito. Para completar a missão denominada Strix, ele precisa se infiltrar em círculos sociais influentes, o que o obriga a formar uma família falsa, adotando a identidade de "Loid Forger", um médico psiquiatra.

A segunda personagem é Yor Forger, uma funcionária pública da prefeitura de Ostânia, mas secretamente é uma assassina profissional conhecida pelo codinome de "Thorn Princess". Para manter sua identidade segura, ela concorda em fingir ser a esposa de Loid.

Por último, Anya Forger é uma menina adotada por Loid para cumprir o papel de filha na família. Porém, ela não é como as outras crianças, ela foi o resultado de um experimento acidental, ganhando habilidades telepáticas, permitindo-lhe ler a mente de outras pessoas.

Figura 2A

Fonte: <https://jovemnerd.com.br/noticias/animes-e-mangas/manga-spy-x-family-21-milhoes>
Acesso em: 08/10/2024

O objetivo de Twilight (Loid Forger) é se aproximar de seu alvo, o líder do partido da União Nacional, Donovan Desmond, o qual ameaça a paz entre o Leste e o Oeste, sendo respectivamente Westalis (leste) e a Ostânia (oeste), e investigar quaisquer atividades suspeitas, porém, Desmond é muito recluso e cauteloso, raramente sai em público, suas únicas situações, as quais é visto, são ocasionalmente durante as reuniões políticas proeminentes da prestigiosa e tradicional escola de seus filhos, o Colégio Éden, a qual também funciona como local de confraternização para grandes nomes da política e negócios.

Após a introdução dos personagens principais e, como seus caminhos se cruzaram e seus interesses pessoais se alinham, é chegado o final do primeiro volume do mangá. Neste ponto, a narrativa nos leva ao dia da entrevista familiar do Colégio Éden, onde todos os membros da família Forger se preparam para a primeira etapa da Operação Strix. Acompanhamos a chegada dos Forgers ao renomado Colégio Éden para a segunda fase do processo de admissão, a crucial entrevista familiar, a etapa mais desafiadora do processo devido a seleção ser extremamente rigorosa. Todos os candidatos presentes, em sua maioria oriundos de famílias de alto poder aquisitivo, estão sendo avaliados desde o momento de sua chegada ao pátio da instituição. Para se destacarem, a família Forger precisa passar uma imagem de família perfeita para convencer e impressionar os examinadores.

Por tanto, para conquistar esse objetivo, é necessário que a família Forger seja aprovada na rigorosa entrevista de admissão, e que assim, Anya possa se aproximar do filho do líder do partido da União Nacional para o avanço da missão. O volume termina com a família respondendo e lidando com perguntas difíceis, ao mesmo tempo que seu comportamento familiar é minuciosamente analisado. Apesar das mentiras e segredos que os cercam, esse momento revela e demonstra como as conexões entre os três personagens começam a se fortalecer, apresentando um vínculo que vai além das aparências.

Foi analisado apenas o primeiro volume do mangá de *Spy x Family*, pois ele foi o contato inicial que tivemos com a obra de Endo, e impactou por apresentar um contexto e tempo histórico real, mas, trabalhado de forma lúdica e intrigante para a narrativa. A forma como o design de personagens² é criado, é um aspecto muito importante dentro da criação de narrativas visuais, pois o desenvolver da aparência, da personalidade e estética geral dos personagens é o que torna a história envolvente e comunica conceitos mais profundos na linguagem gráfica. A forma como o mangaká (termo usado para se referir aos escritores de mangás) utilizou desta ferramenta, (design de personagens), para melhor imersão do contexto histórico escolhido por ele, foi o que despertou o interesse para a escrita deste artigo.

Partindo do princípio da forma como o design de personagens da obra de *Spy x Family* foi trabalhada, foi feita uma análise semiótica dos artefatos de design que foram utilizados dentro do universo da narrativa, artefatos estes que fazem alusões à objetos reais e presentes dentro do contexto histórico o qual a narrativa se passa e como as sutilezas da linguagem gráficas foram interpretadas, assim como os símbolos e a experiência pessoal contribuíram para o aprofundamento desta análise.

3 RESULTADOS DA ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Para esse artigo, fizemos uma crítica interpretação das imagens e por conseguinte os signos presentes nesse contexto de análise, que contém o primeiro volume do mangá *Spy x Family*, a partir do somatório das teorias apresentadas no referencial teórico com as metodologias aplicadas. Foram selecionados do mangá algumas imagens de artefatos de design específicos

² Scott McCloud, em seu livro *Understanding Comics*, argumenta que o design de personagens vai além da estética, ele é uma forma de comunicação que transmite a personalidade e o papel do personagem na narrativa. Scott enfatiza que a simplicidade no design pode facilitar a identificação e a conexão emocional do público, enquanto traços exagerados podem representar emoções complexas. Além disso, o design deve se alinhar à lógica interna da história, reforçando a narrativa e enriquecendo a experiência do leitor.

para exemplificar e aprofundar esta análise, nessa perspectiva, foi possível compreender como estes signos e imagens auxiliaram para uma reflexão mais profunda deste estudo.

A investigação das imagens e signos proporcionou, não somente, uma compreensão mais ampla sobre a obra trabalhada, mas uma conexão entre o contexto histórico, o qual faz referência a um tempo histórico real e a relação com a estética do mangá. Para melhor compreensão destes elementos contidos na obra de Endo, foram feitas uma seleção de artefatos de design e de moda, assim como outros elementos que contribuíram para essa observação. A personagem escolhida para introduzir a análise foi a Yor Forger, em três de seus figurinos presentes no primeiro volume do mangá.

Como mencionado anteriormente, ao final desse volume acontece a segunda fase de admissão para o Colégio Éden, uma etapa crucial para o avanço da missão principal. Essa fase é caracterizada por uma sequência de pequenos testes que envolvem desafios, tanto práticos como acadêmicos, para avaliar não somente o conhecimento, mas também as habilidades sociais e a resolução de problemas. Dentro do contexto da história, os personagens buscam se adequar ao alto padrão da maioria dos candidatos presentes, tendo em vista que é uma instituição renomada, a forma como eles conseguiram se moldar para o padrão social ali presente, foi por intermédio do vestuário associado ao comportamento social necessário para o sucesso da missão.

Para melhor compreensão, foram escolhidos para análise os looks que a personagem Yor usou durante a etapa da entrevista familiar (Figura 3A). Nele é possível notar semelhanças com os looks da estilista Coco Chanel (Figura 3B) que vigoravam como valor de moda na década 1960, o primeiro com o *tailleur* e saia, acompanhados por um colar de pérolas, luvas brancas e sapatos de salto baixo com meias calças. No segundo visual escolhido (Figura 3C), também é observado, a presença da influência do estilista – também da década de 1960 – Andres Courreges (Figura 3D), a partir de um vestido levemente acinturado, com suas mangas até os cotovelos, um colar de pérolas e a permanência da meia calça com um sapato de salto baixo.

Figura 3A



Fonte:
Screenshot do mangá
Spy x Family, Vol.1,
Cap. 4, Pág. 165
Acesso em: 19/09/2024

Figura 3B



Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/485544403564216668/>
Acesso em: 19/09/2024

Figura 3C



Fonte:
Screenshot do mangá
Spy x Family, Vol.1,
Cap. 4, Pág. 181
Acesso em: 19/09/2024

Figura 3D



Fonte:
https://www.1stdibs.com/fashion/clothing/day-dresses/courreges-couture-future-c1960s-orange-mod-signature-logo-wool-sheath-dress/id-v_7911081/
Acesso em: 08/10/2024

Esses dois looks apresentados fazem referência a peças de vestuário marcantes dentro do âmbito da alta costura na década de 1960 – Chanel e Courreges, respectivamente –, alinhando-se ao contexto histórico em que a personagem está inserida. Para projetar a imagem de uma família perfeita e que pertença a uma classe social compatível com os outros candidatos presentes, a moda se tornou um importante veículo de comunicação de imagem e de aparência. A busca da família Forger para se adaptar ao padrão dos outros candidatos foi além das vestimentas, o elevado exemplo de etiqueta e a forma como resolveram as adversidades propostas durante o exame, foram bem vistas por todos os avaliadores presentes. Estes pontos reforçam a ideia de que a aparência e o comportamento desempenham um papel importante na aceitação e inclusão dentro da sociedade narrada no mangá.

Diante do que foi exposto, mas ao considerar o fenômeno da moda sob a perspectiva dos estudos de Simmel, torna-se evidente como as escolhas visuais refletem nas construções culturais e sociais que moldam a percepção do eu na sociedade. No contexto que a personagem escolhida para análise se encontra, podem ser observados alguns pontos deste fenômeno mencionado por Simmel, como a Mobilidade Social e Imitação e a Coesão e Diferenciação Social. Na narrativa, a família toda está inserida na renomada instituição para a realização da segunda fase de admissão, onde são avaliados não apenas pelo intelecto, mas de

forma geral, e cercados por candidatos de alto padrão econômico. Para melhor compreensão, é importante notar que, na alta sociedade dos anos 1960, as pessoas frequentemente vestiam roupas de estilistas da alta costura para enfatizar a classe social a qual pertenciam. Sendo assim, para projetar a imagem de uma família perfeita, os Forgers utilizaram da moda como um veículo de comunicação para reforçar sua posição hierárquica, imitando o estilo e os padrões das classes mais elevadas em busca da percepção de uma elevação de seu estatuto social.

A análise do discurso visual, conforme proposto por Lopes M.T. (2014), enfatiza que as imagens não são meras representações, mas sim construções que refletem valores, ideologias e relações de poder, exigindo uma interpretação atenta às suas nuances e simbolismos. Por exemplo, nas imagens para essa análise, as roupas da Yor Forger transmitem valores de classe média alta, conservadorismo, educação/sofisticação e normas de gênero, reforçando sua imagem de sucesso e estabilidade social, além de simbolizar a unidade familiar.

Esta análise também está relacionada com o conceito de Twyman, que enfatiza a construção de sentido por meio da intertextualidade e do olhar crítico do designer. Ou seja, para compreender melhor a linguagem gráfica utilizada pelo autor da obra, é necessário que o leitor tenha um olhar atento para as imagens, pois são em suas representações em conjunto que se é interpretado o contexto o qual a narrativa está inserida. Para melhor aprofundamento, a compreensão da escolha destes looks para a representação do status social só é possível quando o leitor possui a informação de que estes looks que a personagem está vestindo fazem referência aos looks de estilistas reais e que estão inseridos na alta costura, roupas estas que só eram utilizadas por pessoas na década de 1960 que possuíam poder econômico.

Já com relação a semiótica de Lúcia Santaella oferece uma abordagem detalhada para decompor os signos presentes nas imagens. A pesquisadora destaca a importância de entender a relação entre significante e significado, bem como o contexto em que a imagem é inserida, permitindo uma análise mais profunda dos elementos visuais e de sua interação com outros discursos. Assim como é proposto por ela, é interessante apresentar como estes signos utilizados pela personagem foram investigados, desta forma, foi aplicada a tríade de Peirce, para classificar os signos e compreender suas relações com o objeto e o interpretante.

- **Signo** escolhido: O look da **Figura 3A**

- **Ícone:** Look de Coco Chanel, o *tailleur* e a saia acompanhados do colar de pérolas.
 - **Símbolo:** Remete a alta sociedade, alto poder aquisitivo.
 - **Índice:** Sugere ser uma mulher de família conservadora, séria.
- Segundo **Signo** escolhido: O look da **Figura 3C**
 - **Ícone:** Vestido levemente acinturado, mangas até os cotovelos, um colar de pérolas.
 - **Símbolo:** Remete à alta sociedade, alto poder aquisitivo.
 - **Índice:** Sugere ser uma mulher conservadora, meiga, acolhedora.

Como mencionado, nesta teoria é valorizada a intertextualidade, identificando que os significados são construídos a partir de relações entre os textos e contextos distintos, Santaella também pontua que a experiência e as interpretações pessoais são importantes, pois a compreensão dos signos está ligada à vivência dos indivíduos.

Desta forma, é possível concluir que a análise do fenômeno da moda por meio dos olhares de Simmel, Lopes e Santaella, revelam como as escolhas visuais vão além da estética, funcionando como poderosos instrumentos de comunicação social e cultural. Os Forgers, ao se utilizarem da moda como uma forma de imitação e construção de identidade, não apenas reforçam sua posição hierárquica, como também refletem as dinâmicas de classe presentes na sociedade dos anos 1960. Por meio da abordagem semiótica, foi possível investigar os signos que compõem a narrativa visual, entendendo suas relações e significados em contextos específicos. A intertextualidade e as experiências individuais enriquecem essa análise, demonstrando que a moda é um campo fértil para a interpretação crítica e a compreensão dos valores sociais que moldam a percepção do eu.

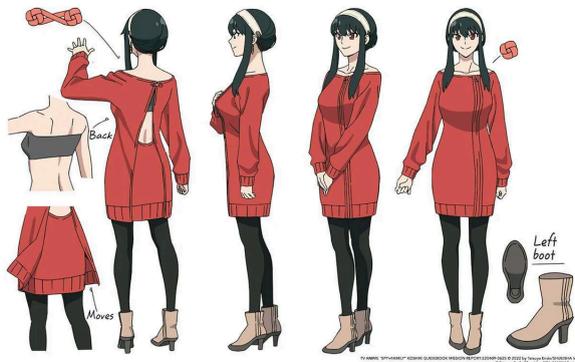
O próximo look escolhido, também da personagem Yor, o qual ela veste com maior frequência (**Figura 4A**), é um vestido vermelho longo com uma pequena abertura nas costas e um decote ombro a ombro, suas pernas estão cobertas por meias pretas e estilizadas com botas na cor bege (**Figura 4B**). Por meio da análise semiótica deste look, é possível observar como os signos e os significados desta escolha de moda, a qual resgata elementos do contexto histórico real.

Figura 4A



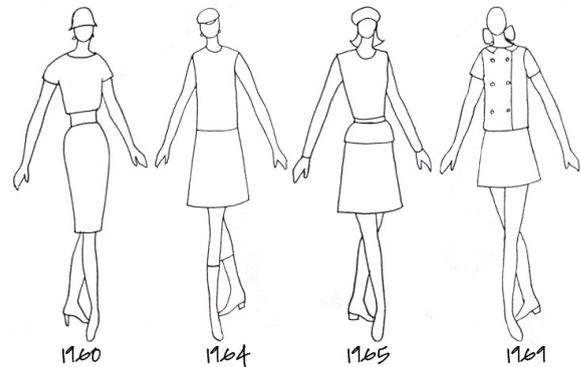
Fonte: Screenshot do mangá Spy x Family, Vol.1, Cap. 1, Pág. 3
Acesso em: 19/09/2024

Figura 4B



Fonte:
https://www.reddit.com/r/SpyxFamily/comments/1fk_e1u9/yor_character_design_civilian/
Acesso em: 08/10/2024

Figura 4C



Fonte:
<https://www.coisasdediva.com.br/2015/04/roupas-ano-s-60-tudo-sobre-o-estilo-da-epoca/>
Acesso em: 08/10/2024

Para a investigação deste look em específico, foram utilizadas as interpretações críticas que as imagens comunicam, como proposto pelo Discurso Visual de Lopes, M.T., o contexto histórico que a narrativa se encontra, as influências estéticas presentes nos anos 1960 e a atuação do design de personagens.

Um dos principais pontos do Discurso Visual proposto pela autora, que desempenham um importante papel para transmitir mensagens, são os **Elementos Visuais**, os quais abrangem

cores, formas e composições. O outro princípio importante é a **Interação com Outros Discursos**, pois quando há este contato, sendo entre o verbal e o textual, é possível aprofundar as análises. Desta forma, foi possível pontuar:

- As **Cores e o Simbolismo**: Na moda dos anos 60, o vermelho simboliza tanto a paixão quanto o perigo. A personagem Yor Forger apresenta uma dualidade em sua vida, ela é uma mulher comum e uma assassina, a forma como o mangaká encontrou de enfatizar este conflito interno da personagem de forma sutil, foi por meio da cor escolhida para ela.
- A **Silhueta e Estilo**: Dentro do design de moda, existem silhuetas que marcam uma época, por exemplo, nos anos de 1960 os vestidos apresentavam a cintura marcada e saia ampla, assim como também cortes retos e comprimentos menores (**Figura 4C**). Essa estética é trabalhada no mangá e reforça esse período histórico específico.

A análise semiótica do vestido vermelho da Yor é interessante pois, o mesmo signo (neste caso é o vestido) pode ser interpretado de duas formas, as quais constroem a identidade da personagem e aprofundam em sua personalidade. Para melhor contextualização, iremos utilizar a tríade de Peirce novamente e analisar as duas interpretações deste signo. Sendo a primeira:

- **Signo**: Vestido vermelho
 - **Ícone**: Vestido vermelho longo com uma pequena abertura nas costas e um decote ombro a ombro.
 - **Símbolo**: A cor vermelha remete à paixão.
 - **Índice**: Sugere ser uma mulher dócil, frágil, meiga, ingênua e cativante.

A segunda interpretação:

- **Signo**: Vestido vermelho
 - **Ícone**: Vestido vermelho longo com uma pequena abertura nas costas e um decote ombro a ombro.
 - **Símbolo**: A cor vermelha remete ao perigo.
 - **Índice**: Sugere ser uma mulher independente, segura de si, forte.

Ou seja, o signo analisado torna-se um elemento de disfarce, simbolizando a dualidade que a personagem carrega. Sendo assim, a interpretação da semiótica da imagem (**Figura 4A**) e o destrinchar dela por meio do Discurso Visual e dos fatores presentes dentro do design de

moda, contribuíram para a compreensão e imersão do contexto histórico da narrativa, a qual situa *Spy x Family* nos anos 1960. Podemos concluir que essa imagem não foi inspirada em um look específico de um estilista da época representada, porém, o que o torna um signo de imersão de contexto histórico, foram as construções das informações visuais presentes na época, como as cores, as silhuetas, que auxiliaram a interpretação deste modelito e como ele contribuiu para a imersão da narrativa.

A visão de um mangaká no processo de design está interligada na utilização de conceitos históricos reais. Criar uma história envolvente vai além de simplesmente desenvolver uma narrativa emocionante, o que cativa o leitor são as sutis referências à realidade, à qual servem como ponto de partida para o processo criativo. A motivação dos personagens desempenha um papel importante para o aprofundamento do universo apresentado, a influência estética escolhida pelo autor é representada no *background* (plano de fundo) sendo eles na arquitetura, nos automóveis, nos nomes, nas vestimentas, todos eles são fontes de influência que, juntos, traduzem a mistura de culturas do mundo real de forma interessante.

Figura 5A



Fonte:
<https://ar.pinterest.com/pin/306033737192970951/>
 Acesso em: 08/10/2024

Figura 5B



Fonte: Screenshot do mangá *Spy x Family*, Vol.1,
 Cap. 2, Pág. 116
 Acesso em: 19/10/2024

Por meio do Discurso Visual, é possível compreender que os objetos decorativos presentes em *Spy x Family* auxiliam a criar uma atmosfera que complementa a narrativa e a imersão no contexto histórico, a exemplo do mobiliário da casa dos Forgers (**Figura 5A**), eletrodomésticos (**Figura 5C**) e (**Figura 5D**), assim como os automóveis (**Figura 5B**).

Figura 5C



Fonte:

<https://www.casadovelho.com.br/1f6eac/televisao-general-eletric-mo-delo-custom-chassi-long-life-original-dos-anos-1960>

Acesso em: 08/10/2024

Figura 5D



Fonte:

<https://collections.vam.ac.uk/item/O372017/radio/radio-ekco/>

Acesso em: 08/10/2024

Figura 5E



Fonte:

<https://www.retrowaste.com/1960s/cars-in-the-1960s/>

Acesso em: 19/09/2024

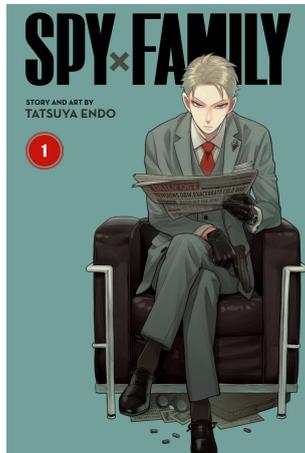
O fenômeno de moda neste contexto será observado juntamente à teoria de Twyman, onde os objetos retratados remetem a uma sociedade de classe média alta, refletindo a necessidade de manter as aparências de família perfeita. A moda neste contexto de plano de fundo, auxilia na leitura crítica quanto para identificar o mobiliário utilizado e interpretá-lo como um mobiliário de luxo, algo que para os olhares não treinados não será de grande diferença.

Por fim, com a semiótica foi possível ser interpretada por meio da intertextualidade, pois os significados desses objetos foram construídos entre o texto, a história, e o contexto. O mobiliário faz referência aos da época, os eletrodomésticos e automóveis também, sendo possível a análise semiótica devido às experiências e contatos pessoais com estes signos e compreender seus significados.

Em resumo, o mobiliário em "Spy x Family" não é apenas um fundo para a história; ele é um componente que enriquece a narrativa, refletindo para as motivações dos personagens e o contexto social em que vivem, enquanto contribui para o tom geral da obra, aguçando a imaginação do leitor.

Uma curiosidade interessante, é que em todas as capas dos volumes dos mangás, Endo traz a representação de um mobiliário famoso e que está dentro do recorte temporal escolhido e trabalhado assim como comunica de forma sutil as características de personalidade de cada personagem. O exemplo contido na capa do primeiro volume de Spy x Family (**Figura 6A**), traz o personagem Twilight, Loid Forger, sentado na famosa poltrona *Grand Confort LC-2*, desenhada pelo arquiteto e designer Le Corbusier (**Figura 6B**).

Figura 6A



Fonte:

<https://www.kobo.com/br/pt/ebook/spy-x-family-vol-1>

Acesso em: 19/09/2024

Figura 6B



Fonte:

<https://br.pinterest.com/pin/773774779710764034/>

Acesso em: 19/09/2024

Essa poltrona tem uma estrutura em aço inox tubular e revestimento em couro ou tecido. Ela transmite, a partir de um campo de signos uma dimensão simbólica de poder e masculinidade, com seu exterior resistente e um interior macio e suave, conversando perfeitamente com a personalidade de Twilight, o qual demonstra ser um personagem estruturado e seguro de si, porém, ele possui um lado sentimental e acolhedor também. A poltrona também oferece espaço para uma pessoa sentar, refletindo como no momento atual, ele é um personagem fechado e que prefere agir sozinho.

Em conclusão, a análise do fenômeno da moda da teoria de Simmel, o Discurso Visual de Lopes, M.T. (2014), a linguagem gráfica de Twyman e a semiótica de Santaella, revelam a conexão entre moda, imagem e significados. Simmel nos ajuda a compreender como a moda não apenas reflete, mas influencia nas dinâmicas sociais, funcionando como um veículo de mobilidade e diferenciação social. A teoria de linguagem gráfica de Twyman em conjunto com a abordagem de Lopes, M.T., acrescentam uma dimensão crítica, enfatizando que a construção de sentido é mediada por relações intertextuais que demandam uma formação do olhar por parte do espectador/leitor. A semiótica de Santaella ofereceu ferramentas para interpretar os signos presentes nas representações visuais do mangá, permitindo uma análise mais profunda da relação entre significante e significado, permitindo separar cada imagem e observar como cada uma delas estava inserida dentro do contexto. Essa abordagem analítica facilitou a identificação de como os elementos visuais, (como formas, estilos de vestuário,

mobiliário), não apenas compõem para a estética da obra, mas também transmitem informações, mensagens culturais e sociais, revelando significados que refletem na identidade dos personagens e no contexto histórico em que estão inseridos.

A combinação dessas perspectivas não apenas enriquece a interpretação da moda como fenômeno social e cultural, mas também amplia a capacidade de interpretar as narrativas visuais que criam a percepção do eu. Dessa forma, ao combinar essas teorias, foi possível compreender a complexidade e a riqueza do discurso visual dentro do design do referido mangá.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim concluímos esse artigo compreendendo por meio da perspectiva semiótica de Santaella, como os processos de significação na comunicação são essenciais para entender as relações, interações e interpretações dos artefatos no mangá, como estas relações com os signos e o processo de significação se aprofundam por meio da intertextualidade e dinâmica entre texto e imagem. Em conjunto à metodologia de Marconi e Lakatos, foi possível compreender como os conhecimentos pertencentes ao intérprete que está recebendo a informação são cruciais para a interpretação e aprofundamento dos signos representados, criando sua voz de autor.

Os conceitos trabalhados no recorte teórico interagem de forma complementar para melhor entendimento sobre as imagens e suas interpretações. O Discurso Visual é possível perceber como as imagens comunicam significados, o conceito de Twyman apresenta a relação entre a imagem e o texto para a construção de sentido e destaca a importância da intertextualidade para contextos de análise. Lopes, M.T. (2014) identifica como as experiências e o contexto social influenciam nas interpretações visuais e, por fim, Simmel em seu estudo aborda como a vida social apresenta uma compreensão de como o ambiente ao redor impactam nas interações e olhares sociais.

Aplicando a metodologia, foi possível colocar em prática a nossa formação do olhar, analisar os signos e conseguir interpretá-los, porém, cada interpretação dependerá do nível de conhecimento geral do interpretante, muitas alusões feitas dentro do mangá de Spy x Family estão presente nos detalhes dentro de própria história, no acontecimento real, porém entender

os outros lados presentes neste mesmo período histórico é o que farão a diferença na hora de consumir a obra.

Portanto, é notório a variedade de interpretações que podem surgir a partir da mesma narrativa. O olhar treinado do designer quanto a linguagem gráfica, em complemento às experiências pessoais, permite uma relação de construção de sentido entre as imagens e o texto, em comparação a alguém sem o conhecimento específico. Mesmo que ambos tenham consumido a mesma história, as mesmas imagens e textos, a diferença está presente nos detalhes da linguagem gráfica e do contexto social de cada um. Em suma, a história do mangá permanecerá a mesma, a interpretação dos detalhes é que fará a história mais atraente, tornando-a mais cativante para aqueles que possuem o olhar treinado.

Desta forma, respondendo o primeiro objetivo específico desta pesquisa; “*Entender como o mangá de Spy x Family transmite elabora a informação visual quanto o contexto histórico através por meio das imagens de moda/vestuário*”, foi possível visualizar por meio das análises críticas fundamentadas no conceito de Discurso Visual e na teoria da Formação do Olhar de Lopes M.T. (2014), além do conhecimento sobre design de moda e as interpretações dos fenômenos estudados por Simmel, foi possível identificar como as escolhas estéticas enriquecem a narrativa.

O segundo objetivo; “*Analisar como ocorrem as representações dos artefatos de Design*”, que visava compreender as representações dos artefatos de design, foi respondido por meio de análises semióticas que revelaram como os elementos visuais do mangá, baseados em referências reais, criam uma imersão no contexto histórico. Esse conjunto de elementos não apenas enriquece a leitura, mas também a torna mais envolvente, contextualizada e imersiva.

Por fim, o terceiro objetivo específico; “*Explorar como os artefatos de design presentes em Spy x Family refletem e comunicam o contexto histórico, contribuindo para a construção da narrativa e a formação da identidade dos personagens*”, foi compreendido ao observar como os personagens utilizaram a moda como um veículo de mobilidade social, para garantir o sucesso da missão. A presença de móveis e eletrodomésticos no cenário não apenas complementam a narrativa, mas também comunicam a imagem de uma família de classe média alta, reforçando a profundidade e a complexidade da trama.

Este estudo se contentou em observar as influências estéticas e como elas foram trabalhadas e representadas dentro da narrativa como um todo, porém, existe mais análises possíveis a serem feitas dentro deste mesmo objeto de estudo, aprofundando no design de personagens e como o contexto histórico está presente nas sutilezas das imagens representadas.

REFERÊNCIAS

TATSUYA, Endo. **Spy x Family**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2020. v. 1. ISBN 9786555123036.

LOPES, M.T. **A formação do olhar, o design de moda e a história da moda como argumento para a emancipação feminina**. Recife, 2014.

GODART, Frédéric. **Sociologia da Moda**. São Paulo: Senac São Paulo, 2010. ISBN 9788539600304.

SVENDSEN, Lars. **Moda: Uma Filosofia**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. ISBN 9788537802625.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica?: Primeiros passos**. São Paulo: Brasiliense, 2017. ISBN 9788511351170.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina De Andrade . **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. ISBN 85-224-3397-6.

AKIOKA, Thiago. **Genesis: Design, Creative Process and Manga**. São Paulo, 2017.

ZABOLOTSKAYA, Asya . Análise: O estilo retrô de SPY X FAMILY é icônico e fiel à história. **Crunchyroll**, 2022. Disponível em: https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/deep-dives/2022/6/11/anlise-o-estilo-retr-de-spy-x-family-icnico-e-fiel-histria?srsltid=AfmBOordNmQ8LoMcVzYSWp2Hz_bo8CxE_oLm_4IFrWC5ecY8mkrb8U. Acesso em: 17 set. 2024.

CUNHA LIMA, Edna. Michael Twyman e a análise da linguagem gráfica. **SCRIBD**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/239586810/3-2-Michael-Twyman-e-a-ana-lise-da-linguagem-gra-fica>. Acesso em: 03 out. 2024.

LOPES, M.T. **A formação do olhar, o design de moda e a história da moda como argumento para a emancipação feminina**., In: 6o Seminário Moda Documenta & 3o Congresso Internacional de Memória, Design e Moda, Curitiba - PA, 2016.

MCCLLOUD, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. **Internet Archive**, 1993.

Disponível em:

<https://archive.org/details/UnderstandingComicsTheInvisibleArtByScottMcCloud/page/n5/mode/2up>. Acesso em: 23 out. 2024.

Submissão completa

Obrigado pelo seu interesse em publicar com Modapalavra e-periódico.

O que acontece a seguir?

O periódico foi notificado de sua submissão e uma mensagem de confirmação foi enviada para o seu e-mail cadastrado. Assim que um dos editores revisar sua submissão, ele entrará em contato.

Por enquanto, você pode:

- [Revisar esta submissão](#)
- [Criar uma nova submissão](#)
- [Voltar para seu painel](#)

[ModaPalavra] Agradecimento pela submissão



Externa Caixa de entrada x



Daniela Novelli <revistamodapalavra.ceart@udesc.br>

22:08 (há 1 minuto)



para mim ▾

Ela/dela - a:

Obrigado por submeter o manuscrito, "ANÁLISE SEMIÓTICA DE COMO SPY X FAMILY TRABALHA A NOÇÃO DE TEMPO POR MEIO DOS ARTEFATOS DE DESIGN PRESENTES NO MANGÁ" ao periódico Modapalavra e-periódico. Com o sistema de gerenciamento de periódicos on-line que estamos usando, você poderá acompanhar seu progresso através do processo editorial efetuando login no site do periódico:

URL da Submissão: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/authorDashboard/submission/26482>

Usuário: hannah

Se você tiver alguma dúvida, entre em contato conosco. Agradecemos por considerar este periódico para publicar o seu trabalho.

Daniela Novelli

ModaPalavra e-periódico UDESC — CEART — PPGModa <https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra>

26482 / Mochel et al. / ANÁLISE SEMIÓTICA DE COMO SPY X FAMILY TRABALHA A NOÇÃO DE TEMPO POR MEIO DOS

[Biblioteca da Submissão](#)

Fluxo de Trabalho

Publicação

Submissão

Avaliação

Edição de Texto

Editoração

Arquivos da Submissão

Q Buscar

▶ 112494 Artigo Científico - Versão Avaliação Cega.docx outubro 31, 2024 Texto do artigo

Baixar Todos os Arquivos

Discussão da pré-avaliação

Adicionar comentários

Nome	De	Última resposta	Respostas	Fechado
▶ Comentários para o editor	hannah 2024-10-31 09:36 PM	-	0	<input type="checkbox"/>

ANEXO E



UFPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

HANNAH MOCHEL BEZERRA
ANÁLISE SEMIÓTICA DE COMO SPY X FAMILY TRABALHA A NOÇÃO
DE TEMPO POR MEIO DOS ARTEFATOS DE DESIGN PRESENTES NO
MANGÁ

Modalidade do trabalho (Artigo científico)

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) HANNAH MOCHEL BEZERRA.

APROVADO(A)

Conforme defesa realizada por videoconferência.

Caruaru-PE, 26 de novembro de 2024.

Maria Teresa Lopes

Orientador(a)



Documento assinado digitalmente
MARIA TERESA LOPES
Data: 04/12/2024 19:36:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Rafael Leite Efrem de Lima

1º Avaliador(a)



Documento assinado digitalmente
RAFAEL LEITE EFREM DE LIMA
Data: 26/11/2024 15:13:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Daniella Rodrigues de Farias

2º Avaliador(a)



Documento assinado digitalmente
DANIELLA RODRIGUES DE FARIAS
Data: 27/11/2024 00:19:15-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>