

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) - Campus de
Bauru

ANDREW IAGO DA COSTA

Entre o bizarro e o icônico:

A Narrativa Escrita e Visual como Estratégia Semiótica em JoJo's

Bauru

ANDREW IAGO DA COSTA

Entre o bizarro e o icônico:

A Narrativa Escrita e Visual como Estratégia Semiótica em JoJo's

Trabalho de conclusão de curso apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Bauru, para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Área de Concentração: Design Gráfico

Orientador(a): Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Bauru

2025

Ficha catalográfica:

C837e Costa, Andrew Iago
Entre o bizarro e o icônico: : A Narrativa Escrita e
Visual como Estratégia Semiótica em JoJo's /
Andrew Iago Costa. -- Bauru, 2025
51 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Design) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design, Bauru
Orientador: Dorival Campos Rossi

1. sinais e símbolos. 2. Semiotics. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Dados fornecidos pelo autor(a).

ANDREW IAGO DA COSTA**Entre o bizarro e o icônico:**

A Narrativa Escrita e Visual como Estratégia Semiótica em JoJo's

Trabalho de conclusão de curso apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Bauru, para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Área de Concentração: Design Gráfico

Data da defesa: 04/12/2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Dorival Campos Rossi
UNESP - Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) - Campus de Bauru

Prof. Dr. Joyce Carr
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC)

Prof. Dr. Gustavo Lassala Silva
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC)

Resumo

A semiótica é uma das ferramentas mais importantes para a construção de uma narrativa, pois atua diretamente na forma como os signos e significados são organizados para transmitir ideias e emoções. Tendo isso em vista, esta pesquisa busca compreender como a semiótica é utilizada em grandes obras e de que maneira seu uso, quando bem aplicado, contribui para o crescimento e popularidade dessas produções. A obra escolhida como objeto de análise é *JoJo's Bizarre Adventure*, um mangá que se destaca justamente pelo uso criativo e expressivo da linguagem visual e escrita.

Palavras chaves: Icônico, Semiótica, Narrativa, Arquétipo.

Abstract

Semiotics is one of the most important tools for constructing a narrative, as it directly influences the way signs and meanings are organized to convey ideas and emotions. With this in mind, this research aims to understand how semiotics is applied in major works and how its proper use contributes to the growth and popularity of such productions. The work chosen as the object of analysis is *JoJo's Bizarre Adventure*, a manga that stands out for its creative and expressive use of visual and written language.

Keywords: Iconic, Semiotics, Narrative, Archetype.

SUMÁRIO

1 Introdução	9
2 O que é uma narrativa?	9
3 Quem foi Peirce?	10
4 Semiótica de Peirce e sua divisão	11
4.1 Representamen (Signo)	11
4.2 Interpretante	11
4.3 Objeto	12
5 Quem foi Carl Gustav Jung ?	13
5.1 Vida profissional e acadêmica	14
5.2 Contribuições principais	14
6 Inconsciente Coletivo	14
7 Arquétipo segundo jung	15
7.1 Especificação dos arquétipos	15
7.2 Relação entre semiótica e arquétipo	17
8 O que é anime e mangá?	17
8.1 O começo dos animes	18
9 Quem foi Hirokiko Araki?	19
10 Obras de araki	20
11 Jojo's bizarre adventure	24
11.1 Vampiro	25
11.2 O que é Hamon?	25
11.3 O que é stand?	26
11.4 Sinopse	26
11.5 Phantom Blood (parte 1)	26
11.6 Battle Tendency (parte 2)	27
11.7 Stardust Crusaders (parte 3)	27
11.8 Diamond is Unbreakable (parte 4)	27
11.9 Golden Wind (parte 5)	27
11.10 Stone Ocean (parte 6)	28
12 Análise semiótica da obra	28
12.1 Dio vs Jonathan e Jotaro	28
12.2 Joseph vs Kars	32
12.3 Josuke vs Yoshikage Kira	34
12.4 Giorno vs Diavolo	37
12.5 Polnareff e a escada	41
12.6 Jolyne Cujoh vs Enrico Pucci	43
13 Jojo's e sua relação com a moda	45
14 Jojo's e cultura pop	47
15 Jojo's como ícone em vendas	48
16 Considerações finais	49



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"



Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design

17 Referências

49

1 Introdução

Na construção de uma narrativa, é essencial utilizar elementos que mantenham o espectador imerso na história, especialmente quando se trata de uma narrativa visual, que exige um planejamento detalhado de cada componente. Nesse contexto, a semiótica e o arquétipo surgem como uma ferramenta fundamental, pois orientam a forma como os significados são criados e transmitidos. *JoJo's Bizarre Adventure* é um exemplo marcante de obra que se destaca por empregar tanto a semiótica quanto o arquétipo de maneira eficaz na construção de sua trama e identidade visual. Esta pesquisa busca explorar como seus usos foram determinantes para o desenvolvimento da obra, bem como para o sucesso e a popularização do mangá *JoJo's Bizarre Adventure*. A pesquisa terá uma abordagem de metodologia qualitativa, que busca se aprofundar mais no assunto e esclarecer dúvidas acerca dele. As principais bases para esse estudo serão a Semiótica de Charles Sanders Peirce, Arquétipos de Carl Gustav Jung e o mangá e livro *Manga in Theory* do próprio autor de *JoJo's* Hirohiko Araki. Serão analisadas alguns aspectos das partes de *JoJo's Bizarre Adventure* que foram adaptadas para anime, ou seja, até a parte 6 (Stone Ocean). por ser a mais recente adaptação animada e porque o anime teve um papel importante na popularização da obra. Para começar a análise, é preciso entender um pouco sobre narrativa.

2 O que é uma narrativa?

Para compreender o conceito de narrativa, é necessário primeiro mergulhar em seu significado. O pesquisador Erinaldo Vicente Cavalcanti, doutor em História, aborda esse tema em seu artigo *História, narrativa e ensino: diálogos, limites e possibilidades de uma reflexão teórica*. Segundo o autor: "No Dicionário Aurélio, o termo 'narrar' aparece como sinônimo de 'relatar' e 'contar'. 'Narrar' pode significar contar em detalhe uma história; do latim *narrare*, também significa 'historiar'. Assim, narrativa e história são crias de um parto em comum." (CAVALCANTI, 2020, p. 7)

Ou seja, a narrativa pode ser entendida como uma história com detalhes e progressão. A narrativa mais conhecida é aquela com começo, meio e fim, que segue uma linearidade. Porém isso não é uma regra absoluta, tem narrativas que podem inverter, começar pelo final por exemplo. Ou também podem nem ter um final, deixando ele em aberto para o leitor/espectador tirar suas próprias conclusões.

O artigo *Narrativas Visuais para Educação e Aprendizagem: estudo de prospecção científica e tecnológica*, de Luísa, Helena e Beatriz (2022), apresenta a definição de narrativa visual proposta por Eisner (2005, p. 10, apud LUÍSA;HELENA;BEATRIZ, 2022), que afirma:

"[...] uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Filmes e as histórias se encaixam na categoria [...]".

3 Quem foi Peirce?

Figura 1 - Charles Sanders Peirce



Fonte: Imperium, da Silva, 2022. Disponível em:

<https://imperium.org.br/analise-do-idealismo-transcendental-kantiano-a-luz-da-semiotica-de-peirce>.

Acesso em: 14 nov. 2025.

Charles Sanders Peirce (1839-1914) é considerado por muitos o maior filósofo do continente americano. Polímata, com formação em química na universidade de Harvard. Obteve pela primeira vez a distinção de *summa cum laude* que é a mais alta formação da universidade. No ano de 1859 se tornou geofísico e astrônomo da *United States Coast and Geodetic Survey* e graças as suas pesquisas, conseguiu alavancar os EUA no cenário internacional das ciências físicas. Passou por diversas áreas da ciência, desde matemática até filosofia e ciência. Sua trajetória é grande, mas acima de tudo pautada na lógica, a predominância da semiótica e teoria dos signos é o que predomina em seus trabalhos e o que trouxe para si maior destaque.

4 Semiótica de Peirce e sua divisão

Peirce teve uma grande contribuição para a base da semiótica, para entender melhor a semiótica ele a dividiu em 3 tipos de estruturas, Representamen (Signo), Interpretante e Objeto; A chamada de divisão triádica.

4.1 Representamen (Signo)

Charles Peirce define o signo da seguinte forma:

Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. (PEIRCE, 2005, p.46)

Ou seja, signo nada mais é do que uma representação de algo ou um objeto, onde tal representação é aquela que fica na mente da pessoa e gera um novo signo.

4.2 Interpretante

Esse novo signo criado na mente da pessoa seria o interpretante

Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto”, Então é preciso passar por esse processo mental, onde o objeto será interpretado e assim nascerá o novo signo (PEIRCE, 2005, p.46).

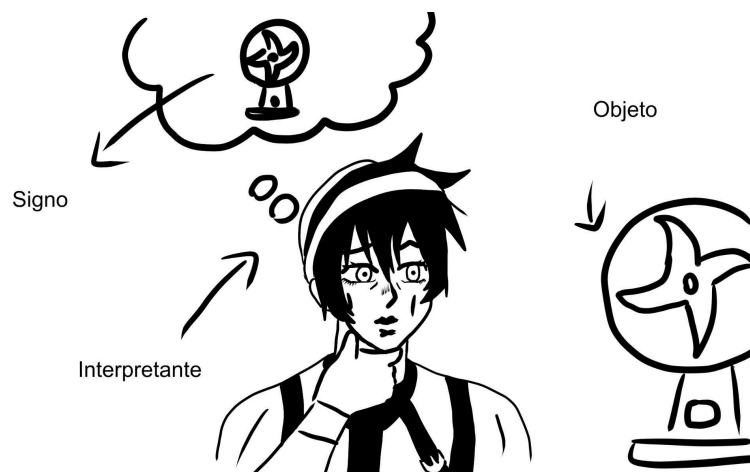
Logo é possível dizer que o interpretante é a ideia, é o que se constrói na mente, é o processo para o surgimento do significado.

4.3 Objeto

“Objeto nada mais é do que aquilo que o signo representa, é o objeto do mundo real ou imaginário. Ele tem o papel fundamental para a teoria, sem objeto não tem como ter signo e nem interpretante, ambos os conceitos depende dele.” (PEIRCE, 2005, p.46)

Abaixo uma ilustração que simplifica melhor esses conceitos.

Figura 2 - Explicação visual sobre semiótica



Fonte: Elaboração própria. 2025

5 Quem foi Carl Gustav Jung ?

Figura 3 - Carl Gustav Jung



Fonte: *Migalhas*, 2011. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/tudo-sobre/carl-gustav-jung>

Nascido em 26 de Julho, na aldeia de Kesswil na margem suíça do Lago de Constança, Carl Gustav Jung é filho de Paul Achilles Jung (1842 - 1896) e Emilie Preiswerk Jung (1848 - 1923). Na universidade de Basileia se formou em química, onde iniciou sua vida profissional em Zurique na clínica psiquiátrica Burghölzli; Depois recebeu reconhecimento por seu trabalho e teve anseio de estudar mais, em específico a área da psicanálise, onde de 1906 até 1913 foi discípulo de Freud.

E com isso desempenhou um grande papel para a psicologia, psiquiatria, teologia e outras áreas relacionadas. Vale o destaque para a psicologia analítica, que se distingue da psicanálise freudiana, onde foi o fundador dessa escola e teve outras posições de destaque acadêmico e continuou publicando amplamente.

5.1 Vida profissional e acadêmica

Jung formou-se em medicina pela Universidade de Basel em 1900 e iniciou sua carreira no campo da psiquiatria. Ele trabalhou no hospital psiquiátrico de Burghölzli, em Zurique, sob a direção de Eugen Bleuler, onde realizou pesquisas importantes sobre associações de palavras e o que ele chamaria de “complexos”. Por volta de 1907 a 1912, Jung colaborou com Sigmund Freud e foi mesmo considerado seu possível sucessor na psicanálise, antes de divergirem teoricamente. Posteriormente, Jung fundou a escola da chamada psicologia analítica, distinta da psicanálise freudiana, e passou a ocupar posições de destaque acadêmico, além de publicar amplamente. Até que em 1961 sua vida chegou ao fim por conta de uma doença cardiovascular.

<https://periodicos.unifesspa.edu.br/index.php/escritasdotempo/article/view/1218/541>

5.2 Contribuições principais

Jung introduziu conceitos que se tornaram fundamentais para a psicologia e cultura, para essa pesquisa é importante destacar dois, que seriam:

- O conceito de inconsciente coletivo - uma esfera da psique comum a todos os seres humanos, onde residem os arquétipos.
- Os arquétipos - padrões universais de imagens e experiências que aparecem em mitos, sonhos, arte e cultura.

6 Inconsciente Coletivo

Jung dizia:

A hipótese de um inconsciente coletivo pertence àquele tipo de conceito que a princípio o público estranha, mas logo dele se apropria, passando a usá-lo como uma representação corrente, tal como aconteceu com o conceito do inconsciente em geral. A ideia filosófica do inconsciente, tal como é encontrada principalmente em C.G. Carus e E.v. Hartmann, depois de ter desaparecido sem deixar vestígios significativos na onda avassaladora do materialismo e do empirismo, reapareceu pouco a pouco

no âmbito da psicologia médica, orientada para as ciências naturais.
(JUNG, 2016, p.19)

Ou seja, são imagens presentes no "imaginário popular" que todos conhecem e se apropriam, seja para construção de narrativas e de personagens, ou seja para a identificação geral, essas imagens são os arquétipos.

7 Arquétipo segundo jung

Segundo Jung:

Deve tratar-se de formas de função as quais denominamos "imagens". "Imagens" expressam não só a forma da atividade a ser exercida, mas também, simultaneamente, a situação típica na qual se desencadeia a atividade. Tais imagens são "imagens primordiais", uma vez que são peculiares à espécie, e se alguma vez foram "criadas", a sua criação coincide no mínimo com o início da espécie. (JUNG, 2016, p: 119)

Essa é a descrição do que seria o arquétipo, porém ele também dizia que essas imagens primordiais se tornam mais específicas no mundo da fantasia criativa, ou seja, esses arquétipos são os que ficam mais no imaginário popular e muitos são mais voltados para o mundo da fantasia (JUNG, 2016, p. 120). Então esses arquétipos são mais encontrados em mitos, sonhos e expressões culturais em diferentes épocas e civilizações

7.1 Especificação dos arquétipos

Jung chegou a nomear certos arquétipos, foram escolhidos alguns deles que serão usados de base para essa pesquisa com o propósito de limitar e facilitar a compreensão.

- O arquétipo do Herói

O arquétipo do herói representa a jornada de um indivíduo para superar seus desafios, enfrentar adversidades e alcançar o próprio crescimento pessoal. Os

heróis são frequentemente descritos como figuras que embarcam em uma missão ou enfrentam uma tarefa significativa.

Jung dizia em sua obra *O homem e seus símbolos* dizia:

A figura do herói é um arquétipo, que existe há tempos imemoriais. A produção de arquétipos por crianças é especialmente importante porque, algumas vezes, podemos ter certeza de que a criança não terá tido nenhum acesso direto à tradição em jogo. Neste último caso, por exemplo, a família da menina possuía um conhecimento muito superficial das tradições cristãs. (JUNG, 1964, p. 72)

Usando esse arquétipo do herói é possível observar muitos personagens que foram construídos em torno dele, como o Superman e o Homem Aranha por exemplo.

- O arquétipo da Sombra

O arquétipo da sombra abrange os aspectos mais sombrios, negativos e inconscientes do ser. Inclui desejos reprimidos, instintos e aspectos da personalidade que um indivíduo pode achar difícil de aceitar.

A sombra é, no entanto, um desfiladeiro, um portal estreito cuja dolorosa exiguidade não poupa quem quer que desça ao poço profundo. Mas, para sabermos quem somos, temos de nos conhecer a nós mesmos, porque o que se segue à morte é de uma amplitude ilimitada, cheia de incertezas inauditas, aparentemente sem dentro nem fora, sem em cima, nem embaixo, sem um aqui ou um lá, sem meu nem teu, sem bem, nem mal. (JUNG, 1976, p. 40)

Reconhecer esses aspectos é crucial para o desenvolvimento pessoal. Esse arquétipo geralmente é relacionado á vilões.

- O arquétipo da persona

Verdadeiramente, aquele que olha o espelho da água vê em primeiro lugar sua própria imagem. Quem caminha em direção a si mesmo corre o risco do encontro consigo mesmo. O espelho não lisonjeia, mostrando fielmente o que quer que nele se olhe; ou seja, aquela face que nunca mostramos ao mundo, porque a encobrimos com a persona, a máscara do ator. Mas o

espelho está por detrás da máscara e mostra a face verdadeira. (JUNG, 1976, p. 38)

A persona é tipo uma máscara social, ou seja, uma fachada que um indivíduo apresenta ao mundo exterior. Representa a maneira como uma pessoa deseja ser percebida pelos outros e pode não refletir necessariamente sua verdadeira essência.

7.2 Relação entre semiótica e arquétipo

A relação entre a semiótica de Charles Sanders Peirce e os arquétipos de Carl Gustav Jung encontra-se na imagem. Quando Jung propõe o conceito de inconsciente coletivo, ele se refere a um conjunto de imagens primordiais que habitam a mente humana e são compartilhadas por diferentes culturas e épocas, os chamados arquétipos. Essas imagens carregam significados simbólicos profundos e universais, representando padrões de comportamento e de percepção.

De modo semelhante, Peirce entende que todo signo é algo que representa uma ideia, objeto ou sensação na mente do intérprete, isto é, uma forma de imagem mental que produz sentido. Assim, pode-se compreender o arquétipo como um signo simbólico, que se manifesta por meio de imagens recorrentes no imaginário humano. Em outras palavras, os arquétipos junguianos funcionam como signos peirceanos, pois ambos estabelecem uma ponte entre a experiência sensível e o significado interno, traduzindo elementos abstratos em formas simbólicas que comunicam sentidos universais.

8 O que é anime e mangá?

Os quadrinhos são uma forma de arte que surgiu para expressão de ideologias, com suas histórias, críticas são construídas e mensagens são passadas.

McCloud (2005, p. 9), quadrinista e teórico na área, define histórias em quadrinhos como [...] imagens pictóricas e outras, justapostas em sequências deliberadas destinadas a disseminar informação e/ou a gerar uma resposta no público/espectador [...] (MCLOUD, Apud LUÍSA, HELENA, SILVA, p. 146).

As HQS mais popularizadas foram as americanas de super heróis, e em contrapartida surgiram os Mangás no Japão. Os mangás têm suas próprias características que o diferencia das hqs americanas, como por exemplo seu sentido de leitura que começa da direita para a esquerda, seus rostos super expressivos e também tem liberdade para um traço mais estilizado, sem preocupação com a realidade. Mas a sua popularização só se deu através da mídia audiovisual, o Anime.

O termo animê é uma abreviação da palavra em inglês "Animation", que significa animação, começou como as primeiras experimentações de animações no japão. Seu início se deu por volta do século XX, e teve bastante influência do ocidente, sendo bastante influenciadas pelas animações de Walt Disney.

8.1 O começo dos animes

As primeiras animações eram feitas em forma de curta metragem, mas infelizmente muitas delas se perderam por conta do Grande terremoto de Kanto, ocorrido em 1923, que destruiu vários tesouros da mídia audiovisual do Japão. Além dessa tragédia, a segunda guerra mundial foi também um dos fatores da perda desses materiais. Teve alguns que se salvaram e são considerados os primeiros registros de animação oriental, dentre eles está "Namakura Gatan" de 1927 e "Katsudō Shashin" de 1907. É inegável dizer que os animes foram uma das maiores formas de disseminar um pouco da cultura japonesa ao mundo.

Dragon ball, Naruto, Pokémon e One Piece são alguns dos animes que mais foram popularizados, porém vale destacar os filmes do Studio Ghibli que marcaram a infância e até fase adulta de muitos e até teve seus filmes reconhecidos pela academia, tendo eles sendo indicados 7 vezes ao prêmio de melhor animação do Oscar, e saindo vencedor 2 vezes, em 2003 por "A viagem de Chihiro" e em 2024 por "O menino e a garça". Os animes se tornaram cada vez mais populares, tendo até eventos para sua disseminação como por exemplo o Anime Friends e o Anime Festival.

Serviços de streaming também ajudaram a popularizar essa mídia audiovisual, Netflix, Max e Crunchyroll são alguns deles, sendo esse último um serviço de streaming exclusivo para animes. Hoje é possível dizer que os animes e mangás se popularizaram de forma global.

9 Quem foi Hirokiko Araki?

Figura 4 - Hirohiko Araki



Fonte: imagem disponível publicamente na internet. Hirohiko Araki. Acesso em: 14 nov. 2025.

Hirohiko Araki é um dos mangakás mais influentes do Japão, e sua obra de maior destaque é *JoJo's Bizarre Adventure*, um mangá dividido em partes, cada uma narrando a trajetória de um integrante da extensa árvore genealógica da família Joestar. Lançado em 1987, *JoJo's* conquistou espaço não apenas pela narrativa ousada, mas também pelo estilo artístico único e pela criatividade no design de personagens, que se tornaram marca registrada de Araki. Ao longo das décadas, a obra consolidou-se como uma das mais influentes não só no Japão, mas também no cenário mundial. Sua popularidade ultrapassou as páginas do mangá, expandindo-se para jogos, produtos licenciados e, principalmente, o anime. A adaptação animada foi um dos grandes impulsionadores do sucesso internacional, já que, por ser uma experiência audiovisual, aproximou ainda mais o público da narrativa e da estética vibrante que fazem de *JoJo's* um fenômeno cultural.

Araki desde pequeno curti literatura, acompanhava mangás dos anos 70 e lia os livros de arte de seu pai. Na escola, ele fazia desenhos para seus amigos e seus primeiros esboços de mangás, o que lhe deu notoriedade e reconhecimento. Isso o motivou a enviar diversas histórias para editoras de mangás, embora todas tenham sido rejeitadas no início. Depois de ver dois mangakás de sua idade conseguirem publicar suas obras, o sonho de se tornar um autor profissional ficou mais concreto em sua mente, levando-o a aperfeiçoar suas criações. Enviou então uma história para um editor, que sugeriu que ela fosse refeita e inscrita no Prêmio Tezuka. Foi nesse momento que Araki escreveu seu primeiro *one-shot*, *Poker Under Arms*, que ficou em segundo lugar na premiação.

Chegou a estudar design de moda, mas preferiu não seguir na área e continuou perseguindo o sonho de ser mangaká, criando obras como *Cool Shock B.T.*, *Baoh the Visitor* e *Gorgeous Irene*. Em sua obra *Manga in Theory*, o autor comenta como foi difícil iniciar a serialização de *JoJo's Bizarre Adventure*, já que concorria com grandes nomes como *Dragon Ball* e *Capitão Tsubasa*. Mesmo assim, conseguiu conquistar seu espaço e demonstrou grande evolução em sua narrativa, incorporando elementos da cultura pop em sua obra principal, desde referências à música até à moda, tornando *JoJo's* um marco da cultura contemporânea japonesa. (OLIVEIRA, 2024)

10 Obras de araki

Figura 5 - Poker Under Arms



Fonte: ARAKI, Hirohiko. *The Manga in Theory*. English edition. VIZ Media LLC, 2017.

Poker Under Arms foi o primeiro mangá de publicado de Araki, é uma história One-shot (de apenas um capítulo) de um faroeste envolvendo uma batalha de jogo de cartas, o mangá foi vice-campeão do prêmio Tezuka (ARAKI, 2017, P. 31)

Figura 6 - Cool Shock Bt



Fonte: ARAKI, Hirohiko. *Weekly Shounen Jump*. 1986. Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Cool-Shock-B-T-Hirohiko-Araki/dp/8419600563>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Cool Shock BT foi o primeiro mangá serializado de Hirohiko Araki, conta com 6 contos protagonizados por BT, um garoto de 12 anos que ama truques de mágica. Após um garoto tentar ajudá-lo contra um grupo de valentões, ele conhece Koichi que se torná seu amigo e se torná um personagem recorrente da trama. A história que é narrada por Koichi conta como ele e BT, com ajuda dos seus truques de mágica, enfrentam pessoas mal intencionadas e misteriosas. A história apresenta um tom semelhante ao de contos infantojuvenis, combinando uma atmosfera leve e aventureira com elementos de mistério e suspense. Essa mistura cria uma narrativa envolvente, onde a curiosidade e o inesperado guiam o leitor, remetendo ao estilo clássico das histórias que despertam tanto a imaginação quanto o senso de descoberta. (TERUEL, 2022)

Figura 7 - Baoh the Visitor



Fonte: ARAKI, Hirohiko. *Baoh*. Weekly Shōnen Jump, 1984. Disponível em:

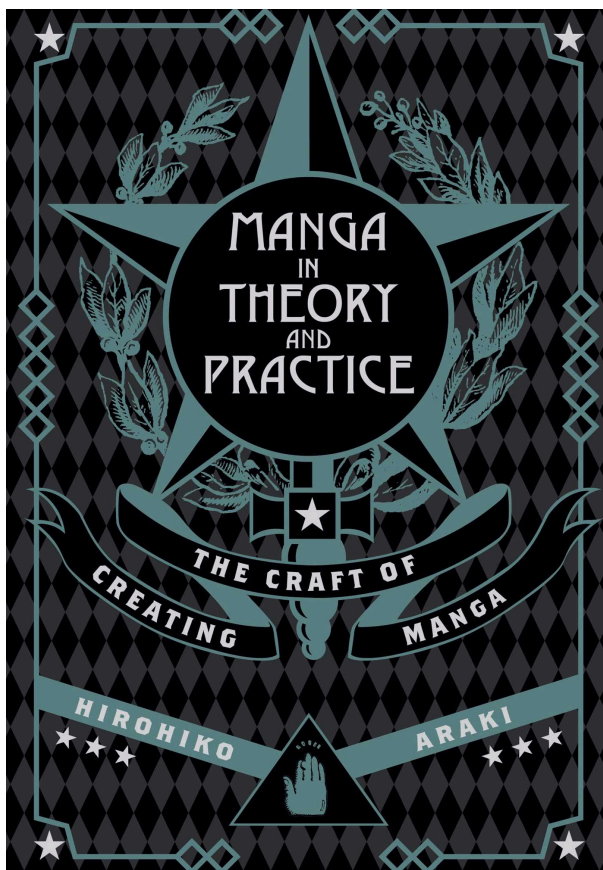
<https://mangadex.org/title/041ecc98-6e70-4b3d-8a94-ed1245d5ba28/baoh?tab=recommendations>.

Acesso em: 14 nov. 2025.

Ikuro é o protagonista dessa história, ele é um jovem e inocente que acaba por ter um parasita, conhecido como Baoh, implantado em seu cérebro. Foi uma organização maligna chamada Doress, que realizou esse implante. O parasita dá capacidade de Ikuro se transformar em uma fera poderosa que o torna quase imortal, essa transformação ocorre quando ele está em apuros (NASCIMENTO, 2025).

É inegável que Araki usou alguns elementos dessa história como inspiração para sua maior obra, *Jojo's Bizarre Adventure*. Por exemplo, parasita Baoh tem um design muito semelhante com o stand (poder) Star Platinum, de Jotaro Kujo, protagonista de *Jojo's Bizarre Adventure Stardust Crusaders*.

Figura 8 - The Manga in Theory



Fonte: ARAKI, Hirohiko. *The Manga in Theory and Practice*. English edition. VIZ Media LLC, 2017.

Disponível em:

<https://www.simonandschuster.com/books/Manga-in-Theory-and-Practice/Hirohiko-Araki/Manga-in-Theory-and-Practice/9781421594071> . Acesso em: 14 nov. 2025.

Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga é um dos livros de Hirohiko Araki, sua versão em inglês foi publicado pela VIZ media LLC e distribuído por Simon & Schuster em 13 de Junho de 2017. O livro conta com mais de 200 páginas e serve como um guia para criação de mangás. Por ser um livro escrito por um dos mangakás mais influentes do cenário japonês, *Manga in Theory and Practice* ganhou grande notoriedade. A obra se destaca por trazer reflexões profundas sobre o processo criativo de Araki e também por descrever o contexto em que ele iniciou sua trajetória, em meio a grandes nomes do mangá, como Akira Toriyama:

É verdade que quando a primeira parte foi serializada, a programação da Shonen Jump estava repleta dos melhores dos melhores, de gigantes do mundo do mangá como Dragon Ball, Fist of the North Star, Captain Tsubasa, Ultimate Muscle e Knights of the Zodiac. (ARAKI,2017, p.14)

Araki revela as dificuldades enfrentadas no início de sua carreira e mostra o quanto precisou estudar e se aperfeiçoar para conquistar seu espaço. Ao longo do livro, ele compartilha os seus aprendizados que acumulou durante sua jornada, abordando desde técnicas narrativas até o desenvolvimento de personagens e a importância de compreender a arte de contar histórias de forma visual e simbólica.

11 Jojo's bizarre adventure

Figura 9 - Jojo's Bizarre Adventure



Fonte:ARAKI, Hirohiko. *JoJo's*. Shueisha, 2025. Disponível em:

<https://ar.pinterest.com/pin/1110067008162088211> . Acesso em: 14 nov. 2025..

JoJo's Bizarre Adventure é o mangá de maior popularidade de Hirohiko Araki, publicado pela primeira vez em 1987 na revista *Weekly Shōnen Jump*. A obra se destaca por sua estrutura única, que é dividida em diferentes partes, e cada uma delas apresenta um novo protagonista, descendente da família Joestar, cujos membros herdam a mesma determinação, mesmo com personalidades distintas.

Ao longo das gerações, os Joestar enfrentam inimigos poderosos e situações bizarras, explorando temas como destino e o conflito entre o bem e o mal. Cada parte se passa em um tempo e lugar diferente, indo da Inglaterra vitoriana até o Japão moderno e até mundos alternativos. As histórias misturam aventura, mistério, ação e fantasia, que resultam em tramas repletas de criatividade e momentos estranhos, as “aventuras bizarras”.

Sua narrativa com personagens carismáticos e visuais marcantes, tornou *Jojo's* uma das obras mais influentes da história dos mangás, conquistando fãs no mundo inteiro e expandindo-se para anime, jogos e diversas mídias.

Para uma melhor contextualização da obra, é essencial compreender seus sistemas de poder, que até a sexta parte se dividem em três categorias: Vampiro, o Hamon e os Stands.

11.1 Vampiro

Dentro da obra existem máscaras de pedra criadas por uma raça de vampiros antigos, que ao entrar em contato com o usuário e o sangue, ela o torna um vampiro. Com habilidades de soltar laser pelos olhos, congelar seus oponentes, sugar sangue pelos dedos e a fraqueza à luz solar.

11.2 O que é Hamon?

O Hamon (ou “Ripple”, na tradução em inglês) é uma técnica de energia vital apresentada nas duas primeiras partes de *JoJo's Bizarre Adventure Phantom Blood* e *Battle Tendency*.

Essa técnica consiste em controlar a energia do corpo humano através da respiração, produzindo ondas que imitam as propriedades da luz solar. Essa energia pode ser canalizada pelo sangue e transferida para objetos ou ataques físicos, sendo especialmente eficaz contra criaturas das trevas, como vampiros.

O Hamon exige treinamento físico e mental rigoroso, pois seu poder depende da respiração rítmica e do equilíbrio espiritual do usuário. Personagens como Jonathan Joestar e Joseph Joestar dominam essa arte, usando-a tanto em combate quanto para curar ferimentos e aumentar suas capacidades físicas.

11.3 O que é stand?

Os Stands são manifestações físicas da alma (energia vital) dos personagens em *JoJo's Bizarre Adventure*, introduzidos a partir da Parte 3 (*Stardust Crusaders*). Diferente do Hamon, que depende do controle da respiração, o Stand é uma projeção espiritual que reflete o poder interior, a força de vontade e até a personalidade de seu usuário.

Cada Stand possui habilidades únicas, que variam desde força e velocidade sobre-humanas até poderes mais abstratos como manipulação do tempo e gravidade. Apenas quem possui um Stand pode enxergar outro usuário, o que torna as batalhas mais estratégicas e psicológicas.

O surgimento dos Stands está ligado ao retorno de Dio Brando, que, ao usar o corpo de Jonathan Joestar, desencadeia o despertar dessas manifestações em seus descendentes. Porém a verdadeira origem desse poder está ligada à uma flecha que veio de outro planeta e contém um vírus. A partir daí, o conceito de Stand substitui o Hamon como principal sistema de poder da série, tornando-se um dos elementos mais icônicos e criativos de *JoJo's Bizarre Adventure*.

11.4 Sinopse

Foram elaborados breves resumos com o objetivo de contextualizar cada parte da obra *JoJo's Bizarre Adventure*. Esses resumos têm a função de fornecer uma visão geral do enredo e dos personagens, facilitando a compreensão das análises que serão realizadas ao longo do trabalho. Dessa forma, o leitor consegue acompanhar de maneira mais clara os elementos narrativos e visuais abordados.

11.5 Phantom Blood (parte 1)

Jonathan Joestar, um jovem aristocrata inglês de caráter íntegro, vê sua vida mudar drasticamente quando recebe em sua mansão o novo irmão adotivo, Dio Brando. Inicialmente marcado por rivalidades e disputas pessoais, o conflito entre ambos atinge proporções muito maiores quando Jonathan descobre que seu pai foi envenenado por Dio, revelando a verdadeira natureza de suas ambições. Ao entrar em contato com uma antiga máscara de pedra de origem misteriosa, Dio desperta forças sobrenaturais e malignas, transformando-se em uma ameaça não apenas para a família Joestar, mas para toda a humanidade.

Diante desse cenário, Jonathan é forçado a amadurecer e a enfrentar seu destino, desenvolvendo habilidades e valores que o colocam como contraponto direto ao antagonismo de Dio. Assim teve o começo da saga de Jojo's, apresentando temas centrais como a luta entre o bem e o mal, a herança familiar e o impacto de escolhas individuais no curso da história.

11.6 Battle Tendency (parte 2)

Joseph Joestar é obrigado a agir quando forças malignas, que são ligadas à sua linhagem, passam a ameaçar não apenas sua família, mas também o destino do mundo. Entre essas ameaças está Kars, um ser ancestral ligado à misteriosa Máscara de Pedra, cujo objetivo é alcançar a perfeição absoluta e dominar toda a humanidade. Para enfrentá-lo, Joseph precisa desenvolver suas habilidades e aperfeiçoar seu poder, colocando à prova sua inteligência, coragem e criatividade em uma batalha decisiva contra um inimigo que vai além dos limites humanos.

11.7 Stardust Crusaders (parte 3)

Jotaro Kujo desperta seu Stand, e quando sua mãe manifesta habilidades semelhantes, acaba adoecendo gravemente. Ao investigar a causa, Jotaro descobre que esses fenômenos estão ligados a uma ameaça do passado que retorna para assombrar a linhagem Joestar, Dio brando. Determinado a salvar sua mãe e pôr fim a essa maldição, Jotaro se une a seu avô Joseph Joestar em uma jornada repleta de perigos, com o objetivo de enfrentar esse antigo inimigo que ressurgiu após séculos para se vingar.

11.8 Diamond is Unbreakable (parte 4)

Josuke Higashikata é um estudante que vive tranquilamente na cidade de Morioh, até que, certo dia, é surpreendido pela visita de Jotaro Kujo, que lhe revela uma verdade inesperada: Josuke é o filho ilegítimo de Joseph Joestar. Pouco depois, Jotaro descobre que o jovem também possui um Stand e decide permanecer na cidade por um tempo para investigar a presença de outros usuários, já que aqueles que possuem Stands tendem a ser atraídos uns pelos outros, o que pode colocar Josuke e sua família em perigo. Essa ameaça se torna ainda mais grave quando surge a notícia de um assassino em série agindo nas sombras de Morioh, transformando a cidade antes pacífica em palco de mistérios e confrontos.

11.9 Golden Wind (parte 5)

Após ser negligenciado e abandonado durante a infância, Giorno Giovanna, filho ilegítimo de Dio concebido com o corpo de Jonathan Joestar, é acolhido por um gangster que o influencia e molda seu próprio senso de justiça. Com o passar dos

anos, Giorno decide se infiltrar na máfia Passione com o objetivo de pôr fim ao tráfico de drogas destinado a crianças e fazer uma transformação interna na organização. Movido por seus ideais e pela busca de um propósito maior, ele planeja acabar com Diavolo (líder da máfia) e tomar seu cargo no submundo do crime para trazer ordem e equilíbrio a uma realidade corrompida.

11.10 Stone Ocean (parte 6)

Jolyne Cujoh é forçada a lutar quando forças sombrias, ligadas ao legado de sua família, ameaçam não apenas sua vida, mas também o destino da humanidade. Envolvida em uma conspiração dentro de uma prisão de segurança máxima, ela descobre que seu pai, Jotaro Kujo, é alvo de Enrico Pucci — um padre enigmático e obsessivo que busca cumprir a vontade de DIO e criar um novo universo perfeito sob suas próprias regras. Para detê-lo, Jolyne precisa despertar todo o potencial de seu Stand e enfrentar inimigos cada vez mais poderosos, em combates que desafiam a lógica, a fé e o próprio tempo. Em meio à dor, sacrifícios e revelações, ela luta não apenas por sua liberdade, mas pela salvação de tudo o que existe.

12 Análise semiótica da obra

12.1 Dio vs Jonathan e Jotaro

Jonathan Joestar representa, dentro da narrativa de *JoJo's Bizarre Adventure*, o arquétipo do herói, em oposição direta ao arquétipo da sombra, representado por Dio Brando. Em seu livro *Manga in Theory*, Araki, tem um tópico só para falar do contraste entre herói e vilão:

“Não importa o quão convincente Dio fosse como uma personificação do mal, o protagonista do primeiro arco de história de *JoJo* não era ele, mas sim o justo Jonathan. Da mesma forma, seu personagem principal deve ser fundamentalmente virtuoso – do lado da justiça (o que é ‘justiça’ pode ser deixado para interpretação pessoal), fiel aos amigos e corajoso.” (ARAKI, ano, p. 36). Tradução do autor.

Ou seja enquanto Jonathan é guiado pela virtude e pela empatia, valores que o definem desde a infância, Dio personifica a ambição, o orgulho e o desejo de dominação. Na perspectiva junguiana, Jonathan e Dio simbolizam os dois polos complementares da psique: o herói consciente de seus atos e a sombra inconsciente, onde residem os impulsos destrutivos e reprimidos.

Figura 10 - Jonathan Joestar



Fonte: David Production. 2012. Disponível em:

<https://ovicio.com.br/joios-bizarre-adventure-ganha-nova-action-figure-de-jonathan-joestar>. Acesso em: 14 nov. 2025.

A relação entre ambos pode ser lida como uma metáfora da luta interna entre luz e escuridão. Essa dualidade se materializa também através da semiótica peirceana, na qual cada elemento da narrativa atua como um signo que remete a valores e significados mais profundos. O Hamon, por exemplo, é um signo icônico da luz, uma energia vital que flui com o ritmo da respiração e é descrita como semelhante à energia solar. O Hamon, enquanto representamen, remete ao objeto simbólico da vida e pureza, e seu interpretante é a compreensão de que essa força é a antítese do poder obscuro e corrupto de Dio.

Assim, quando Jonathan utiliza o Hamon para combater Dio, uma criatura das trevas, o confronto se transforma em uma expressão semiótica do embate entre a luz e a sombra, a virtude e a corrupção, o espírito e o instinto. Jonathan, portanto, não luta apenas contra Dio, mas contra tudo o que ele representa dentro da estrutura simbólica da narrativa: o desequilíbrio, a perda da humanidade e a negação da moralidade.

Já o antagonista carrega com si a maldade pura, Dio não é mal por ter nascido em uma situação totalmente desfavorável, Dio é mal apesar de ter nascido nessa situação. Ele é egoísta, invejoso, grosseiro e agressivo, não se importa de passar os outros para trás para conseguir seu objetivo, ter tudo para si até o mundo. Não é atoa que quando ele retorna na terceira parte, seu stand se chama "The Word",

traduzindo fica "O mundo", mostrando sua ambição de querer conquistar tudo para si.

Figura 11 - Dio Brando



Fonte: David Production. 2014. Disponível em:

<https://criticalhits.com.br/anime/dio-brando-entenda-os-poderes-e-habilidades-do-antagonista-de-jojo>.

Acesso em: 14 nov. 2025.

O jogo de semiótica que o autor faz ao tornar Dio um vampiro, mostra sua correlação com a famosa criatura "sangue-suga", visto que Dio age dessa forma desde o começo da história, querendo "sugar" a vida de Jonathan para si, tomando tudo que é dele.

Então é possível dizer que esse personagem carrega com si o arquétipo da sombra, ele é a personificação do mal imutável. É até possível dizer que o Dio ter nascido em condições tão terríveis é quase como uma punição cármica por ele ser intrinsecamente mal, fazendo jus ao pensamento do filósofo iluminista Thomas Hobbes, quem em seu livro Leviathan:

"Por outro lado, os homens não tiram prazer algum da companhia uns dos outros (e sim, pelo contrário, um enorme desprazer), quando não existe um poder capaz de manter a todos em respeito." (HOBBS, 2009, p.46)

Apartir do momento que nenhum poder se torna capaz de conter Dio, ele entra em um estado de guerra contra todos, principalmente contra Jonathan.

E é interessante analisar cada detalhe colocado na construção dos personagens, seu nome, Dio, "Deus" em italiano, mostra como cada detalhe foi pensado para construir a personalidade desse vilão, detalhando mais como ele se vê como essa figura divina quase intocável.

Jotaro Kujo assume o arquétipo da Persona, conceito descrito por Jung como a "máscara social" que o indivíduo utiliza para se adaptar ao meio. Ao ser apresentado na obra, Jotaro aparenta ser um jovem delinquente, sua primeira cena o mostra preso, tratando com frieza e desdém as pessoas ao seu redor. Contudo, conforme a narrativa avança, é evidente que essa postura é apenas uma máscara, uma forma de ocultar seus sentimentos e demonstrar força. No fundo, Jotaro é alguém que ama profundamente seus companheiros e faria de tudo para protegê-los, mesmo que pela força bruta.

Figura 12 - Jotaro Kujo



Fonte: David Production, 2014. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/28851253856335556>.
Acesso em: 14 nov. 2025.

Seu visual reforça essa persona simbólica: o uniforme preto e as correntes remetem a poder e rigidez, signos que expressam sua dualidade entre controle e emoção. Na semiótica peirceana, esses elementos funcionam como signos que comunicam aspectos de sua identidade, as correntes como representação visual da contenção de seus impulsos e sentimentos.

No decorrer da obra, descobrimos que seu Stand, Star Platinum, possui o mesmo poder que o The World, de Dio: parar o tempo. Esse fato é carregado de significado simbólico e semiótico, pois estabelece um paralelo entre os dois personagens. Dio acreditava ser o único capaz de dominar o tempo, o que representava seu desejo de poder absoluto. Entretanto, quando Jotaro revela a mesma habilidade, ocorre um jogo de signos, como se "O Mundo" (*The World*) não pertencesse apenas ao vilão. O tempo, nesse contexto, torna-se um signo de equilíbrio e superação, simbolizando a força interior de Jotaro e sua capacidade de enfrentar o mal em seu próprio território. Assim, o domínio sobre o tempo representa mais do que um poder: é a manifestação visível da união entre sua persona e sua verdadeira essência heroica.

12.2 Joseph vs Kars

Em *JoJo's Bizarre Adventure: Battle Tendency*, Hirohiko Araki explora de forma simbólica o contraste entre a imperfeição humana e a busca pela perfeição absoluta. O protagonista Joseph Joestar é um herói que é impulsivo, irônico e cheio de falhas, mas com inteligência lábia. Apesar de ser apenas um humano comum, ele usa da sua capacidade criativa e improviso para vencer inimigos muito mais poderosos. Joseph pode ser compreendido como um signo representativo da condição humana, um símbolo que encarna as contradições entre fraqueza e coragem, falha e virtude. Se contrapondo ao protagonista anterior, que encarnava totalmente o arquétipo de herói, aquele altruísta e virtuoso, não explorando tanto suas falhas ou fraquezas.

Figura 13 - Joseph Joestar



Fonte: David Production. 2012. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/news/ni64825466>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Segundo Charles Sanders Peirce, o signo se dá em uma relação triádica, definindo da seguinte forma: O representamen seria a aparência externa de Joseph, é o de um humano frágil, limitado diante dos deuses antigos. O objeto ao qual esse signo remete é a própria natureza humana, marcada por instinto e imperfeição. O interpretante, da o significado a partir dessa relação, que é o reconhecimento de que a verdadeira força humana não está na perfeição física, mas na capacidade de adaptação, estratégia e empatia. Assim, Joseph se torna um símbolo da inteligência criativa que supera a força bruta.

Em oposição, Kars, o antagonista central da parte, representa o signo da perfeição absoluta. Ele busca eliminar qualquer traço de limitação, transcendendo a própria humanidade e tornando-se o "ser supremo". Nessa estrutura simbólica, Kars é o objeto ideal da perfeição, e sua transformação final no "Ser Perfeito" funciona como um signo da sua arrogância divina. Porém, de forma semiótica, essa busca pela perfeição se converte em auto destruição, Kars é lançado ao espaço, condenado à imortalidade solitária. O interpretante que emerge dessa relação seria que a perfeição absoluta é em si é uma prisão.

Figura 14 - Kars



Fonte: David Production. 2012. Disponível em:

<https://ovicio.com.br/joyos-bizarre-adventure-figura-nendoroid-do-vilao-kars-e-revelada>. Acesso em:
14 nov. 2025.

Sob a ótica dos arquétipos de Carl Gustav Jung, Joseph representa o arquétipo do herói, aquele que, mesmo imperfeito, enfrenta forças superiores para proteger o mundo e cumprir seu papel. Sua jornada é marcada por humor e humanidade, mostrando que o herói não precisa ser idealizado, mas sim autêntico. Kars, por

outro lado, encarna o arquétipo da sombra, o reflexo obscuro do herói — o desejo reprimido de poder e controle.

A derrota de Kars pelas leis da própria natureza, ao ser lançado ao cosmos, reforça a mensagem simbólica de Araki: o homem, com todos os seus defeitos, ainda é parte do ciclo natural da vida; já o ser “perfeito” é aquele que rompe esse ciclo, e por isso é condenado ao isolamento eterno.

12.3 Josuke vs Yoshikage Kira

Em *JoJo's Bizarre Adventure: Diamond is Unbreakable*, Josuke Higashikata representa um dos protagonistas mais humanizados da saga. Ao contrário de vilões como Yoshikage Kira, cuja natureza é marcada pela obsessão e pelo arquétipo sombrio do “Sombra” junguiano, Josuke é apenas um estudante comum, que tenta viver uma vida tranquila em sua cidade natal, Morioh. Sua singularidade vem de seu Stand, Crazy Diamond, uma manifestação da sua alma. Ele possui uma grande força bruta e a habilidade de curar e restaurar, poder esse que não pode ser usado no próprio usuário.

Figura 15 - Josuke Higashikata



Fonte: David Production, 2016. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/579486677086367552>.

Acesso em: 14 nov. 2025.

O Stand de Josuke pode ser compreendido como um signo de seu caráter altruísta. O *objeto* (Crazy Diamond) reflete o *signo* do poder protetor; e o interpretante é a leitura simbólica de que Josuke usa sua força não só para dominar ou intimidar, mas para reconstruir, preservar e proteger. A incapacidade de curar a si mesmo reforça o signo do sacrifício, tornando-o uma representação da empatia. Essa limitação, em termos simbólicos, traduz a ideia de que o herói verdadeiro é aquele que cura o mundo, mas carrega suas próprias feridas.

Josuke encarna o arquétipo do Herói, com caráter mais protetor, marcada pela busca da harmonia e pela defesa da comunidade. Sua trajetória não gira em torno de uma grande jornada épica, mas sim da manutenção da paz em Morioh, um cenário que funciona como microcosmo do equilíbrio entre o bem e o mal.

O nome de seu Stand, Crazy Diamond ("Diamante Louco"), reforça esse simbolismo. O diamante, pedra indestrutível, é um símbolo de resistência e pureza, representando a determinação de Josuke. Já a "loucura" expressa o limite onde ele está disposto a chegar para proteger aqueles que ama. Essa combinação traduz a essência do personagem: um herói que é forte, mas sensível.

A normalidade da vida de Josuke, seus dias na escola, interações cotidianas e relações, serve como plano de fundo para revelar que a verdadeira grandeza não está no heroísmo, mas na preservação da vida comum. Ao longo da narrativa, até mesmo antigos inimigos passam a integrar esse cotidiano, mostrando que a cidade e seus habitantes são o verdadeiro centro simbólico da história. Assim, *Diamond is Unbreakable* constrói, através da semiótica e dos arquétipos, um retrato de humanidade e empatia como formas supremas de poder.

Yoshikage Kira, seu antagonista, é um dos personagens mais intrigantes e complexos de *JoJo's Bizarre Adventure: Diamond is Unbreakable*, e sua construção revela um jogo semiótico bem construído. Kira é um psicopata com sua motivação criminosa que está ligada a um fetiche obsessivo por mãos femininas, levando-o a assassinar mulheres para satisfazer seus impulsos doentios. Um dos seus principais objetivos é apenas "Ter uma vida tranquila".

Essa contradição é o ponto central da sua composição: enquanto sua mente abriga uma violência silenciosa e metódica. Sua aparência comunica o oposto, a banalidade e o conformismo de um trabalhador comum. Seu terno arrumado, cabelo bem penteado e postura discreta funcionam como signos de normalidade, um disfarce cuidadosamente construído para esconder o seu caos interno.

Kira incorpora o arquétipo da Persona, usando uma "máscara social" que esconde suas verdadeiras intenções. No entanto, Araki introduz uma ruptura simbólica nesse conjunto: a gravata com o desenho de uma caveira. Esse pequeno detalhe destoa

de todo o resto e funciona como um signo de advertência e perigo, um lembrete visual da morte que o acompanha e da verdadeira natureza que ele tenta camuflar. (JUNG, 1976, p. 38)

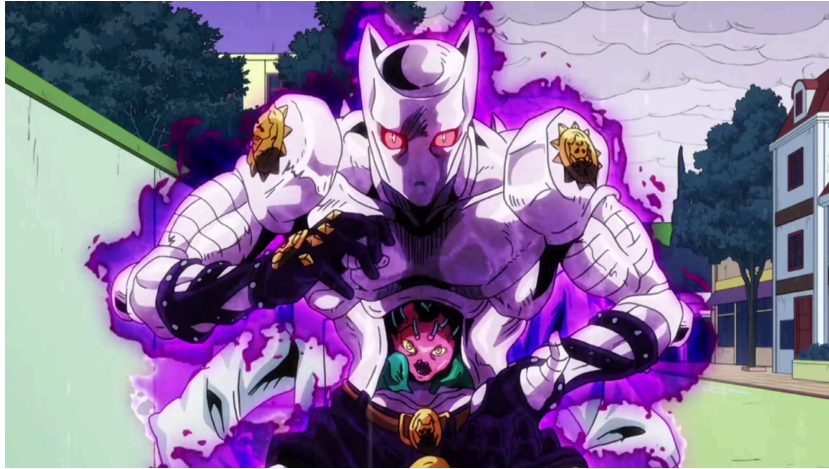
Figura 16 - Yoshikage Kira



Fonte: ARAKI, Hirohiko. *JoJo's Bizarre Adventure: Diamond is Unbreakable* (1992–1995). Imagem encontrada em: Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/662662532681032077/>. Acesso em: 14 nov. 2025.

A caveira pode ser lida como um signo que seu interpretante o relaciona diretamente a morte, por carregar o significado cultural de perigo e mortalidade. Assim, ela antecipa o que o personagem realmente é, mesmo quando ele tenta negar. Kira busca passar despercebido, mas seu poder, o Stand *Killer Queen*, traz justamente o contrário: uma força explosiva, visível e destrutiva. Essa é a ironia semiótica, o homem que deseja o silêncio possuir um poder que tudo faz explodir, reforça a tensão entre aparência e essência, o signo e o significado.

Figura 17 - Killer Queen



Fonte: DAVID PRODUCTION. 2016. Disponível em:

<https://taverna42.wordpress.com/2019/02/04/killer-queen-bites-za-dusto-entenda-como-funciona-o-killer-queen-a-ciencia-por-tras-das-coisas>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Killer Queen também carrega um valor simbólico importante. Seu nome é inspirado na canção da banda *Queen*, e seu significado, uma “rainha assassina” que assim como Kira, combina elegância e perigo. Já sua aparência felina é um signo icônico de instinto e agilidade, mas com traços humanizados que acentuam a sensação de algo artificial.

Assim, Yoshikage Kira é uma construção semiótica de contrastes. Seu visual é o signo da normalidade, mas sua essência é a negação dela. Ele é o trabalhador exemplar que veste a morte no pescoço e o homem invisível que carrega um poder impossível de esconder. Araki, com sua narrativa visual precisa, cria não apenas um vilão, mas um símbolo do medo moderno: o do monstro que se esconde por trás da rotina e da aparência comum.

12.4 Giorno vs Diavolo

A quinta parte de *JoJo's Bizarre Adventure* (Golden Wind) apresenta uma estrutura simbólica ligada à religião e à mitologia. O protagonista Giorno Giovanna, filho de Dio Brando (“Dio” que significa “Deus”), assume um papel messiânico que se contrapõe a Diavolo (“Diabo”). Essa dualidade entre bem e mal, céu e inferno, dá à narrativa um caráter de embate metafísico, em que a vida e a morte são temas centrais.

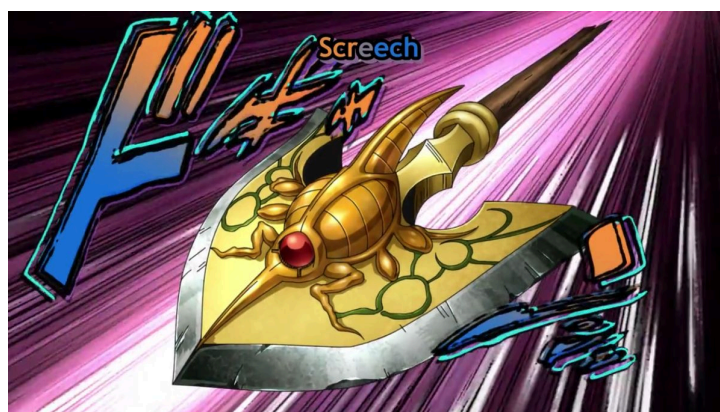
Figura 18 - Giorno Giovanna



Fonte: DAVID PRODUCTION. *Giorno Giovanna*. 2018. Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/996421486281337932>. Acesso em: 14 nov. 2025.

O artefato da flecha, artefato responsável pela existência dos stands e evolução deles, o chamado Requiem, reforça essa simbologia. O termo "requiem", vem do latim *requiem*, que significa descanso, usado para remeter à missa dos mortos, associando-se à passagem espiritual e ao juízo final. Quando Giorno alcança a evolução do seu stand, o Gold Experience Requiem, ele consegue anular qualquer ação, servindo como uma forma de julgamento.

Figura 19 - Flecha



Fonte: DAVID PRODUCTION, Flecha. 2018. Disponível em:
<https://pt.pinterest.com/pin/38843615660197621>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Os conceitos da semiótica de Peirce ajuda a compreender como esses elementos funcionam como signos. A Flecha, por exemplo, é objeto; o poder de transcendência e renascimento é o signo; e o interpretante é a leitura do público referente a ela, que

percebe nela a representação da elevação espiritual. De modo semelhante, o Stand de Giorno é um signo de criação, um símbolo da divindade manifestada no plano humano.

Figura 20 - Golden Experience



Fonte: DAVID PRODUCTION. Golden Experience. 2018. Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/852306298214212787>. Acesso em: 14 nov. 2025.

É importante mencionar Doppio, que carrega sua segunda personalidade, Diavolo. ele representa um signo de dualidade, no qual o surgimento de Diavolo simboliza uma mudança, a dupla personalidade passa a ser um signo para indicar uma possessão, visto no episódio 33 da temporada, que sua representação altera até a fisionomia de Doppio. Essa transformação atua como símbolo da perda de controle e da presença do “demoníaco” dentro do ser humano.

Doppio e Diavolo expressam o arquétipo da Sombra, a parte reprimida e obscura da psique. Doppio representa o ego frágil e ingênuo, enquanto Diavolo encarna os impulsos reprimidos, o poder e a destruição. O próprio nome “Diavolo”, que significa “diabo”, reforça o caráter simbólico da posse demoníaca, representando a vitória do inconsciente sobre o consciente e a manifestação do mal interior. (JUNG, 1976, p. 40)

O stand de Diavolo, King Crimson (traduzido como *Rei Escarlate*), carrega uma carga semiótica e simbólica bastante complexa. O próprio nome evoca a ideia de soberania, “rei”, enquanto o termo “escarlate” remete à cor vermelha, frequentemente associada à violência, dominação e ao arquétipo da sombra junguiana, que representa os impulsos reprimidos e o lado obscuro da psique humana. Essa combinação o aproxima da figura simbólica do Diabo, tradicionalmente retratado como o “rei do inferno” e portador da aparência avermelhada.

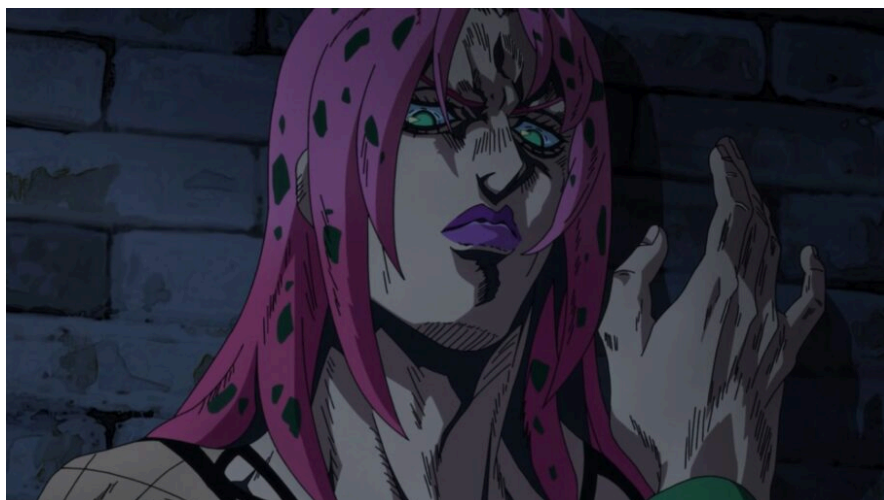
Figura 21 - King Crimson



Fonte: DAVID PRODUCTION. *King Crimson*. 2018. Disponível em:
<https://tr.pinterest.com/pin/578008933458728899>. Acesso em: 14 nov. 2025.

O *signo* "King Crimson" remete ao objeto da tirania e do controle absoluto, enquanto o interpretante vê como a percepção de um poder opressor que transcende o tempo e a lógica humana. Sua habilidade de apagar o tempo por dez segundos e mover-se livremente nesse intervalo, simboliza a tentativa de Diavolo de dominar até mesmo o fluxo temporal, um gesto de arrogância e negação da própria condição humana.

Figura 22 - Diavolo



Fonte: DAVID PRODUCTION. *Diavolo*. 2018. Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/831336412446193415>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Além disso, sua segunda habilidade, o Epitaph, que lhe permite prever os acontecimentos futuros, reforça o caráter de um vilão que é onisciente e controlador, incapaz de aceitar o imprevisível. Nessa perspectiva, King Crimson se manifesta como uma projeção da própria sombra de Diavolo, uma expressão de seu medo de perder o poder e de ser confrontado por aquilo que reprime dentro de si.

12.5 Polnareff e a escada

Polnareff é um dos companheiros de Jotaro apresentado na parte 3, *Stardust Crusaders*, que reaparece na parte 5, *Golden Wind*, como um aliado de Giorno. Existe duas cenas que se relacionam na obra que acontece com esse personagem. A cena da escada, Em *Stardust Crusaders*, no episódio 45, Polnareff tenta subir uma escada para alcançar e derrotar o Dio, "Deus", mas não consegue alcançá-lo. Já em *Golden Wind*, no episódio 33 e 34, Diavolo sobe uma escada em direção a Polnareff, vindo "de baixo", como uma ascensão infernal e o alcança, dando um golpe fatal. Essa inversão representa a ascensão do mal, que só é contido quando o "filho de Dio" o derrota.

Figura 23 - Polnareff vs Dio



Fonte: DAVID PRODUCTION. Polnareff vs Dio. 2014. Disponível em: https://www.reddit.com/r/StardustCrusaders/comments/ztbnz8/dio_is_a_vampire_who_basically_has_stamina_far/?tl=pt-br. Acesso em: 14 nov. 2025.

Figura 24 - Polnareff vs Diavolo



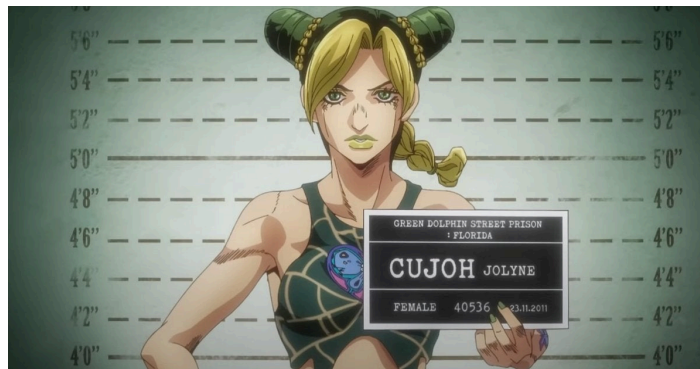
Fonte: DAVID PRODUCTION. Polnareff vs Diavolo. 2018. Disponível em: <https://anikai.jp/archives/6606>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Em resumo, *Golden Wind* pode ser lido como uma narrativa simbólica de morte e renascimento, em que Giorno, traz justiça e vida onde reinava o caos e a morte. a série transcende o simples confronto entre herói e vilão, transformando-se em uma alegoria sobre transcendência, redenção e o equilíbrio entre o humano e o sagrado.

12.6 Jolyne Cujoh vs Enrico Pucci

Na parte 6 de Jojo's, *Stone Ocean*, Hirohiko Araki constrói uma narrativa que libertação é o foco central, tanto literal quanto simbólico. A protagonista Jolyne Cujoh, é presa injustamente na prisão de Green Dolphin Street e busca libertar-se não apenas das grades físicas, mas também das amarras simbólicas do destino, herança que acompanha toda a linhagem dos Joestar

Figura 25 - Jolyne Cujoh



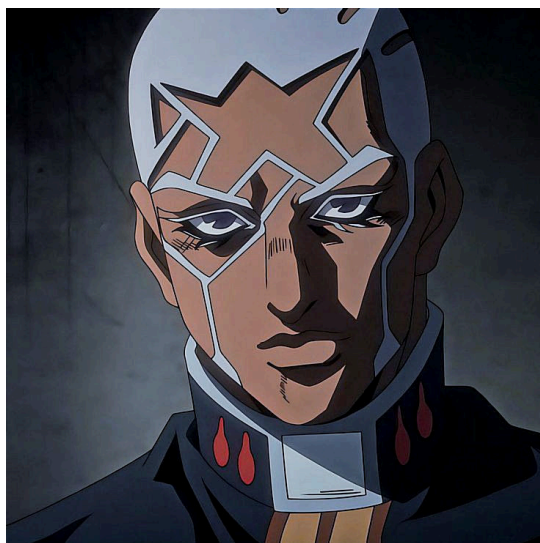
Fonte: David Production. 2022. Disponível em:

https://www.imdb.com/pt/title/tt14391188/?ref=mv_close. Acesso em: 14 nov. 2025.

A prisão pode ser entendida como um signo que representa a condição humana de aprisionamento existencial. O signo é aquilo que representa algo para alguém, envolvendo uma tríade composta por objeto, representamen e interpretante (PEIRCE, 2005, p.46). Assim, a prisão seria o objeto que se manifesta no signo da cela, das correntes e do isolamento, e seu interpretante se dá na ideia de limitação e impotência, tanto física quanto espiritual.

Essa leitura tem um paralelo direto na jornada do antagonista Enrico Pucci, que tem o desejo de "libertar" a humanidade dos sofrimentos causados pelo destino. Seu Stand, Made in Heaven, tem o poder de acelerar o fluxo do tempo e busca recriar um universo em que todos conheçam e aceitem seus destinos, um mundo sem incertezas. Nessa perspectiva, o tempo torna-se o signo do destino, um símbolo que traz uma força inevitável da mudança.

Figura 26 - Enrico Pucci



Fonte: David Production. 2022. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/588071663874023124>.
Acesso em: 14 nov. 2025.

De maneira recorrente, Araki transforma o tempo em signo que representa os antagonistas em suas narrativas: Dio Brando paralisa ele com seu *The World*, Kira o retrocede com seu *Killer Queen Bites the Dust*, Diavolo o apaga com seu *King Crimson*, e Pucci o acelera com seu *Made in Heaven*.

Em todos os casos, o controle do tempo é uma tentativa de subverter o destino e reforçar o papel do tempo como um inimigo simbólico. Assim, o autor traduz a passagem do tempo como uma entidade inevitável e cíclica que traz a continuidade da linhagem Joestar e a repetição arquetípica do herói.

Essa relação entre aprisionamento, destino e tempo pode ser compreendida a partir dos arquétipos do inconsciente coletivo (JUNG, 2016, p.19). Jolyne tem o papel do arquétipo do herói, que enfrenta provações. Já Pucci representa o arquétipo da sombra, o aspecto reprimido e inconsciente que, embora inicialmente pareça maléfico, revela verdades essenciais sobre sua humanidade.

Dessa forma, *Stone Ocean* pode ser lido como uma metáfora da busca pela libertação interior, em que o tempo é o signo supremo de limitação e é confrontado tanto pela heroína quanto pelo vilão. O embate entre Jolyne e Pucci é, portanto, o conflito simbólico entre o desejo humano de controle e a inevitabilidade do destino, revelando que a verdadeira liberdade talvez não resida em dominar o tempo, mas em aceitá-lo.

13 JoJo's e sua relação com a moda

A obra *JoJo's Bizarre Adventure* apresenta uma forte influência do universo da moda, refletida nas poses marcantes e no design estilizado de seus personagens. Seu autor, Hirohiko Araki, inspirou-se em revistas de moda e em peças de alta-costura para construir a estética singular que caracteriza sua narrativa visual.

Figura 27 - As icônicas poses de JoJo's



Fonte: Montagem elaborada pelo autor JoJo's y otras cosas fuera de contexto a partir de referências de moda, cultura pop e do mangá *JoJo's Bizarre Adventure* (ARAKI, 1987).

Segundo Love (2021, tradução do autor), “É o apreço de Araki pela moda que permite que seu trabalho seja tão realista e... divertido quanto é”.

E são essas influências da moda que funcionam como signos que dentro da perspectiva da semiótica peirceana, comunicam valores de elegância, poder e individualidade, ressignificando o visual dos personagens, os tornando marcantes e icônicos.

Figura 28 - Jojo's e moda



Fonte: GIANNI VERSACE. *Donna A/W Catalogue* (1995–1996); ARAKI, Hirohiko. *JoJo's Bizarre Adventure: Golden Wind*, cap. 3 (1996). Imagem disponível em: *The Collector*. Disponível em: <https://www.thecollector.com/what-inspired-hirohiko-araki-manga-artist>. Acesso em: 14 nov. 2025.

Dessa forma, tais elementos contribuem não apenas para a popularidade da série, mas também para sua presença no inconsciente coletivo (JUNG, 2016, p.19), conforme a teoria junguiana, ao trazer arquétipos ligados à beleza e força. e com essas inspirações em poses de modelos em revistas de moda que nasceu as famigeradas Jojo poses. Que viraram um signo marcante da obra, contribuindo ainda mais para sua popularidade.

Hoje, JoJo's cresceu tanto que passou a servir de inspiração para grandes colaborações com o mundo da moda, como no caso da parceria com a marca Gucci, que resultou no lançamento do one-shot Jolyne, Fly High with Gucci em colaboração com diretora criativa da Gucci, Frida Giannini, Inspirado na coleção Cruise 2013 da Gucci.

Apresentou o icônico padrão "Flora" da Gucci, o mangá especial de Araki adornou as vitrines das lojas Gucci em todo o mundo. A história narra como Jolyne herda uma lembrança do guarda-roupa da Gucci de sua mãe e isso a leva para uma aventura entre a imaginação e a realidade. (Casadei Marta, 2013)

Nesse especial, a estética da marca se funde com o traço de Araki, evidenciando como a intersecção entre mangá, moda e arte pop pode gerar resultados de relevância cultural.

Figura 29 - Jolyne, Fly High with Gucci



Fonte: ARAKI, Hirohiko. *JoJo's Bizarre Adventure*. 2013. Imagem disponível em: Vogue Magazine (site). Disponível em:

<https://www.vogue.it/en/magazine/daily-news/2013/01/gucci-presents-the-manga-win-dow-displays> Acesso em: 14 nov. 2025.

14 JoJo's e cultura pop

JoJo's Bizarre Adventure utiliza uma ampla variedade de referências culturais para compor sua narrativa, construindo um jogo semiótico sofisticado em que signos da cultura pop são ressignificados dentro do universo da obra. A partir da perspectiva peirceana, esses elementos, nomes de cantores, bandas e músicas, funcionam como objetos que, ao serem reinterpretados por Hirohiko Araki, tornam-se representamen de novos significados dentro do enredo. Assim, quando surgem personagens como o vilão Esidisi (ACDC), os Stands Metallica, Red Hot Chili Peppers, Killer Queen (em referência à canção da banda *Queen*) ou Vanilla Ice. O

autor transformou referências musicais em signos visuais e narrativos que conecta o mundo real ao universo ficcional.

Figura 30 - Eisdisi



Fonte: DAVID PRODUCTION (2012). Imagem disponível em: *Rolling Stone India*. Disponível em: <https://rollingstoneindia.com/jojos-bizarre-adventure-esidisi-acdc-backstory-character-analysis>. Acesso em: 13 nov. 2025.

Essa apropriação de símbolos da cultura popular também se conecta com o inconsciente coletivo, que abriga imagens universais reconhecidas socialmente (JUNG, 2016, p.19). As bandas e artistas citados carregam junto a sua imagem arquétipos culturais, que são incorporados aos personagens, dando-lhes profundidade simbólica e identidade única. Ao fazer isso, Araki não apenas faz homenagem só à música ocidental, mas também transforma essas figuras em símbolos arquétipos que refletem aspectos humanos e reforçam a narrativa.

15 JoJo's como ícone em vendas

Em agosto de 2023, a série alcançou 120 milhões de cópias em circulação, superando diversas outras obras de sua categoria. Esses dados, divulgados pelo portal CBR, evidenciam a ampla popularidade de *JoJo's Bizarre Adventure*. Considerando que os números se referem a 2023, é razoável supor que, em uma nova atualização, as cifras seriam ainda maiores. Além disso, o levantamento reforça a estabilidade da obra no mercado editorial, já que até hoje a série continua em publicação. (CBR, 2023).

16 Considerações finais

Esta pesquisa tem como objetivo mostrar como a semiótica e os arquétipos aplicados à narrativa, tanto visual quanto escrita, são pilares fundamentais para a construção de uma obra e a sua popularização. A obra analisada, *JoJo's Bizarre Adventure*, demonstra como esses conceitos foram bem empregados e como cada detalhe foi cuidadosamente pensado para dar sentido e estrutura à história, resultando em algo singular e ousado, tornando ela um ícone, uma referência na construção de narrativas e uso da semiótica.

Ao refletir sobre a obra e analisar todos os seus elementos, é possível perceber que tudo foi construído de forma coerente e intencional dentro desse universo. A narrativa incorpora referências à moda, música, arte e até à religião; porém, por ser bem estruturada e contar com a semiótica exercendo um papel essencial na conexão desses elementos, mantém-se sólida e direta ao ponto.

É importante destacar que, embora a semiótica desempenhe esse papel em *JoJo's Bizarre Adventure*, isso não é uma regra para todas as obras narrativas, cada caso deve ser analisado individualmente para compreender se se baseia nesses princípios para construir sua estrutura. Além disso, mesmo que a obra utilize a semiótica de forma marcante, sua popularidade e sucesso não se devem apenas a ela; outros fatores certamente foram fundamentais para sua ampla difusão e crescimento contínuo.

17 Referências

ARAKI, Hirohiko. Manga in theory and practice: the craft of creating manga. Tradução Shueisha. San Francisco, CA: VIZ Media LLC; distribuído por Simon & Schuster, 2017. Edição digital. Disponível em: <https://archive.org/details/manga-in-theory/page/3/mode/2up>. Acesso em: 14 nov. 2025.

ARAKI, Hirohiko. Manga in Theory and Practice: the craft of creating manga. VIZ Media LLC; distribuído por Simon & Schuster, 13 jun. 2017. Disponível em:

<https://www.simonandschuster.com/books/Manga-in-Theory-and-Practice/Hirohiko-Araki/Manga-in-Theory-and-Practice/9781421594071>. Acesso em: 14 nov. 2025.

CASADEI, Marta. Gucci presents the manga window displays. Vogue Italia, 1 jul. 2013. Disponível em: <https://www.vogue.it/en/magazine/daily-news/2013/01/gucci-presents-the-manga-window-displays>. Acesso em: 14 nov. 2025.

JUNG, Carl. O homem e seus símbolos. Tradução de Maria Lúcia Pinho. Lagoa, RJ: Nova Fronteira, 1964. Edição digital. Disponível em: <https://clinicapsique.com/wp-content/textos/C.%20G.%20Jung%20-%20O%20Home%20e%20seus%20Símbolos.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2025.

JUNG, Carl. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016. Edição digital. Disponível em: https://www.ijusc.com.br/wp-content/uploads/2021/06/91_jung_os_arquetipos_e_o_inconsciente_coletivo.pdf. Acesso em: 14 nov. 2025.

KOMATSU, Mikikazu. Jojo's Hirohiko Araki art exhibition to be held in Italy. Crunchyroll, 19 jun. 2013. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2013/6/19/jojos-hirohiko-araki-art-exhibition-to-be-held-in-italy>. Acesso em: 14 nov. 2025.

LOVE, Idalis. What inspired Hirohiko Araki, manga artist. The Collector, 14 fev. 2021. Disponível em: <https://www.thecollector.com/what-inspired-hirohiko-araki-manga-artist>. Acesso em: 14 nov. 2025.

MARABLE, Lawrence. 10 best-selling seinen manga of all time, ranked. CBR, 17 ago. 2025. Disponível em: <https://www.cbr.com/best-selling-seinen-manga-ranked>. Acesso em: 14 nov. 2025.

NAGADO, Ale. A história do animê. Blog Sushi Pop, 16 out. 2021. Disponível em: <https://www.blogsushipop.com/post/a-história-do-animê>. Acesso em: 14 nov. 2025.

NASCIMENTO, Lucas. Baoh, manga de Hirohiko Araki, será lançado pela Panini. JBox, 1 mar. 2025. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2025/03/01/baoh-manga-de-hirohiko-araki-sera-lancado-pela-panini>. Acesso em: 14 nov. 2025.

OLIVEIRA, Miguel. Conheça a história de Hirohiko Araki, o criador de Jojo's Bizarre Adventure. Ovício, 5 jul. 2024. Disponível em: <https://ovicio.com.br/conheca-a-historia-de-hirohiko-araki-o-criador-de-jojoes-bizarre-adventure>. Acesso em: 14 nov. 2025.

PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. 3. ed. Tradução de José Teixeira Coelho. São Paulo, SP: Perspectiva S.A., 2005.

SÁNCHEZ, Víctor Teruel. Ivrea publicará Cool Shock B.T. de Hirohiko Araki. Akiba Station, 28 out. 2022. Disponível em:
<https://www.akibastation.es/2022/10/ivrea-publicara-cool-shock-bt-de.html>. Acesso em: 14 nov. 2025.

SOLETTI, Ana Luísa Carvalho; CARVALHO, Sandra Helena Vieira de; UCHÔA, Sílvia Beatriz Beger. Narrativas Visuais para Educação e Aprendizagem: estudo de prospecção científica e tecnológica. Cadernos de Prospecção, Salvador, v. 15, n. 1, p. 144-160, jan. 2022. Disponível em:
<https://periodicos.ufba.br/index.php/nit/article/view/46180>. Acesso em: 14 nov. 2025.

SUDARSHAN, Rudraa Abirami. What inspired Hirohiko Araki, manga artist. The Collector, 14 fev. 2021. Disponível em:
<https://www.thecollector.com/what-inspired-hirohiko-araki-manga-artist>. Acesso em: 14 nov. 2025.

THOMAS HOBBS. *Leviatã*. Tradução de João Paulo Monteiro e Maria Beatriz Nizza da Silva, 2009, Editora Imprensa Nacional-Casa da Moeda.

UOL EDUCAÇÃO. Carl Gustav Jung: biografia. Disponível em:
<https://educacao.uol.com.br/biografias/carl-gustav-jung.htm>. Acesso em: 14 nov. 2025.