

CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE
MESTRADO EM LETRAS
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: TEORIA LITERÁRIA

THIAGO HENRIQUE ZANOTTI

SHIGURUI: O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE O MANGÁ E O ANIMÊ

CURITIBA

2016

CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE

MESTRADO EM LETRAS

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: TEORIA LITERÁRIA

THIAGO HENRIQUE ZANOTTI

SHIGURUI: O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE O MANGÁ E O ANIMÊ

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre ao Curso de Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE.
Orientadora: Profa. Dra. Brunilda Reichmann

CURITIBA

2016

TERMO DE APROVAÇÃO

THIAGO HENRIQUE ZANOTTI

SHIGURUI: O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE O MANGÁ E O ANIMÉ

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Curso de Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE, pela seguinte banca examinadora:

Brunilda T. Reichmann

Prof. Dra. Brunilda T. Reichmann (Orientadora – UNIANDRADE)

Anna S. Camati

Profa. Dra. Anna Stegh Camati (UNIANDRADE)

Anuschka R. Lemos

Prof. Dra. Anuschka R. Lemos (UTFPR)

Curitiba, 24 de fevereiro de 2017.

SUMÁRIO

LISTA DE ILUSTRAÇÕES	iv
RESUMO	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUÇÃO	1
1 SHIGURUI	5
1.1 O ROMANCE	5
1.2 O MANGÁ	8
1.3 O ANIMÊ	11
2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS	17
2.1 TEXTO	17
2.1.1 Hipertexto	17
2.1.2 Intertextualidade	19
2.1.2 Recepção e interação	20
2.2 ELEMENTOS VISUAIS	23
2.2.1 Composição	23
2.2.2 Ponto de vista	28
2.3 TEMPO	31
2.3.1 O tempo no teatro Noh	31
2.3.2 O tempo dentro do enquadramento e entre enquadramentos	34
3 ANÁLISE INTERTEXTUAL / INTERMIDIÁTICA	48
3.1 RELAÇÕES NARRATIVAS	48
3.1.1 Entre narrativas verbais, visuais e sonoras	48
3.1.2 Mudança de ordem na narrativa	55
3.2 RELAÇÕES VISUAIS	56
3.2.1 Relações entre luzes, enquadramentos, texturas e traços	56
3.2.1.1 Cor	56
3.2.1.2 Composição	60
3.2.1.3 Luz	66
3.2.1.4 Som	69
3.2.1.5 O corpo	70
3.2.1.5 Texto visual	72
3.3 RELAÇÕES TEMPORAIS	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS	84
GLOSSÁRIO	90

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Capa do mangá <i>Shigurui</i> .	10
Figura 2. Capa do animê <i>Shigurui</i> .	12
Figura 3. Proporção áurea.	24
Figura 4. Braço, rebote em <i>Shigurui</i> .	25
Figura 5. O uso de onomatopeias nos mangás.	26
Figura 6. A musculatura hachurada.	27
Figura 7. Efeito Kuleshov.	29
Figura 8. Clímax da tensão entre os duelistas.	33
Figura 9. 1912. DUCHAMP, Marcel. <i>Nú descendo uma escada</i> .	36
Figura 10. Recorte digital retraçado da página do mangá <i>Shigurui</i> .	41
Figura 11. Recorte digital da página do mangá <i>Shigurui</i> .	43
Figura 12. Montagem digital da cena do animê <i>Shigurui</i> .	43
Figura 13. Frame da animação <i>Shigurui</i> .	45
Figura 14. Imagens da capa interna sobre a primeira cena no mangá.	48
Figura 15. Estátua budista no primeiro frame da abertura da animação.	49
Figura 16. Apresentação do personagem Irako Seigen no mangá.	52
Figura 17. Apresentação do personagem Irako Seigen no animê.	53
Figura 18. Fujiki derruba sua batinha no mangá e no animê.	54
Figura 19. Imagem da abertura com forte presença da cor vermelha.	57
Figura 20. Imagem da abertura com cerejeiras.	57
Figura 21. Momento em que Mie vai em busca do mestre do Dojo Kogan.	59
Figura 22. Insetos sobre tecido florido de quimono.	59
Figura 23. A entrega da espada a Fujiki no mangá.	61
Figura 24. A entrega da espada no animê.	62
Figura 25. Corte do <i>hachimaki</i> no mangá.	64
Figura 26. Primeiro quadro da mesma cena no animê.	64
Figura 27. Conclusão no animê.	65
Figura 28. O lado de Fujiki no duelo em relação direta ao sol.	66
Figura 29. A luz solar se abrindo como cortina.	67
Figura 30. Relação de Fujiki com o sol.	68
Figura 31. Fujiki é anunciado no mangá.	69
Figura 32. Entrada do emissário no mangá.	71
Figura 33. Entrada do emissário no animê.	71
Figura 34. A anunciação da frase “ele consegue” no mangá.	72
Figura 35. O uso das mesmas frases no animê.	73

Figura 36. Cena que explora a inatividade e tensão como no Teatro Noh.	75
Figura 37. Inserção do frame da cigarra.	76
Figura 38. Início do flashback no mangá.	77
Figura 39. Início do flashback no animê.	77
Figura 40. Portão do dojo no mangá.	78
Figura 41. Portão do dojo no animê.	78
Figura 42. Placa indicando o nome do dojo.	79
Figura 43. Inseto marcando a mudança de cena.	79
Figura 44. Entrada de Fujiki no animê.	80

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo geral analisar a adaptação do mangá *Shigurui*, de Takayuki Yamamoto (2004) para a animação feita pelo estúdio Madhouse, de Hiroshi Hamasaki (2007). A análise tem dois objetivos principais, o primeiro apresenta a comparação das duas obras para a avaliação das questões de mudança de mídia no processo de adaptação da narrativa de *Shigurui* mangá. O segundo tópico apresenta uma análise das implicações da adaptação no animê. Para a análise comparativa foram utilizados os conceitos de Rudolf Arheim desenvolvidos no livro *Arte e percepção visual* (1981). Para a análise de imagens cinéticas foram utilizados os conceitos elaborados por Jacques Aumont em seu livro *A imagem*. Para questões específicas da linguagem dos quadrinhos, utilizadas na análise do mangá, recorreremos ao livro sobre quadrinhos de Will Eisner *Quadrinhos e a arte sequencial* e também aos estudos de Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos, Reinventado os quadrinhos e Fazendo quadrinhos*. Para a análise das implicações do processo de adaptação recorreremos a diversos estudiosos da intermedialidade entre eles Robert Stam e Linda Hutcheon. Os conceitos de Gérard Genette também foram utilizados para a fundamentação teórica deste trabalho. Para as questões culturais específicas ao mangá e ao animê no Japão recorreremos aos estudos de Sônia Bibe Luyten, bem como a algumas dissertações e teses disponíveis que foram estudadas afim de prover suporte conceitual para esta análise.

Palavras-chave: Intermedialidade. Adaptação. Mangá. Animê

ABSTRACT

The objective of this dissertation is to analyze the adaptation process of *Shigurui* Takayuki Yamamoto (2004) manga into the anime by Madhouse Studio. Hiroshi Hamasaki (2007). There are two main topics developed in this study. The first is the comparison of both works selected and the issues related to the adaptation process of the narrative of *Shigurui* manga. The second is the analysis of the implications of the adaption process. The concepts of Rudolf Arheim in his book *Art and visual perception* offered support for the comparative approach used in this dissertation and the kinetic imagery in the light of the theoretical perspectives by Jacques Aumont in his book *The image*. Regarding the specific aesthetics of the comics as a language Will Eisner, and his book *Comics and Sequential Art* has proven to be essential to futher study manga. Scott McCloud has also contributed greatly to this study with his collection of studies, Robert Stam and Linda Hutcheon concepts were used to better understand the intricacies of the intermedial phenomena and adaptation processes. The concepts established by Gérard Genette also provided theoretical support to this study. Sônia Bibe Luyten studies were used when dealing with social aspects of manga, anime and other cultural aspects of modern Japan.

Keywords: Intermediality. Adaptation. Manga. Anime.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo avaliar a adaptação fílmica do mangá¹ *Shigurui* em animação homônima a partir dos conceitos elaborados por estudiosos da adaptação e da intermedialidade. Entre eles foram avaliadas as questões levantadas por Linda Hutcheon sobre os processos de adaptação de obras literárias para o cinema. Muitos dos conceitos elaborados puderam ser utilizados nesta análise mesmo não se tratando de uma adaptação para o cinema. A animação guarda muitas características do cinema, no aspecto visual, por exemplo, enquadramentos e movimentos de câmera, no aspecto da produção o grande número de pessoas envolvidas na criação, em oposição ao autor de obras literárias em que a autoria em geral está vinculada a uma única pessoa. Essa diferença entre autor da obra literária e de vários criadores da obra cinética, enfatizada por Hutcheon, se aplica da mesma forma para a adaptação analisada. O mangá por sua vez também não se apresenta como uma obra integralmente literária.

No caso da adaptação do mangá para o animê vemos o uso da linguagem cinematográfica na animação. Para as análises visuais deste trabalho, recorreremos a um estudioso do cinema, Jacques Aumont, que extensivamente pesquisa o cinema, em seu livro *A imagem*, partindo de implicações visuais, das questões

¹ Sonia Bibe Buyten, pesquisadora brasileira, especialista em histórias em quadrinhos e na cultura pop do Japão, em "Por que o sucesso atual dos mangás e animês no Ocidente", explica que "o termo animê deriva do inglês *animation* em sua forma abreviada para desenho animado. Embora no Japão a grafia de 'manga' e 'anime' não sejam graficamente acentuadas, o são oralmente; em português uso o acento para "mangá" para não ser pronunciado como "manga" (fruta, ou manga de camisa) e "animê" para não ser confundido como "anime" (do verbo animar)". (LYUTEN, 2006, p. 6)

orgânicas do olho, da apreciação da imagem, e das questões de composição e interpretação.

Além de Aumont, outros estudos como os de Rudolf Arheim também são muito importantes na área das artes visuais, tendo um grande impacto nos pesquisadores posteriores, como o próprio Aumont. Para esta pesquisa, os estudos mais relevantes de Arheim se concentram nas problemáticas de criação e composição de imagens.

Para a análise das particularidades do mangá, adotamos como referência os livros *Desvendando os quadrinhos* de Scott McCloud e *Quadrinhos e a arte sequencial* de Will Eisner, analista social norte-americano e com uma vasta obra gráfica. Este é analista social norte-americano e com uma vasta obra gráfica. Entre seus trabalhos não acadêmicos podemos citar *Nova York*, uma obra autoral de maestria visual e grande percepção das problemáticas sociais da vida em uma cidade grande. Um outro livro importante de Teoria de Will Eisner é *Narrativas gráficas: princípios e práticas*.

Enquanto Eisner teve maior destaque com sua produção não acadêmica, o mesmo não pode ser dito a respeito de Scott McCloud que tem uma produção maior dentro da academia. É consultor e palestrante em mais de 400 instituições entre elas o Philadelphia's University of Arts, Google, Pixar, entre outros. Publicou três volumes sobre análise dos quadrinhos o já citado *Desvendando os quadrinhos*, *Reinventado os quadrinhos* e *Fazendo quadrinhos*. Dentro de sua produção autoral publicou em 2015 o livro *O escultor*, que continua o debate acerca da produção artística.

Para a definição do objeto de pesquisa optou-se por analisar um capítulo da animação e seu correspondente no mangá. Foram analisadas, entre a representação em diferentes concepções, como as relações de violência, mais especificamente a representação de cenas de forma violenta como forma de engajar o espectador. Foram também analisadas as relações de experiência do tempo na narrativa e o tempo concreto da obra. Estabelecemos então alguns paralelos entre os conceitos de tempo, violência e morte na narrativa de *Shigurui*.

Shigurui foi analisado nas duas mídias por apresentar uma obra densa em detalhes tanto visuais quanto narrativos. No aspecto da narrativa, ela tem seu início na província de Shizuoka no Ano de 1629. A obra foi ambientada em um conturbado cenário político do Japão medieval desmandos governamentais dentro de uma estrutura social bastante rígida. Ainda sobre a narrativa *Shigurui* explora as noções de tempo na narrativa e representação do tempo de forma muito peculiar e valiosa para esta análise.

A pequena quantidade de material escrito sobre *Shigurui* motivou a escrita desse trabalho entre outros objetivos tem também trazer mais notoriedade à obra. Em recente pesquisa *Shigurui* conta apenas com alguns blogs que relatam um pouco da sua experiência do leitor é uma trama sintética. *Shigurui* conta também com uma página na Wikipédia em que existe uma ênfase no desenvolvimento da trama.

A escolha das cenas foi feita seguindo os elementos a serem analisados como, a representação da espacialidade e do corpo, a composição, as relações estabelecidas através do uso das cores, a estrutura narrativa. Esses elementos determinaram em parte a divisão do trabalho. A divisão dos capítulos segue a seguinte ordem:

No primeiro capítulo analisou-se o mangá e o animê em seus contextos de origem, produção e veiculação. Então analisamos *Shigurui* em seus aspectos gerais, partindo das questões presentes no romance *Suruga-jo gozen jiai* e analisando as implicações narrativas no mangá e no animê.

No segundo capítulo passamos a analisar elementos teóricos como as relações intertextuais de hipertextuais, bem como questões de interação e recepção do leitor. Na sequência, analisamos elementos visuais que são importantes para a análise do mangá e do animê neste trabalho. Ao fim do capítulo examinamos a representação do tempo ligada à narrativa do mangá comparado ao animê.

No terceiro capítulo analisamos comparativamente algumas cenas do mangá e seus correspondentes no animê evidenciando as relações de contato e trânsito entre as mídias das obras analisadas.

1 SHIGURUI

1. O ROMANCE

O primeiro capítulo de *Shigurui*, “Duelo de espadas no castelo Suruga”, é baseado no primeiro capítulo de *Suruga-jo Gozen Jiai* (1993), escrito por Norio Nanjô. O autor do romance tem em sua obra mais de trinta romances sobre samurais, sobre o Japão feudal e temáticas relacionadas à honra e ao dever. Nanjô teve grande produção no século XX, tendo outros de seus romances adaptados para o cinema como “*Bushido, o cruel código dos samurais*”.

A história de *Shigurui* se inicia durante o reinado de Shogun Tokugawa Iemitsu (1623-1632), em meio a um torneio realizado pelo seu irmão mais novo, Tokugawa Tadanaga. Nele os espadachins não usariam suas espadas de madeira (*Bokken*), mas sim espadas tradicionais. A narrativa começa com a primeira luta entre Fujiki Gennosuke, que não possui um braço, e Irako Seigen, que é cego. Ambos são rivais de um passado sombrio, cheio de traições, invejas e disputas dentro da hierarquia do clã Kogan-ryu. Com essa premissa começa a história, contada de maneira não linear, com algumas mudanças de temporalidade na narrativa como o uso de flashback e flashforward e de forma extremamente detalhada tanto na profusão de detalhes visuais quanto na grande quantidade de referências aos costumes e tradições da classe samuraica japonesa do período medieval.

Na trama, os principais personagens são Fujiki Gennosuke (藤木 源之助), Irako Seigen (伊良子 清玄), Gonzaemon Ushimata (牛股 権左衛門) e Tokugawa

Tadanaga (徳川 忠長). Fujiki é um dos melhores espadachins de Kogan-ryu, porém perde uma luta contra Irako e, apesar da derrota, fica desde então em intenso treinamento para ser o sucessor de sua escola de *kenjutsu* (Kogan-ryu). Irako Seigen é um indivíduo de extrema ambição que tem como objetivo se tornar sucessor da mesma escola que Fujiki. Ao ser vencedor da primeira luta contra Fujiki, desencadeia uma série de eventos que levarão ao duelo no castelo de Suruga.

A luta entre Gonzaemon e Irako vai fazer com que Irako, ao ser derrotado, se torne aluno de Kogan-ryu.

Gonzaemon Ushimata, mestre do clã e professor de Gennosuke, é o segundo na dinastia Kogan, sendo Iwamoto Kogan o mestre da dinastia, considerado um dos mais temíveis samurais. O mestre-samurai está sempre com aparência funesta e passa grande parte do tempo meditando, mas, mesmo estando neste estado, Kogan é terrivelmente forte. Possui uma filha, Iwamoto Mie que ele vê apenas como uma genitora para continuar sua linhagem. Ele tem uma das maiores e mais mortais técnicas de espadachins, a "Nagare Boshi".

Tadanaga, o irmão mais novo do Shogun, é representado como um governante despreocupado com a ordem geral de sua província e mais preocupado com a satisfação de suas vontades, indiferente ao impacto do resultado de suas atitudes na população. Aqui temos o primeiro contraste entre o fazer e o dever quando Tadanaga convoca um duelo nos moldes tradicionais. No entanto, ao invés de pedir que seja uma demonstração de técnica de *Kendo* (剣道 caminho da espada) com *Bokken* (木剣 espada de madeira), ele pede que seja feita com *Shinken* (真剣 espada verdadeira). O uso dos termos aqui é especialmente

importante, pois o governante propõe um duelo sujo, mas ele o faz através de um termo cujo radical 真 significa não somente “verdadeiro”, mas também “real”, “preciso” ou “puro”.

Os nomes dos participantes do duelo são ricos em interpretações. Tanto o nome de Irako Seigen quanto o nome de Fujiki Gennosuke podem indicar suas funções dentro da história. Dentre as possíveis traduções da palavra "Irako" pode-se chegar à “criança limitada” ou “criança limitante”. Aqui já temos os primeiros indícios de uma das grandes forças da obra, sua capacidade de manter o leitor em suspenso ao expor uma situação, mas retardar sua conclusão. Essa estrutura é recorrente através dessa história, pois a todo momento são fornecidos indícios que caminham para um determinado desfecho, mas que nem sempre se concretiza.

O segundo desafiante é Fujiki Gennosuke (藤木 源之助), em seu nome também encontramos indicativos do papel a ser desempenhado. Seu sobrenome 藤木, pode ser lido como “árvore de glicínias”. A glicínia produz dois tipos coloração: púrpura e lilás. A cor púrpura dentro tradição nipônica significa morte, enquanto as flores de coloração lilás, em especial cerejeiras, dentro da cultura samurai significam a brevidade e inconstância da vida. Seu pré-nome 源之助 pode ser traduzido como “origem do assistente”, em outras palavras, que ele será o sucessor da técnica de sua escola; então, a partir de seu sobrenome e de seu pré-nome, Fujiki está prenunciado a morrer e também a viver.

2. O MANGÁ

A arte sequencial publicada no Japão é parte representativa da cultura popular japonesa e, assim como os demais suportes de leitura, está intrinsecamente conectada aos aspectos que constituem a nação, como a história, a política, a economia, as noções de família, ideologia, etc. A partir de sua primeira aparição no Japão no século XII como caricatura em grandes rolos, o mangá passou por inúmeras modificações quanto ao traçado das ilustrações, ao formato das publicações, ao tema e ao público a que se dirigia até alcançar o formato que tem atualmente. Esse gênero possui características educativas no sentido de doutrina social, religiosa e ideológica, o registro de aspectos históricos e sociais japoneses.

Certos autores consideram os trabalhos do artista japonês Katsushika Hokusai (葛飾北斎- 1760-1849) como precedentes para o mangá moderno, através do *Hokusai Mangá*, uma coleção de desenhos de animais, pessoas e objetos. Apesar do nome, o *Hokusai Mangá* possui um estilo diferente da história em quadrinhos do mangá moderno.

O termo “mangá”, que já era utilizado desde 1500, é composto pelos ideogramas “man” (traduzido literalmente como “humor”, “algo que não é sério”) e “ga” (“imagem”, “desenho”). No entanto, a palavra “mangá” tem pelo menos duas interpretações distintas, pois enquanto no Japão serve para definir qualquer arte sequencial, fora do território japonês é utilizado para determinar o estilo mais comum de quadrinho nipônico, frequentemente associado aos olhos grandes e à boca pequena, referente ao termo em inglês Big Eyes, Small Mouth (BESM) que, de forma genérica e abrangente, define o mangá moderno.

O mangá pode ser apontado como a narrativa gráfica mais antiga, pois existem registros desta arte desde do século XVI. Segundo Eliene Percília (2016), o mangá teve origem no Oricom Shohatsu (Teatro das Sombras) que na época feudal, percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas, foram registradas e ilustradas em rolos de papel, dando origem às histórias em sequência e originando o mangá. No Japão, essas histórias passaram a ser publicadas por algumas editoras na década de 1920, porém sua fama só veio por volta da década de 1940.

Um dos nossos objetos de estudo é a série em mangá *Shigurui* (シグルイ, 2007) concebida por Takayuki Yamaguchi, constituída de setenta e seis capítulos.

O quadrinista japonês trabalha com temas históricos e polêmicos, escrevendo também para subgêneros de mangá, como o horror e o geki-ga (estilo sério, em oposição ao mangá). Como exemplo de sua produção temos 覚悟のススめ, *Kakugo no Susume* (1994, Akita Shoten), traduzido para o inglês com o título *Apocalypse Zero* (2005, Media Blasters). *Apocalypse Zero* trata de um futuro pós-apocalíptico em que os habitantes têm de lutar entre si para sobreviver.

A temática distópica e a grande violência na elaboração de cenas chocantes e sanguinolentas, características marcantes da obra de Yamaguchi, fez com que houvesse um longo tempo entre a publicação japonesa do *Shigurui* e sua tradução americana, podendo ser um indício da pouca aceitação da obra.

O termo “*Shigurui*” surge, muito provavelmente, da citação “*Bushidô wa shinigurui hi nari. Hitori no satsugai wo sūjū-nin suite shikanuru mono*”² de Naoshige Nabeshima, registrada em *Hagakure*, o primeiro relato escrito sobre práticas do

² Versão em português: O bushido é se colocar de forma maníaca para a morte. A pessoa sozinha não pode ser assassinada por 10 outras. Todas as traduções são de minha autoria.

Bushido. A escolha deste termo já nos aponta algumas direções a serem tomadas pelo autor da obra que analisaremos.

A primeira direção é a temática dos samurais no que se refere à rigidez dos treinamentos com espada e também à austeridade dos ensinamentos e dos comportamentos, conforme Figura 1, capa do mangá *Shigurui*.



Figura 1. Capa do mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Um segundo polo de concentração gira em torno das múltiplas interpretações sugeridas pela obra através da pluralidade de detalhes tais como cenário, espadas, vestimentas, gestos e referências que devem ser operadas pelo leitor, como por exemplo o próprio título que faz menção à frase de Nabeshima (nota 2).

1.3 O ANIMÊ

A palavra “animê” refere-se, no Japão, a qualquer tipo de desenho animado, independentemente da origem. Para o Ocidente, entretanto, esse termo é utilizado para designar desenhos produzidos no Japão ou que apresenta as mesmas características estruturais e os mesmos códigos de linguagem.

O animê, aos interessados por cultura nipônica, “seria um tipo de arte japonesa contemporânea, rica e fascinante, com uma narrativa e estética visual distinta, a qual parte da cultura tradicional japonesa e avança à extremidade cortante na arte e na mídia” (NAPIER, citado em MACHADO, 2009, p. 29-30).

Majoritariamente, os animês são baseados nas narrativas apresentadas nos mangás de sucesso no Japão. Contudo, em sua maioria, sofrem algumas modificações. A violência e a erotização encontradas nas narrativas do mangá frequentemente são minimizadas quando transpostas para o formato de animação, isto porque há uma maior veiculação, dentro e fora do Japão, e ser primariamente mais atrativa para o público infantil.

Para Napier (2005), essas animações tornaram-se o principal exportador da cultura japonesa, pois, através delas, há a transmissão de conteúdos altamente sofisticados devido à direção, enredo e trilha sonora próprios.

Referente ao objeto de estudo deste presente trabalho, ele passou por 3 momentos para o desenvolvimento do animê. Sua história originou-se a partir do livro *Suruga-jō Gozen Jiai*, do qual, seu primeiro capítulo serviu como base para elaboração do mangá de *Shigurui* com 84 capítulos, tendo apenas 32 destes utilizados no desenvolvimento da animação do estúdio Madhouse. A animação foi dirigida por Hiroshi Hamasaki. Estreou no canal WOWOW, em julho de 2007, no

Japão, sendo seriada em 12 episódios. Já a versão americana foi publicada em volume único, contendo todos os episódios pela Funimation em 2009.

Ao contrário da maioria dos animês que recebem modificações, como foi mencionado anteriormente, *Shigurui* segue a mesma temática do mangá, tendo também características de honra e violência. Talvez, devido ao horror no cinema japonês ser um gênero muito ativo e prolífico, gerou uma base de espectadores para que o animê *Shigurui* fosse viabilizado, mesmo tratando de assuntos polêmicos através de imagens chocantes, conforme capa (Fig. 2).



Figura 2. Capa do animê *Shigurui*. Fonte: Hamasaki, 2007.

Esse animê é adaptado nos seguintes 12 episódios:

1. "Duelo de Espadas no Castelo Sunpu" (駿府城御前試合)
2. "A Cerimônia Yodare-Azuki" (涎小豆)
3. "Kamaitachi" (鎌鼬)
4. "Canção Infantil" (童歌)
5. "Técnica Secreta do Instrutor de Esgrima" (秘剣伝授)
6. "Choro do Nascimento" (産声)
7. "Dentes" (牙)
8. "Coro das Cigarras" (蝉しぐれ)
9. "Filhotes de Tigre" (虎子)
10. "Casa de Punição Kengyou" (検校仕置屋敷)
11. "Luar" (月光)
12. "Mumyo Sakanagare" (無明逆流れ).

A seguir passamos a uma breve descrição dos episódios da animação:

O primeiro episódio da animação é "Duelo de espadas no castelo de Sunpu" (Sunpujō gozen jiai). O foco deste episódio é o evento entre os dois duelistas analisados, Fujiki e Irako. Outros elementos constroem a narrativa entre eles, as relações entre os duelistas e as mulheres que os acompanham, as vontades sádicas de Tadanaga. O episódio inicia com o *seppuku* e mostra um flashback em que a narrativa transcorre no passado até que retorne ao duelo. Ainda no tempo passado, "A cerimônia Yodare-Azuki" é o segundo episódio da animação e relata os

primeiros momentos de Irako dentro da escola Kogan. Algumas peculiaridades do grupo são reveladas, como a cerimônia *yodare azuki*. A relação entre Fujiki e Irako é desenvolvida.

O terceiro episódio “Kamaitachi”, dá sequência aos eventos, porém continua um ano depois do segundo episódio. Kogan acorda de um estado de hibernação para averiguar o andamento do processo de sucessão de sua escola. Fujiki e Irako continuam sendo os dois candidatos, então para se certificar Kogan cria um desafio para os dois.

“Canções de criança” (*Warabeuta*) é o quarto episódio da série animada. Este episódio resgata e resignifica canções populares japonesas, ao tratar do passado da personagem Iku, que, quando criança, acreditou ter seu corpo amaldiçoado. Esse episódio explora também as relações entre Iwamoto Kogan e Iku, bem como tece elementos para uma possível relação entre Iku e Irako Seigen.

O quinto episódio da série tem o título de “Instrução da técnica secreta” (*Hiken denju*). Fujiki Gennosuke inicialmente não foi permitido receber os ensinamentos sobre a técnica secreta do dojo Kogan ryu, dessa forma não sendo apontado como sucessor da técnica. Talvez por causa dessa falha Fujiki desaparece do dojo e começa uma investigação sobre o passado de Irako Seigen. Iwamoto Kogan desconfia cada vez mais do comportamento de Iku e, por estar em sua hibernação, não se sabe se ele tem o controle da situação ou tem conhecimento dos fatos. Dessa forma ele escolhe dentre seus melhores alunos um grupo de investigação para levantar a situação se certificar se seus planos de vingança são justos.

O sexto episódio é “O choro do nascimento” (*Ubugoe*). Neste momento da narrativa, Iwamoto Kogan tem mais indícios de estar sendo traído, e começa a por

seu plano de vingança em prática. Irako Seigen passa a acreditar que realmente vai apreender a técnica Mumyo Sakanagare, mas por não perceber os planos em que ele se envolveu acaba preso.

No sétimo episódio, se constroem as relações do Dojo Kogan ryu com a política local. Neste episódio se desenvolve também a ligação entre o mestre Kogan e sua filha. Por fim é retratado Fujiki em um confronto que demonstra sua capacidade de ser o sucessor da técnica de seu dojo, tanto no aspecto de compreensão da técnica em um ambiente mais filosófico, quanto no aspecto da severidade com que ele se coloca nas lutas em que participa. Fujiki então aceita um duelo para defender seu dojo, e apenas uma pessoa sobrevive, um garoto que será seu discípulo.

A trama do discípulo de Fujiki chega a uma conclusão no oitavo episódio, em que uma series de assassinatos mancham a honra do Dojo Kogan. Esse assassino não revelado utiliza uma técnica muito similar à de Irako, porém neste momento da narrativa ele ainda não está evidenciado. Ao fim do episódio exploram a relação de Mie que seria a real sucessora de Kogan, porém por ser mulher não poder seguir com o aprendizado das técnicas de espada. Começa a ser explorada a relação de mie com seu corpo, em que a punição do corpo e a autoflagelação entram em choque com a possibilidade do corpo reprodutivo da mulher.

No próximo episódio é aprofundada a questão da autoflagelação através da inanição de Mie, conjuntamente com a questão sucessória em que Mie está envolvida. No entanto fica evidente que Mie deve ser a sucessora no sentido se ser o veículo para a semente de Kogan e assim gerar o herdeiro da escola. A serie de assassinatos continua e Fujiki e Ushimata por fim descobrem que Irako está por trás de tudo.

No décimo episódio o mestre Kogan acorda após 49 dias de hibernação e descobre todos os problemas de traição ocorridos em sua ausência. Um Lorde local convoca o Dojo Kogan para uma demonstração de espadas contra uma espada espanhola. O duelo acaba de mostrando ser uma armadilha de Irako e Iku contra Fujiki e Kogan.

“Mumyo Sakanagare” é o último episódio da série de animação. Iku e Irako Seigen para dar o último passo do esquema de vingança deles. Kogan parece ainda estar em hibernação. Ao fim dos preparativos a luta entre Irako Seigen e Iwamoto Kogan finalmente acontece após muita carnificina e derramamento de sangue. Ao fim do duelo Mie e depois Fujiki chegam à cena. Gonzaemon Ushimata chega ao dojo 7 dias depois do duelo. Ao fim do episódio vemos mais uma vez o Jardim do castelo de Sunpu, onde Tadanaga pergunta sobre a técnica de espada *Mumyo Sakanagare*.³

³ Versão em português: Mumyo Sakanagare (無明逆流丸), mumyo (sem brilho), sakanagare (fluxo revertido)

2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS

2.1 TEXTO

No escopo deste trabalho, apesar de que as obras objeto de análise serem provenientes de estruturas sógnicas que contemplam tanto a escrita como a imagética, elas serão problematizadas como "textos". Esta perspectiva está baseada no conceito de Roland Barthes (2004, p. 62), para quem "tudo é texto".

Qualquer novo texto reúne fragmentos de citações passadas, pedaços de códigos, modelos rítmicos, fragmentos de linguagens sociais, etc., que são redistribuídos dentro dele. Sempre existe linguagem antes e em torno do texto onde as redes são múltiplas e se entrelaçam. Logo, o texto é uma galáxia de sentidos: não tem início, é reversível e nela penetramos por diversas entradas, sem que nenhuma possa qualificar-se como principal.

2.1.1 Hipertexto

Genette (2005, p. 19) denomina "hipertexto" o texto B que se relaciona – não apenas na forma de um simples comentário – com um texto A, "hipotexto" ou "texto original A", anterior ao texto B. No entanto, o próprio teórico enfatiza que essa definição é provisória, uma vez que tal relação nem sempre ocorre de maneira direta, sendo que:

Esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto (por

exemplo, uma página da Poética de Aristóteles) fala de um texto Édipo Rei. Ela pode ser de outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que eu qualificarei, provisoriamente ainda, de transformação, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessidade de falar dele ou citá-lo. (GENETTE, 2005, p. 19)

É importante notar que esta proliferação de hipertextos a partir de hipotextos originais, uma das características da arte contemporânea, tem a sua base teórica no enunciado de que toda obra de arte possui relações intertextuais, não apenas, de uma forma direta, com outras obras de arte de estatuto igual ou comparável, mas também, de uma forma indireta, com todas as obras que influenciaram essas obras de igual estatuto.

A película a ser analisada - *Shigurui* (2007), de Hirotsugu Hamazaki, é produto de um processo intermediático: a adaptação fílmica. Segundo Gérard Genette (2005, p. 51), as adaptações possuem uma elevada importância histórica, tanto pelo acabamento estético de certas obras que delas resultam, como pela amplitude e variedade dos procedimentos nelas envolvidos.

Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra. Quem ler por último lerá melhor. (GENETTE, 2005, p. 8)

2.1.2 Intertextualidade

Ainda segundo Genette (2005, p. 9), a intertextualidade pode ser considerada como toda relação de um determinado texto com outro qualquer. Essa relação pode estar claramente estabelecida e determinada, inclusive por alusões existentes no próprio texto, ou pode se instaurar de uma forma não sendo somente marcada mediante uma concordância entre os repertórios do autor e do receptor.

Podemos afirmar que os animês elaborados a partir da temática samurai oferecem a possibilidade de uma série de aproximações e afastamentos em relação ao mangá original, os quais serão estudados, entre outros teóricos, a partir do conceito de intertextualidade desenvolvido por Gérard Genette. Genette (2005, p. 8) fornece a interessante metáfora do pergaminho para explicar esse conceito: para Genette, um palimpsesto é um pergaminho cujo primeiro conteúdo anotado foi raspado, para que se anotasse sobre ele um novo conteúdo. Porém, o fato de essa primeira inscrição ter sido apagada ou raspada não impossibilita sua leitura.

De uma forma geral, toda obra de arte possui uma série de relações intertextuais, seja com outras obras de arte congêneres ou comparáveis, seja com as obras que dialogaram com essas mesmas obras (hipotextos), formando uma cadeia de relacionamentos em que é praticamente impossível de se chegar ao que poderíamos chamar de “hipotexto” original. Para Robert Stam (2003, p. 226), “De maneira mais direta: qualquer texto que tenha dormido com outro texto, dormiu também, necessariamente, com todos os outros textos com os quais este tenha dormido”.

Mas apesar de Genette se basear, principalmente, nas adaptações escritas, Linda Hutcheon (2006, p. xi) afirma que os estudos de adaptação vão muito além da

tradução semiótica de romances para filmes, e abarca quase tudo: estórias de poemas, peças, pinturas, óperas, músicas, dança e, no nosso caso, história em quadrinhos. Estas obras que originalmente foram escritas em uma mídia específica são frequentemente adaptadas para uma mídia completamente diversa.

A pesquisadora estadunidense Simone Murray (2007, p. 23) ecoa o pensamento de Hutcheon ao afirmar que os estudos de adaptação transcenderam o seu status inicial relegado somente à dualidade dos estudos literário/cinematográficos e acabaram por impor uma imagem de respeitabilidade acadêmica no século XXI, o que pode ser percebido pelo extenso número de cursos de pós-graduação e de graduação, bem como a atenção dispensada às publicações de grandes editoras acadêmicas, como os jornais acadêmicos *Literature / Film Quarterly* e o recém lançado *Journal of Adaptation Studies*.

2.1.3 Recepção e interação

A partir da concepção de que toda obra pode ser lida como um texto, vamos estabelecer as relações entre o mangá e o animê, objetos deste estudo, problematizando os vários pontos de contato entre eles.

A relevância dos estudos de Scott McCloud e de Will Eisner é grande para a análise do mangá (material não cinético), enquanto a leitura da parte cinética será baseada principalmente nos trabalhos do pesquisador Jacques Aumont. Esses estudos englobam aspectos da percepção do ser humano, bem como da imagética, e, mais especificamente, questões cinematográficas. Aumont oferece um grande espectro para as várias possibilidades de interpretação, em especial à composição cinematográfica escolhida pelo cineasta.

Will Eisner que também escreve sobre o processo de criar uma imagem dentro de um quadro, trabalha esses conceitos da seguinte forma:

Funcionando com um palco o quadrinho controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo de visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto. Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção. (1989, p. 88)

Para Eisner a posição do leitor pode ser determinada pelo artista, mas assim como na literatura, sempre existe a figura do leitor (ou espectador) que, conforme Wolfgang Iser (1996, p. 7) acaba por possibilitar uma série de interpretações, muitas vezes diversas e/ou concorrentes, pois é na integração do leitor com o texto (na forma ampla que expusemos) ou seja, no ato da leitura e/ou recepção que se dá a compreensão por parte do leitor. Neste sentido, Wolfgang Iser se manifesta da seguinte maneira:

Os modelos descritos de interação no mundo social surgem da contingência – planos de conduta não coincidem ou é impossível experienciar as experiências dos outros –, mas não de uma situação em comum ou de convenções que valem para os parceiros da interação. A situação em comum e as convenções se limitam a regular o preenchimento das lacunas, lacunas estas que se formam em face da falta de controle ou de experimentabilidade, sendo condições básicas para qualquer interação. A essas lacunas corresponde a assimetria básica de texto e leitor, caracterizada pela falta de uma situação e de um padrão de referências comuns. (ISER, 1996, p. 103)

Ou seja: para existir o ato da leitura é necessário que haja uma diferença entre a consciência do autor e do leitor. Afinal, se o leitor já possuísse todas as informações que o autor pretende comunicar, não haveria a necessidade, talvez até a possibilidade, de comunicação. Seria, talvez, apenas uma lembrança. Wolfgang Iser continua:

Aqui como ali, a carência é estimuladora, ou seja, os graus de indeterminação implicados na assimetria de texto e leitor compartilham uma função com a contingência e o no-thing da interação interpessoal, a saber, a função de constituir comunicação. Em consequência, os graus de indeterminação da assimetria, da contingência e do no-thing são apenas diferentes formas de um vazio constitutivo subjacente a toda inter-relação. Entretanto, tal vazio não é um dado ontológico em que se fundamentariam as relações mencionadas; ele é criado e modificado pela falta de equilíbrio inerente tanto à interação diádica, quanto à assimetria de texto e leitor. O equilíbrio só se deixa reconstituir se a carência for superada, razão pela qual o vazio constitutivo está sendo constantemente ocupado por projeções. A interação fracassa no momento em que as projeções recíprocas dos parceiros sociais não são passíveis de modificação ou no momento em que as projeções do leitor se sobrepõem ao texto sem enfrentar resistências por parte deste. Fracassar significa então não ocupar o vazio senão com as próprias projeções. (ISER, 1996, p. 103)

Esta assimetria entre texto e leitor é sublinhada por Wolfgang Iser no sentido que essa diferença de consciências e a impossibilidade de descrição completa da realidade ficcional, traz consigo a possibilidade de novas interpretações e da recriação, pois se todos elementos necessários à interpretação já estivessem presentes no texto, uma das principais características da literatura e da arte em geral, a indeterminação estaria perdida.

2.2 ELEMENTOS VISUAIS

2.2.1 Composição

É importante notar que, tanto na pesquisa do mangá quanto do animê, existem muitas referências à proporção áurea e à lei dos terços. A lei dos terços é uma característica muito interessante da formatação de estímulos visuais dentro de retângulos onde, ao traçarmos linhas que dividem o retângulo tanto na horizontal quanto na vertical três partes, a intersecção das linhas nos quatro cantos deslocados do centro formam áreas de aguçamento do interesse visual. Vários estudos dentro das artes visuais, do cinema e da fotografia, contemplam essa peculiaridade imagética.

Em seu livro *The power of the center* (1981), Rudolf Arheim estuda, sob esse ângulo, a relação entre um espectador concebido sobre o modelo de um “centro” imaginário referindo inteiramente a si mesmo o mundo visual e uma imagem, privilegiando a importância dos fenômenos de centramento nesta imagem, pois o centro desempenha um papel preponderante. A tese de Arheim é interessante pelo grau de generalidade, e portanto de perspectivismo, que é conferido a este centro, pois, para o pesquisador existem vários centros na imagem, que são de diversas naturezas, tais como o centro geométrico, o centro de gravidade visual, os centros secundários da composição, os centros diegético-narrativos e finalmente a visão das imagens (artísticas, no caso) que conjuntamente vão organizar (criar) esses diferentes centros em relação ao centro “absoluto” que é o sujeito espectador. Para Aumont (1985, p. 148):

Onde já estão indicadas duas possibilidades. A primeira em que o centro real como analisado não é o maior centro de interesse da imagem, e outra em que a imagem deve ser composta de tal forma que evidencie particularidades do espectador, ou que o incite à essas particularidades.

A proporção áurea, este tipo de estudo geométrico, já era elaborada pelos estudiosos gregos e é conhecida por vários outros nomes, entre elas a já citada lei dos terços, número de ouro, número áureo, secção áurea, proporção de ouro, e é comumente representada pela letra grega phi. Também é chamada de secção áurea (do latim *sectio aurea*), razão áurea, razão de ouro, média e extrema razão (Euclides), divina proporção, divina seção (do latim *sectio divina*), proporção em extrema razão, divisão de extrema razão ou áurea excelência. O número de ouro é ainda frequentemente chamado razão de Phidias.

Outra característica do animê é a recorrência de espaços não ocupados por corpos, que pode sugerir vacuidade, contenção ou ausência. Existe uma grande contenção dos movimentos e das ações em boa parte do primeiro episódio, o que acaba por exaltar o furor do movimento no momento em que a ação ocorre.

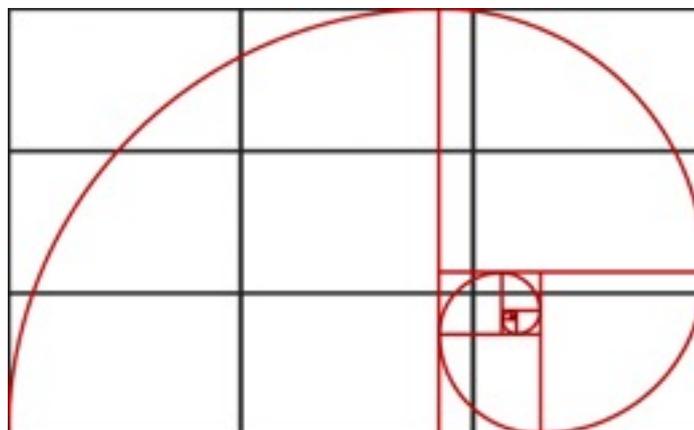


Figura 3. Proporção áurea. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Proporção_áurea

Will Eisner que também escreve sobre o processo de criar uma imagem dentro de um quadro, trabalha esses conceitos da seguinte forma:

Funcionando com um palco o quadrinho controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo de visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto. Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção. (1989, p. 88)

As seguintes características poderão ser identificadas nas partes analisadas do mangá. A grande presença de detalhes extremamente significativos. Um elemento muito utilizado no mangá é o que Will Eisner veio a chamar de “salto”, onde a página toda é vista como uma imagem e o leitor não segue o padrão de leitura ocidental.

A transição final exige que o leitor rompa com a convenção da sequencia de esquerda para a direita. O olho segue a corrente de ar para baixo passando por um fundo vago, até o corpo sólido no chão; e então salta de novo para cima... esse rebote é exclusivo da narrativa visual. (EISNER, 1989, p. 10)



Figura 4. Braço, rebote em *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

O desenhista também chama a atenção para a necessidade de melhorar a ligação entre os quadrinhos com pouca quantidade de diálogos, estabelecendo um

ritmo que é constituinte da narrativa e, assim como nos quadrinhos silenciosos, ter como efeito a alteração do ritmo de leitura, acelerando-a para alguns leitores, desacelerando-a para outros, ou por vezes induzindo a uma releitura. Foi também ressaltado o extenso uso das expressões faciais das personagens, bem como a falta de expressão em alguns casos. O autor gera significados que podem ser interpretados pelo leitor numa ampla gama de significação, como por exemplo a falta de expressão para demonstrar concentração.

Uma outra característica do mangá, que na animação será mais explorada, é a dificuldade de tradução sonora da polissemia do texto escrito. Também é de suma importância o uso de onomatopeias que muitas vezes extrapolam os próprios quadrinhos, como pode ser observado abaixo (Fig.5).



Figura 5. O uso das onomatopeias nos mangás. Fonte: McCloud, 1996.

Outra técnica para desenvolvimento dos mangás é a utilização dinâmica de hachuras, ou seja, técnica artística utilizada para criar efeitos de tons ou sombras a partir do desenho de linhas paralelas próximas, e de notas de rodapé, tanto na

elaboração de mangás como na criação de animês. Isto possibilita um grande dinamismo nas cenas, principalmente ao relatar rostos e corpos em especial músculos. Esse tratamento dos músculos vai também aparecer na animação, como por exemplo, o recurso de hachura para explicitar os músculos dos samurais participantes numa eminente apropriação da técnica da elaboração de mangás (Fig. 6).



Figura 6. A musculatura hachurada. Imagem criada digitalmente. Fonte: Hamasaki, 2007 e Yamamoto, 2004.

A aplicação de cores no animê é muito sutil e o autor, na maioria das vezes, faz uso de tons pastel ou cores esmaecidas. Esse uso em alguma medida mescla os elementos e tornam a imagem difusa. “Primeiro, a inter-relação de cores é fortemente modificada por outros fatores pictóricos... e sugeriram que as grandes superfícies deveriam ter cores apagadas...” (ARNHEIN, 1974, p. 338). As inserções

sonoras no animê, em sua maioria, são bastante significativas, por vezes indicam a entrada de uma personagem ou um acontecimento, por outras indicam os cortes de cenas e trabalham muito perto da edição e montagem. A ausência de trilha sonora, se considerada como música de fundo, bem como o uso de ruídos e música incidental, aguçam e conduzem o espectador pela história.

A trama possui vários diálogos entre som e silêncio, músicas tradicionais e contemporâneas exploradas ao longo da série e, em particular, no episódio “Canções de criança” em que o autor faz uso de uma cantiga popular japonesa que é ressignificada, pois enquanto a canção original trazia um viés de jovialidade e tradicionalismo a sua ressignificação aponta para a apropriação de tradições e costumes da época medieval e atualiza a cantiga para questões relacionadas com o corpo e a sexualidade. Um exemplo dessa apropriação já está presente na trilha de abertura da animação em que a música tradicional é mesclada com ruídos e instrumentos clássicos europeus.

2.2.2 Ponto de vista

Encontramos no animê, vários movimentos de câmera que são extremamente significativos, por exemplo, quando a câmera utiliza a técnica de *tilt up* do rosto do samurai Fujiki para o sol, que, como veremos, tem suma importância na simbologia japonesa. O movimento de *tilt up* acontece quando a câmera se desloca em seu eixo, de baixo para cima no caso, sem que haja deslocamento especial da câmera. Nesta sequência de cenas, a posição temporal ocupada pelos quadros gera significados cujo efeito ficou conhecido como efeito Kuleshov. O efeito Kuleshov consiste em uma edição de vídeo mostrando um rosto sem expressão intercalado

com imagens que veiculam significado ao espectador. Na experiência de Kuleshov foram usadas as imagens de um prato de sopa, seguida pela de um corpo e, em seguida, a de uma mulher num sofá. A impressão que temos é a de que o rosto exibido entre as apresentações dessas três imagens têm expressões diferentes a cada momento, mas na verdade a imagem do rosto é a mesma, como vemos abaixo (Fig. 7).

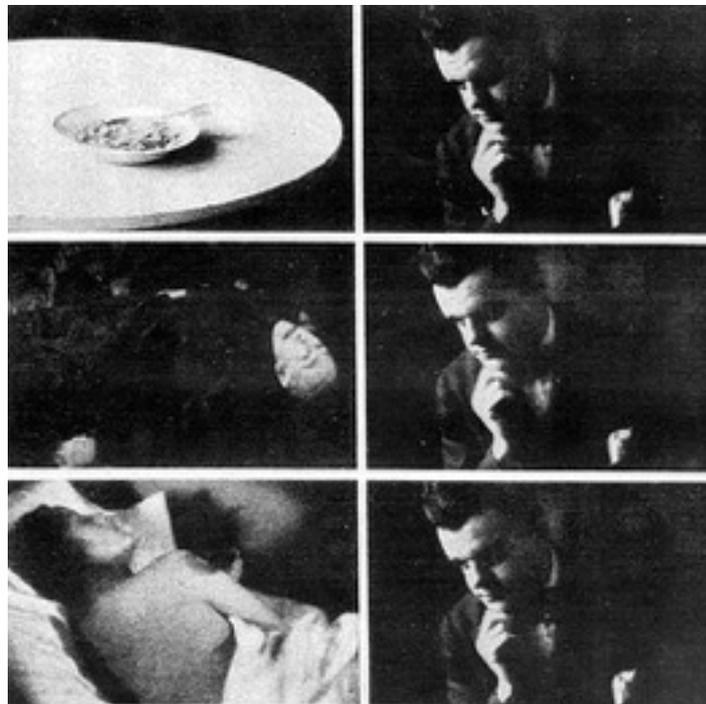


Figura 7. Efeito Kuleshov. Fonte: <http://ohomemquesabiademasiado.blogspot.com.br/2010/07/o-efeito-kuleshov.html>.

Essa percepção se deve à nossa interpretação da cena apresentada. Esse efeito foi largamente pesquisado por cinegrafistas russos “teorizada pela escola soviética, onde se destacaram os nomes de Lev Kulechov, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein e Dziga Vertov” (CANELAS, 2014, p. 1). É conhecida como técnica de montagem soviética.

Dentre as características pesquisadas por este grupo, é de grande valia a

relação que o efeito Kuleshov gera entre quadros, como exemplifica Canelas: “Marie-Thérèse Journot (2005) destaca que o objetivo principal desta experiência consistiu em provar que uma imagem não tem sentido por si só, mas que é a contextualização feita pela montagem que lhe atribui significação”. Nesse sentido Martine Joly (2002, p. 221) escreve que:

Quando se justapõem dois planos, ou se introduz um plano entre outros dois, faz-se nascer uma idéia ou exprime-se algo que não estava contido em nenhum dos planos tomados separadamente, acrescentando o resultado semântico é, assim, um produto (e não uma soma) incluído entre a alucinação e abstração.

Vemos essa característica também nas interações entre os personagens no animê onde muitas vezes não há falas, mas ainda assim existe uma troca entre eles.

Outro aspecto que deve ser considerado é o uso acentuado de ângulos da câmera incomuns que acentuam a tensão e o dinamismo das cenas. O enquadramento do animê também não segue um padrão, pois existe uma série de planos sequencias no animê onde os corpos estão muitas vezes dissociados de seus respectivos rostos. Os rostos, quando representados, são realizados em super close, mais uma vez dissociados do corpo.

2.3 TEMPO

2.3.1 O tempo no teatro Noh

O Teatro Noh é uma forma teatral estabelecida através de contos populares japoneses que se estruturou sua forma plástica a partir do teatro de máscaras no ano de 612, que ao serem ligadas aos instrumentos regionais deram origem ao teatro Noh. O Teatro Noh tem forte tradição de manutenção de suas práticas sendo que existem grupos de sucessão ininterrupta de mais de 400 anos.

Para o espectador ocidental, o Teatro Noh parece um tanto lento e sem muitos acontecimentos. Uma sensação semelhante pode ocorrer ao mesmo espectador quando apresentado a produtos culturais do extremo Oriente, como a música indiana. Um dos exemplos desse estranhamento é a utilização do método de composição indiano, na forma atonal, propiciado pela cítara. Esse modo de compor prevê que entre duas notas estende-se um verdadeiro oceano de microtons, intervalos mínimos que revelam toda a riqueza e sensibilidade da música clássica indiana.

Esse estilo musical que dominou o Oriente difere da estrutura rítmica eurocêntrica em que são valorizadas a sinfonia e as ressonâncias culturalmente aceitas como agradáveis. No Oriente, a experimentação musical teve como guia os instrumentos criados pelos chineses, japoneses e indianos. No caso da cítara, muito próximo ao caso do *shamisen* do Teatro Noh, a estrutura do instrumento não permite um rigor extremo dos trimbres produzidos, mas, por outro lado, possibilita uma grande variação dinâmica e orgânica de dissonâncias, bem como a geração de várias sonoridades que preencherão todo o espaço auditivo. Esse preenchimento nivela o campo dos contrastes em que, diferentemente da ópera, que é um gênero

musical de eventos bem marcados, como se fosse cheio de acontecimentos, a música oriental pode parecer não apresentar “acontecimentos”, como no caso da música nipônica, ou ser muito flutuante, como no caso da música “indiana”.

Ainda assim, para os espetadores que foram treinados a perceber as sutilezas que esses produtos culturais evidenciam, ou para aqueles que conseguem fazer essa avaliação a partir de seu próprio julgamento, uma série de detalhes e características se tornam evidentes e muito apreciadas. Esse desdobramento musical, se entendido como um desdobramento cultural, pode demonstrar reverberações dessas problemáticas em outras áreas, como por exemplo no teatro.

No Teatro Noh podemos evidenciar duas características marcantes. A tensão gerada pelo ator ao estar completamente presente na cena e estar também confrontando os espectadores. Não apenas mentalmente através do enredo, mas também pelo uso de uma máscara que terá um papel marcante no enfrentamento do corpo do ator com o corpo da plateia. Bertold Brecht dirá que um bom ator não somente está se movendo, mas está claramente consciente e atento aos mínimos detalhes de seus movimentos. “Olha, por vezes para o espectador... Mas olha também para seus próprios braços e para suas pernas, guiando-os, examinando-os e, acaso, elogiando-os” (BRECHT, 1978, p. 56). Esse movimento corpóreo por vezes será extremamente lento e contido, gerando assim uma relação direta do movimento do corpo com a percepção do corpo.

É aqui fundamental que se mantenha uma tensão da ação, ou da eminência da ação, em que, mesmo movendo-se bem lentamente, a qualquer momento pode irromper uma explosão de movimento. Para Brecht, essa tensão se mantém em grande parte pelo fato de o ator a todo momento evidenciar a existência de seu corpo, e deixar claro que, diferentemente do teatro em palco italiano onde o

personagem empresta o corpo do ator, apesar de estar representando o personagem, o ator sempre está no palco como um ator, a máscara determina o personagem, mas o ator está a todo momento lembrando ao espectador que mesmo na ficção seu corpo é real e por consequência o espectador é a todo tempo lembrado da existência de seu próprio corpo. Essa é uma das formas de se manter a tensão na cena, pois o ator ao tensionar seu corpo transfere essa tensão ao corpo do espectador, que ao ser lembrado da existência de seu corpo e através da empatia ao ver um corpo tensionado, tensiona o seu também.

Em grande parte das cenas da animação podemos ver a mesma relação entre tensão e inação tão característica do teatro Noh como discutido acima e também constantemente presente como vamos verificar na cena abaixo.

Apesar de vermos os dois duelistas em uma posição estática, cuja representação é extremamente lenta, existem artifícios sonoros da animação que intensificam a tensão como, por exemplo, o barulho da espada tremendo, o zumbir de insetos e ruídos agudos como se fossem a percepção auditiva em meio ao silêncio (Fig. 8).



Figura 8. Climax da tensão entre os duelistas. Fonte: Hamasaki 2007.

2.3.2 O tempo dentro do enquadramento e entre enquadramentos

O ato de observar imagens em movimento faz parte do nosso cotidiano, já o ato de olhar imagens estáticas, mesmo que em sequência, determina modos de apreciação de realidades diferentes. Sendo o tempo parte da nossa percepção como definido anteriormente por Aumont, é o objetivo desta seção explorar a experiência do tempo na animação *Shigurui* do estúdio Madhouse em contraponto ao mangá *Shigurui*.

Assim a experiência no tempo, tempo experimentado ou mais precisamente da percepção do tempo. Para isso usaremos cenas que foram adaptadas para o mangá e para a animação. Apesar de terem sido adaptadas do mesmo livro, *Suruga gozen jiai*, o modo como foram adaptadas é diverso, em especial a representação do tempo nestas cenas. Essas dificuldades são contornadas pelo estilo e autoria dos criadores. As especificidades de cada mídia são de importância fundamental, mas ainda assim a dificuldade de representação do tempo persiste, como escreveu Will Eisner “O tempo é mais ilusório; nos o medimos e percebemos através da memória da experiência” (EISNER, 1985, p. 25).

Então, para analisarmos o tempo, daremos ênfase à percepção humana do tempo e à experiência do espectador/leitor. Essa percepção será dividida em três grupos apesar de suas implicações e interligações. O primeiro grupo é o da percepção fisiológica, que trata da percepção de estímulos visuais.

Aumont (1995) em sua pesquisa enfatizou a existência de dois modos com que nossos olhos percebem estímulos. Existe uma resposta rápida: “é o conjunto dos efeitos de reação a estímulos que variam rapidamente”, e uma resposta mais

abrangente: “é o conjunto dos efeitos de acumulação ou de integração temporal” (AUMONT, 1995, p. 32). Dessa forma podemos supor que a percepção da passagem do tempo no mangá será diferente da percepção da passagem do tempo da mesma cena na animação. Sarah Simblet pesquisou intensamente o modo como pessoas desenham – desenhar é um processo inicialmente de varredura visual do objeto a ser retratado. Enfatizou-se também o modo como os olhos percebem a realidade. Nem os olhos nem “a cabeça” se mantêm estáveis, muitas vezes o corpo também se move durante a percepção visual. Nessa varredura temos a memória da experiência visual como fator de criação da imagem total. Os olhos vão coletando fragmentos, que pela velocidade com que são percebidos, parecem ser contíguos. O mesmo acontece no cinema. Segundo Aumont,

Não apenas os olhos estão quase sempre em movimento, mas a cabeça e o corpo também se movem: a retina está, pois, em movimento incessante... a percepção do todo se dá através da constante mudança, a imagem percebida é capturada pela retina de modo fragmentado. Ao estabilizar artificialmente a imagem retiniana por meio de dispositivos complicados, constatou-se que essa estabilização... produz-se progressivamente a perda da cor e da forma, uma espécie de neblina que vem pouco a pouco mascarar a imagem. (AUMONT, 1995, p. 33)

No trecho acima, Aumont escreve sobre um experimento em que tentou estabilizar a imagem na retina. O resultado desta estabilização não foi uma imagem mais nítida como é a imagem fotográfica. Por assumir características menos intensas de cor e forma, a imagem retiniana pesquisada por Aumont está mais próxima da nossa representação de imagens da memória.

Scott McCloud enfatizou em seu livro *Desvendando os quadrinhos* que o detalhamento de imagens produz maior sensação de verossimilhança e

aproximação da realidade não corresponde ao processo de percepção das imagens. McCLoud teoriza que uma grande quantidade de detalhes num texto pode acabar por afastar o leitor da obra.

O segundo grupo pertence à percepção temporal através da linguagem, como por exemplo na composição da imagem a utilização de signos que representam a passagem do tempo ou seu congelamento.

Essa utilização dos signos que através da imagem gera outras percepções da faz parte do projeto cubista cujo objetivo era representar a realidade de outras formas contempladas pela percepção humana, tanto no aspecto formal como vemos nos quadros de Picasso, quanto no aspecto temporal, por exemplo, em *Nú descendo a escada* (1912) de Marcel Duchamp. No exemplo abaixo vemos como esses signos podem gerar através de uma imagem estática a percepção do movimento.



Figura 9. 1912. DUCHAMP, Marcel. *Nu descendo uma escada n. 2*. Óleo sobre tela, 147 x 89,2 cm. Fonte: ARGAN, 1992. p. 440.

Dessa forma os signos visuais podem tanto gerar movimento quanto podem congelar ações. Esse suposto congelamento da imagem, ou do instante como veremos a seguir, é um fenômeno que pertence à memória bem como à pintura e

também aos quadrinhos. Eisner assim define a relação entre olhar quadrinhos e imagens estáticas:

Não deveria surpreender a ninguém que o limite da visão humana periférica é intimamente relacionado ao painel/quadro utilizado pelo artista para capturar ou “congelar” um segmento do que na realidade seria um fluxo de ação ininterrupto. (EISNER,1985, p. 39)⁴

Tina Kendall, em sua pesquisa do filme *Ratcatcher*, escreveu sobre o mesmo fenômeno em que o cinema, em sua adaptação, captura características de outras mídias,

Vou me concentrar no alinhamento pictorial dos personagens e objetos em Ramsay, e a tendência do filme em suspender o movimento em momentos de tableau vivant que adquirindo consciência própria mimetizam a aparência de pinturas e fotografias. *Ratcatcher* apresenta rotineiramente suas imagens em movimento como se fossem frames estáticos congelados no tempo. (KENDALL, 2010, p. 194)⁵

Mais uma diferença entre a percepção de imagens estáticas e imagens que sugerem movimento surge nas pesquisas de Aumont,

As células permanentes têm um campo receptor menor, correspondem mais à fóvea, trabalham quando a imagem é nítida; as células transitórias têm um campo bem amplo, respondem aos estímulos variáveis, correspondem mais à periferia e são pouco sensíveis ao *fou*. Enfim as células transitórias podem inibir as células “permanentes”: as primeiras seriam, pois, mais uma espécie de sistema de alarme e as segundas, um instrumento analítico. (AUMONT,1995, p. 34)

⁴ Versão em inglês: “It should surprise no one that the limit of the human eye’s peripheral vision is closely related to the panel as it is used by the artist to capture or ‘freeze’ one segment on what is in reality an uninterrupted flow of action.” (EISNER,1985. p. 39)

⁵ Versão em inglês: “I will focus on Ramsay’s pictorial framing of characters and things, and the film’s tendency to suspend movement in moments of tableau vivant that self-consciously mimic the look of paintings and photographs. *Ratcatcher* habitually presents its moving images as still frames that appear frozen in time.” (KENDALL, 2010, p. 194)

Portanto, o tempo de exposição da imagem é crucial para determinar quais células farão a geração da imagem percebida. É importante avaliar que o tempo de exposição e a quantidade de estímulos alteram a percepção.

Dessa forma temos o terceiro grupo da percepção temporal que é a percepção psicológica do tempo. Aumont define o tempo, do ponto de vista psicológico, como sendo a duração experimentada.

Imagem única versus imagem múltipla: unicidade e multiplicidade se definem especialmente (a imagem múltipla ocupa várias regiões do espaço em sucessão), mas não sem incidências sobre a relação temporal entre o espectador e a imagem. Contemplar uma projeção do mesmo diapositivo durante um minuto não é o mesmo que olhar uma sucessão de 50 diapositivos diferentes durante esse mesmo tempo. Para citar um exemplo menos trivial, a extração de uma vinheta de história em quadrinhos de sua chapa (por exemplo para ampliá-la e transformá-la em imagem artística, o que é a especialidade de Roy Lichtenstein) faz de uma imagem múltipla uma imagem única, e a ordem temporal implícita dada ao espectador não é mais a mesma. (AUMONT, 1995, p. 161)

Portanto, a fruição é também um critério relevante da análise, fruição como “fusão sensorial do sujeito com o objeto” (FIORIN, 2000, p. 11), em que temos o sentido do presente, ou do instante diretamente ligado à essa fruição “é a surrealidade englobada, nela o tempo para, o espaço fixa-se e ocorre um sincretismo entre o sujeito e o objeto” (FIORIN, 2000, p. 11).

Já para Aumont (1995), além dos detalhamentos mencionados por Fiorin, temos outras diferenças de fruição entre leitor e espectador. Para o leitor o tempo de leitura se dá a partir da vontade do leitor, já na animação, ou outras obras de imagens sequenciais múltiplas, o tempo destinado à apreciação é fragmentado e fugidio e “a dimensão temporal do dispositivo define a relação do espectador: “...o

que é duração pura exclui toda idéia de justaposição, de exterioridade recíproca e de extensão (p. 162).

A cena escolhida do mangá ocupa boa parte da página. A força de diagramação da página escolhida, não só a cena, é a inversão de posição dos sentidos dos rostos representados. Essa inversão faz com que o espectador volte para a cena anterior intensificando a sua relação com a cena. Segundo Eisner, esse tipo de retorno é característico das narrativas visuais. "Esse rebote é particular das narrativas visuais" (EISNER, 1985, p. 10).⁶

No mangá a cena é demonstrada em sua integralidade e o leitor pode se deixar fundir ao estímulo sensorial que sua conexão com a imagem permitir. Dessa forma, o tempo da cena no mangá não pode ser medido, pois ele depende da experiência do leitor. O tempo passa a ser a duração experimentada, ou também a experiência da memória.

A relação de memória e imagem no mangá não se apresenta tão fortemente quanto na animação. Pela possibilidade de absorvermos a total quantidade de detalhes representados, temos no mangá perda de movimento, Como define McCloud (1993) em sua pesquisa, a cerca do maior nível de detalhamento de uma imagem evita nos reconhecemos nela ou, ainda, que ela faça parte de nossa memória.

Recorrendo a Aumont em *A imagem*, ressaltamos que a estabilização do olho faz com que a imagem se torne sem cor e enevoada, características próximas da nossa experiência de memória, e uma imagem fixa, pelo contrário pela quantidade de detalhes, se afasta deste tipo de experiência.

⁶ Versão em inglês: "This bounce is unique to the visual narrative." (EISNER, 1985, p. 10)

A mesma questão é trabalhada por Aumont sobre a pintura e aparece no mangá. Ele escreve:

cada vez mais se teve a impressão de que o quadro representava, fixando-o, um movimento que havia realmente existido – mesmo que esse acontecimento fosse apenas a representação... representação de todo acontecimento e representação de um instante, não há problema contanto que seja o instante pregnante. (AUMONT, 1995, p. 81)

Apesar de existirem ações sugeridas, uma sugestão de movimento, pela própria característica de mídias que facilitam o registro instantâneo como a fotografia, o mangá lida prioritariamente com a representação do instante.

Se avaliarmos como as linhas verdes na imagem abaixo abrem e apontam para o entorno da imagem, temos mais uma vez, direciona o olhar do leitor, pois o olhar se dispersa para novamente voltar para o centro a imagem. Ângulos agudos são utilizados para direcionar o olhar. Alguns deles no cenário traçado em verde, mas principalmente nos traçados em azul. Eles podem conduzir o olhar à mão do duelista e para o um dos elementos centrais da composição, a espada.

Se recordarmos das regras de composição mencionadas nesta pesquisa, uma delas denominada lei dos terços, ou proporção áurea, indica que os pontos de maior atenção visual são as bordas da imagem que se cruzem a um terço do painel, exatamente onde está colocada a espada. Assim no mangá a espada tem muito mais poder de presença e de espetáculo, devido a isso e também ao seu posicionamento geral, e menos poder de corte. Sua grande determinação faz dela um elemento mais descritivo e com menor capacidade de perigo ou de despertar o leitor, devido ao sensação de profundidade gerada pela imagem.

Dessa forma pode-se avaliar esta cena do mangá como muito dinâmica, pois o olhar percorre o painel, e o autor demonstra grande controle da mensagem, mas para o leitor este instante congelado está menos obscurecido ou indeterminado em relação à animação, então como afirma Eisner, mesmo o instante congelado possui uma duração.

O fenômeno da duração e sua experimentação (experiência) – comumente referido como ‘tempo’ – é uma dimensão integrante da arte sequencial. No universo da consciência humana o tempo se combina com o espaço e o som, em um cenário de interdependência em que concepções, ações mudanças e movimentos tem um significado e são mediadas pela nossa percepção da relação entre elas. (EISNER, 1985, p. 26)



Figura 10. Recorte digital retraçado da página do mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Esse dinamismo pode ser dar através da composição de cada quadro. Mas quando analisamos as relações entre mais quadros podemos evidenciar alguns fenômenos particulares dos quadrinhos como a capacidade de estabelecer o contraste entre ação e inação.

Ao analisar *The Lower Style* (O estilo inferior) de Andy Burkholder, demonstrei como **a repetição e a variação (transformação)** são elementos principais nos quadrinhos. Se os painéis se repetem isso é a dialética” da **inação e da ação**. Ware se utilizou dessa dialética em *Jimmy Corrigan* para descrever minúsculas variações da linguagem corporal. A sequencialidade dos quadrinhos possibilita a dialética da “repetição x transformação” e da “inação x ação. (JOOHA, 2016)⁷

Dessa forma ao compararmos o mangá com a animação quadro a quadro, não percebemos a interação entre quadros ou entre frames. Porém no mangá através da repetição e na animação através dos recursos disponíveis, a imagem que era inicialmente única e estática se torna uma imagem múltipla. No entanto, apesar da transposição de mídias, muitas características do mangá foram conservadas e utilizadas de modo a intensificar a geração de sentidos múltiplos. Por exemplo, a imagem integral não é vista em sua totalidade. Ela se forma na “imagem da memória” do espectador.

Se comparadas diretamente como estão, a imagem gerada pela animação é talvez menos dinâmica que a imagem do mangá. A imagem do mangá foi criada para ser apreciada na íntegra. O cenário é mais elaborado, existem mais elementos e forças visuais. A relação do rosto em relação ao espectador é mais clara e direta, como bem descreve McCloud (2006), feições faciais são sempre reconhecíveis e facilitam a fruição.

⁷ Versão em inglês: “Analyzing Andy Burkholder’s *The Lower Style*, I have demonstrated how **repetition and variation (transformation)** are principle elements of comics. If the panel repeats, we perceive that the object is at rest. To make the object move, we need to transform the image inside the panel. This is a dialectic of **inaction and action**. Ware deployed this dialectic in *Jimmy Corrigan* to describe the minuscule variations of body language. Sequentiality of comics enables the dialectics of “repetition x transformation” and “inaction x action”. (JOOHA, 2016)



Figura 11. Recorte digital da página do mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Já na animação o rosto está obscurecido. Apesar da mesma técnica de brilho aplicado aos olhos ser utilizada, os resultados divergem em sua interpretação. Ao gerar o reconhecimento através do rosto no mangá, temos uma clareza que se transmite à personalidade do personagem, enquanto o obscurecimento e o brilho nos olhos geram estímulos contrários, tornam a cena mais intimista e o personagem mais sombrio.



Figura 12. Montagem digital da cena do animê *Shigurui*. Fonte: Hamasaki, 2007.

A partir dessa atração-repulsão, ou por causa dela, o que acontece na animação é a manutenção do espectador na mesma cena. Se consideramos que a cena na animação é apenas um quadro do mangá e que ele representa apenas um instante, temos uma percepção dilatada do instante. Diferente do leitor do mangá que define seu próprio ritmo de leitura, na animação o ritmo de transição está intimamente ligado à percepção do tempo transcorrido que, como elaborado acima, é determinado pelo dispositivo. Essa diferença de percepção do tempo entre o mangá e a animação é fundamental para McCloud: “Suponho que a diferença é que a animação é arte sequencial no tempo mas não é especialmente justaposta como são os quadrinhos” (McCloud,1993, p. 7)⁸.

Ao comparar o mangá à animação percebe-se um menor uso de cenário e um uso mais intenso do duplo claro/escuro. Esse contraste bem como a posição da câmera em relação ao espectador (o *plongée* aproxima o espectador da obra) acaba por criar dois pontos de tensão na imagem. Um dos pontos é a lâmina, que, da forma com foi representada e devido ao movimento de câmera utilizado, gera uma sensação de corte muito maior do que na mesma cena do mangá. Um segundo ponto de tensão visual gerado que podemos avaliar pela linha amarela ressaltada abaixo é o filete de luz que corre pela face do esgrimista. Esse filete de luz parece cortar a face do protagonista, elemento visual que será utilizado em outra cena em que a luz é utilizada como se fosse cortante em um flashforward de uma personagem que conversa com o duelista.

⁸ Versão em inglês: “I guess the basic difference is that animation is sequential art in time but not spatially juxtaposed as comics are.” (McCloud,1993, p. 7)



Figura 13. Frame da animação *Shigurui*. Fonte: Hamasaki, 2007.

Mais duas características de interesse na animação estão relacionadas à experiência da memória. Uma delas é a memória do espectador. Nesse sentido de memória, nos concentramos na memória como experiência de sensorialidade, não estamos abarcando concepções históricas ou sociais do conceito de memória. Existe uma diferença crucial entre uma imagem fixa e uma imagem múltipla como demonstrado anteriormente. Essa diferença se faz ainda mais presente na animação em que a imagem integral não existe fisicamente. Ela é uma sequência de fragmentos que é determinada pelo dispositivo e que é montada pelo espectador. A imagem integral, que vemos na montagem acima, foi criada de modo a estabelecer relações com a experiência da memória e sua representação. O intenso uso de brilho e cores mais intensas ou esmaecidas intensifica a relação entre imagem e memória, não a memória do espectador, mas a experiência da memória. Sobre esse controle dos quadros e determinação da fruição, Will Eisner escreve:

Ao espectador do filme não lhe é possível ver o próximo frame antes que o criador permita isso por que esses frames, impressos em tiras de filme transparente, são mostrados um de cada vez. Então os filmes que são uma extensão dos quadrinhos...
... uma vantagem também compartilhada pelo teatro. (EISNER, 1985, p. 40)⁹

A experiência do tempo na narrativa não é um elemento quantificável, mas mesmo assim é um objeto passível de pesquisa tendo em vista a quantidade de pesquisadores envolvidos no assunto. A experiência linear do tempo no cinema, não dá conta de representar a experiência presente da passagem do tempo.

Uma estrutura muito comum nos filmes é o salto apenas para frente na linha do tempo — o relato da narrativa em ordem cronológica. E esse salto entre eventos não precisa ser em tempo real. Ele normalmente acontece em período bastante longo de tempo — semanas ou meses. *The State of Play (Ligações perigosas)* é um exemplo clássico disso. (WRIGHT, 2015)¹⁰

Já a experiência do tempo como memória, a experiência da memória, pode ter como objetivo deixar clara a ordem dos eventos, situação que Justine Wright comenta sobre a questões técnicas do uso do flashback no filme *The Iron Lady*.

Nos livramos de ambas as cenas do café da manhã porque descobrimos que não tivemos chance de dar à plateia tempo para conhecer esta velha senhora que acabamos de conhecer na esquina. Nós precisamos nos sentir seguros no presente antes de podermos fazer o flashback. (WRIGHT, 2015)¹¹

⁹ Versão em inglês: “the viewer of a film is prevented from seeing the next frame before the creator permits it because these frames, printed on strips of transparent film, are shown one at a time. so film which is an extension of comic strips, enjoys absolute control of its reading- an advantage shared by the live theater. “ (EISNER, 1985, p.40).

¹⁰ Versão em inglês: “A very common structure that a film has is just the forward jumping through time – the telling the story in chronological order. And your jump through the events doesn't have to be in real time at all. It normally takes place over quite a long period of time-- weeks or months. *The State of Play* is a classic example of that.” (WRIGHT, 2015)

¹¹ Versão em inglês: “We got rid of both of those from that breakfast scene because we realised that we hadn't had a chance as the audience to get to know this old lady that we had just met in the cornerstore. We needed to get to feel secure in the present before we could flashback to the past.” (WRIGHT, 2015)

Na animação, o mesmo uso de flashback acontece, mas ao provocar o espectador com cenas rápidas, não dar tempo para que ele se sinta seguro no presente, fazendo uso de flashback e flashforward, bem como gerando cenas cuja sensação de passagem do tempo não reflete a experiência do tempo presente, *Shigurui* mantém o espectador em constante tensão e, assim, preso à narrativa.

Nesse sentido as considerações teóricas de Agnes Pethó (2014) são reveladoras.

Desta forma, a imagem (cinética) não apenas se desmonta numa série de imagens que se desdobram no tempo, a pintura extrapola todos seus limites, conectando estase e movimento, representação estática com ritual dramático, e indo em direção à atuação da performance.¹²

¹² Versão em inglês: "In this way, not only does the picture break down into a series of images unfolding in time but the painting also effectively surpasses its boundaries altogether, connecting stasis with motion, static display with dramatic ritual, and moving towards the staging of a performance."

3 ANÁLISE INTERTEXTUAL / INTERMIDIÁTICA

3.1 RELAÇÕES NARRATIVAS

3.1.1 Entre narrativas verbais, visuais e sonoras

A partir do início de cada obra já podemos apontar algumas diferenças de sequência das narrativas. O mangá é introduzido por uma capa com o nome dos criadores e três imagens no canto inferior esquerdo. As imagens estão emolduradas por formas como se fossem manchas de sangue, que será explorado também na abertura do animê. Nessas três formas pode-se ver um rosto, uma espada no ato final de corte e uma cabeça decepada do corpo (Fig. 14).



Figura 14. Imagens da capa interna que resume a primeira cena no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

A capa é seguida por uma nota introdutória com explicações acerca do Japão e de mais informações sobre *Shigurui*. Enquanto na animação, o início do episódio se dá com a abertura da série a abertura tem duração de um minuto e trinta segundos, a primeira imagem da abertura é uma estátua budista (Fig 15). Isto já pode indicar que a animação terá forte caráter tradicional,

ênfase em rituais, tanto religiosos quanto regionais, específicos da cultura feudal japonesa.



Figura 15. Estátua budista no primeiro frame da abertura da animação. Fonte: Hamasaki, 2007.

A seguir no mangá temos o índice seguido de quatro páginas coloridas que retratam o momento em que Tadanaga procede em seu suicídio ritual chamado *seppuku*. As páginas são coloridas não apenas pela importância do evento narrado, mas também por ser comum no Japão um mangá trazer as primeiras páginas coloridas para atrair leitores.

O *seppuku* é uma prática ritual de expiação dos erros tanto de uma classe quanto de um indivíduo, para que erros de um não marque de forma negativa o grupo. Foi considerado também uma forma de se desligar da vida sem deixar que o peso da morte recaísse sobre alguém. Os relatos apontam os primeiros ritos a partir do século XII, mas sua normatização data do século XVII. A característica principal do *seppuku* é a introdução no ventre da *Tachi* (espada longa, usualmente conhecida como katana), *Wakizashi* (espada curta) ou *Tanto* (adaga) e então executar um corte horizontal e um vertical ascendente até seu coração, ou remover a lâmina e

esfaquear diretamente o coração. Esse segundo golpe é em geral desferido na ausência de um outro samurai escolhido como auxiliar o *kaishakunin* (literalmente segundo homem). O *kaishakunin* tem a obrigação de desferir o golpe no exato momento em que a pessoa praticando o *seppuku* pode fraquejar. Vemos o *kaishakunin*, tanto no animê quanto no mangá, desferindo o golpe.

Com o passar do tempo, o *seppuku* foi se tornando cada vez mais ritualizado. Criou-se a tradição de convidar espectadores, tratar bem o corpo que estava prestes a morrer, como por exemplo banhá-lo, vesti-lo de branco e também alimentá-lo com uma última refeição. Criou-se também a tradição de escrever um poema para celebrar sua morte. Como exemplo tardio, temos o livro *Sol e aço*, de Yukio Mishima.

No formato mais conhecido, o *seppuku* era praticado usando uma vestimenta chamada, *shini-shozoku*, que se traduz livremente para “roupa para a morte” e consistia em um kimono inteiramente branco.

A palavra “*seppuku*” tem origem em dois ideogramas, o primeiro *setsu* (切), que significa “cortar”, o segundo “*puku*” (腹), que significa “barriga”. Um erro comum entre os ocidentais é a confusão entre *harakiri*, que seria a leitura desordenada dos *kanjis* (ideogramas) acima, e *seppuku*, que é a forma de suicídio ritual discutido.

A palavra “suicídio” no Japão moderno é “*jisatsu*” (自殺), além do termo “*jigai*” (自殺), que também tem como tradução “suicídio”, mas ao longo do tempo sofreu problemas de tradução.

Após a abertura, temos a mesma cena do ritual de *seppuku*, que é retratada com um número menor de personagens e com os planos são mais fechados e mais intimistas do que no mangá. O modo como a narrativa é desenvolvida no mangá enfatiza a ordem de execução do *seppuku*. Ainda que Tadanaga fosse o irmão do

imperador e mesmo que nenhum dos eventos impróprios conduzidos por ele tenham sido comprovados, ele teve que dar prosseguimento ao *seppuku*.

Já na animação, a ênfase está na má conduta pública de Tadanaga que o levou a ser forçado a cometer o *seppuku*. Onde no mangá o primeiro quadro mostra as costas de Tadanaga em frente a dois samurais, na animação a primeira cena é de uma vela bruxuleante envolta pela escuridão.

A próxima cena descreve quando Torri Natsugo, governador da província de Sugo, vai até Tadanaga solicitar que ele reconsidere seu pedido para que o duelo não seja feito com espadas reais. Para que seu pedido tenha mais peso, ele executa uma forma de *haraquiri* (corte abdominal) chamado *kagebara* (陰腹 estômago em sombras), em que ele corta o ventre e depois o enfaixa para evitar que o corpo vaze pelo ferimento. Da animação para o mangá existe uma grande diferença no uso da linguagem. O mangá, devido ao público leitor e a dificuldade de uso da linguagem polida na forma escrita, é escrito sem muita formalidade. Já na animação uma grande parte do linguajar mais polido da língua japonesa é utilizada, assim como uso de títulos e deferências. A primeira cena é escura, as vestimentas são escuras e as cores utilizadas são todas cor pastel, partindo de diferentes tonalidades do marrom, que entram em choque com a cena multicolorida das entranhas no momento do *kagebara*.

Nas cenas analisadas abaixo, a narrativa do mangá e do animê se diferenciam mais uma vez. Onde, no mangá, as imagens inferem menos e os diálogos se estabelecem de maneira gráfica através dos balões de fala, na animação o contraponto aos diálogos não são textuais. São gestos, olhares, movimentos e suspiros que, ao interagirem, geram significados.

Nesse momento, no mangá, Irako Seigen é anunciado. A anúncio do segundo duelista é feita através de uma balão bastante dinâmico de um dos juízes. Não há lacunas ou diálogos entre os personagens.



Figura 16. Apresentação do personagem Irako Seigen no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Na animação, a narrativa se diferencia e há um flashback para o momento em que um juiz verifica se Fujiki tem possibilidades de participar do duelo. Essa era uma prática comum no Japão da época, em que o objetivo era certificar-se que o duelo não seria um vexame para a audiência, que continha em geral algum integrante importante do governo.

Logo a seguir, voltamos para o duelo e para a anúncio de Irako. Podemos ver como a mesma cena foi retratada de modo diverso. A mesma anúncio feita pelo juiz do duelo é feito em *off*; na tela vemos o primeiro duelista, Fujiki, e ao fundo os juízes. Há um superclose nos olhos de Fujiki e ao fundo, três árbitros são representados em *blur* (Fig. 17). Ao anunciar o nome de Irako Seigen, o olhar de Fujiki volta-se para o lado e o tambor mais uma vez anuncia e apresenta o personagem, neste caso Irako Seigen. Apenas os olhos de Fujiki se movem

lentamente da direita para a esquerda. São várias informações que inicialmente não se ligam. Esse adiamento da ligação das informações evidencia a geração de uma tensão crescente. O plano fechado do animê (Fig. 17) aumenta essa sensação de tensão. O movimento ocular de Fujiki indica a rivalidade entre os dois duelistas.



Figura 17. Apresentação do personagem Irako Seigen no animê.(Hamasaki,2007)

No momento em que Irako entra no espaço do duelo, guiado por Iku, Irako diz “Iku mo yo ii” (Tudo bem Iku). No mangá, por ser um formato escrito, a palavra “Iku” refere-se à mulher que acompanha Irako. Já na animação, pela falta do texto escrito a palavra “Iku” tanto pode ser um nome como no mangá, como pode significar o verbo ir. Nesse sentido a frase pode ser interpretada de outras formas. Entre elas, duas chamam a atenção. A primeira pode se traduzida como “vá bem”, como um gesto de agradecimento, e também que Irako não precisa mais da ajuda.

Na cena em que Fujiki joga a bainha de sua espada no chão no momento do saque podemos avaliar este ato através do zen budismo. Esta foi a religião mais aceita na maior parte do Japão feudal. Para esta religião, os objetos para além do valor simbólico que carregam, tem principalmente seu valor de uso. Dessa forma Fujiki, ao descartar a bainha de sua espada, declara que não vai mais utilizá-la, entre outras palavras, não vai mais embainhar sua espada. Dentro da cultura

samurai, desenvolveu-se a noção que esse descarte da bainha tem como significado que aquele será o último combate, portanto o combatente irá morrer. Ainda assim Fujiki, por não ter um braço, não teria outra forma de sacar sua espada (Fig. 18).



Figura 18. Fujiki derruba sua bainha no animê. Fonte: Hamasaki, 2007.

Esses detalhes envolvem o espectador e nos levam ao conflito entre presunção da morte através da análise de detalhes e indícios de outro possível desfecho, o mesmo tipo de conflito presente no nome do duelista Gennosuke Fujiki.

Essa cena é seguida por um diálogo em que um dos espectadores do duelo critica a escolha dos combatentes por serem ambos aleijados e cegos e, por isso, não são dignos de se apresentarem ao imperador. O contraste entre o corpo imperfeito e as contradições de Tadanaga entre ser perfeito e parecer perfeito se tornam mais evidentes.

A cena posterior ao flashback (Fig. 40) relata o rigor de treino do dojo de Fujiki.

Em seguida, vemos uma prática comum no Japão medieval, a visita de

praticantes a outros dojos. Essas visitas consistem em visitas de estudantes de artes marciais a outras escolas para enfrentar os alunos e o mestre representantes de um estilo de luta específico. Nesta cena, vemos Irako Seigen fazendo esse pedido. Esse pedido tem de ser conferido pelo mestre do dojo (Fig. 21).

É possível evidenciar mais uma vez que o dojo ao qual Fujiki pertence tem o rigor extremo como objetivo. O dojo de Fujiki é representado como um dojo não usual. O rigor e a violência o distingue, e os participantes estão orgulhosos disso. A seguir vemos cenas de pessoas perdendo partes do corpo como o nariz ou a orelha. Para justificar essas mutilações, os praticantes do dojo Kogan se utilizam da frase “não deve haver nenhuma morte permanente”. Para os praticantes essas demonstrações são marcas de orgulho e do poder de seus ensinamentos.

Então vemos o primeiro momento em que Fujiki e Irako se encontram. Fujiki, ao ver que Irako está usando batom vermelho, fica perturbado por achar tal prática desnecessária ao treino e acaba perdendo a disputa. Fujiki é dispensado e um de seus colegas de treino toma a frente do duelo,

3.1.2 Mudança de ordem na narrativa

No mangá, a transição entre as cenas é feita através de um quadro que representa o castelo. A narrativa aqui terá uma ordenação diferente da narrativa da animação. Na animação a transição acontece por meio de cenas que demonstram movimentação de tropas, revelam poucos indícios do castelo, como, por exemplo, a muralha de pedras que pode ser vista por entre os corpos dos samurais. Vemos uma grande diversidade de samurais, entre eles a guarda imperial. Começa então

um discurso sobre as características da vida de um samurai e dos problemas que o duelo com espadas reais pode causar.

No mangá, a próxima cena é o momento em que um emissário vai até Fujiki analisar o corpo para avaliar a capacidade de participar do torneio. Essa cena aparecerá mais tardiamente na animação.

Quanto à relação da frase com a imagem do fundo, existe uma reminiscência de Fujiki. Fujiki foi em cenas anteriores relacionado como o personagem solar, dessa forma vemos essa relação na imagem da direita em que as frases estão escritas sobre a imagem do sol. Na animação, a narrativa se diferencia e há um flashback para o momento em que um juiz verifica se Fujiki tem possibilidades de participar do duelo.

3.2 RELAÇÕES VISUAIS

3.2.1 Relações ente luzes, enquadramentos, texturas e traços

3.2.1.1 Cor

Na animação temos na abertura a imagem da estátua budista (Fig. 15). Logo após uma cena em vermelho com grandes pinceladas pretas, que possivelmente escrevem a palavra “*shiguru*” em *kun yomi*. A seguir, em uma profusão de imagens vermelhas, temos momentos em que as imagens parecem ser retraçadas de outras imagens, onde a linha vermelha é bastante evidente (Fig. 19).



Figura 19. Imagem da abertura com forte presença da cor vermelha. Fonte: Hamasaki, 2007.

Outros elementos bastante significativos são representados, entre eles a flor de cerejeira, que tem como significado a impermanência e a transitoriedade. A cerejeira já foi retratada em diversas obras da cultura japonesa. As cerejeiras são representadas em meio de um grande movimento de cores vermelhas, mas neste caso não são mais linhas vermelhas, mas sim imagens que foram transpostas para cor vermelha e que devido ao movimento frenético que executam relacionam-se com fluidez e viscosidade (Fig. 20).



Figura 20. Imagem da abertura com cerejeiras. Fonte: Hamasaki,2007.

Em contraste com a abertura, a próxima cena é retratada em cores pastel e escuras com planos fechados, mais intimistas, que melhor se encaixam ao clima pesado do ritual representado.

No fim do discurso do governador, o vermelho se torna muito importante na animação mais uma vez. Vemos seu rosto claramente satisfeito e excitado com a demonstração, a cor vermelha invade a tela toda. No mangá, temos o rosto de Tadanaga num misto de expressões não necessariamente negativas como seria o esperado.

Analisamos agora o momento que Mie vai até Iwamoto Kogan, pedir sua permissão para a realização da luta de Irako Seigen como visitante. Um detalhe que contribui mais uma vez para a quebra do tradicionalismo japonês é a situação em que encontram o mestre no momento em que Irako chega ao dojo: ele está em meio a um ato sexual. No mangá, pela falta de cor, há ênfase menor sobre a sensualidade (Fig. 21).



Figura 21. Momento em que Mie vai em busca do mestre do Dojo Kogan. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Na animação, por outro lado, mesmo que não haja nenhuma representação explícita do ato, existe uma exploração de cores e sons (Fig. 22).



Figura 22. Insetos sobre tecido florido de kimono. Fonte: Hamasaki, 2007.

A possibilidade de significados é também muito maior. A imagem acima aparece logo após o espectador identificar a cena da atividade sexual. Essa justaposição das mariposas sobre o tecido florido ganha mais força quando se percebe que o tecido no qual as mariposas pousam refere-se ao tecido de quimono feminino. Vemos então que as cores são fundamentais para a exploração da cena.

3.2.1.2 Composição

No mangá, o momento do corte é representado claramente. O executor e Tadanaga são representados integralmente e tomam mais de oitenta por cento do quadro. Na animação, o momento do corte é representado com um feixe de luz que cruza a vela e pelo som da lâmina se movendo no ar. Logo após vemos sangue e a cabeça de Tadanaga caindo no chão invertida. Após isso, vemos o corpo parado do executor após do golpe desferido e o corpo de Tadanaga sem a cabeça ao chão. Os dois ocupam 1/8 do quadro, em tons amarelos, pouco iluminados. O resto do quadro está mais uma vez totalmente escuro.

A seguir, passamos a analisar a cena em que o samurai Fujiki recebe a espada de Mie num ritual de boa sorte. (Fig. 23) Mie ao entregar a espada deseja a Fujiki uma boa luta. Como vemos na imagem do mangá abaixo, Mie está em uma posição mais recuada, seus braços estão abaixados e podemos claramente evidenciar o rosto do porta-bandeiras como uma intromissão no meio de Fujiki e de Mie. A ausência de sonoridade no mangá dificulta a ênfase de elementos como demonstração de confiança ou hesitação por parte dos personagens.



Figura 23. A entrega da espada a Fujiki no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Já na animação, vemos quando Mie entrega a espada a Fujiki. O rosto de Mie ao fundo está centralizado. Na borda inferior do quadro vemos os dedos de Mie, e no ponto de proporção áurea inferior direita vemos a mão de Fujiki. O movimento confiante de Fujiki é representado pelo som da guarda se movendo junto da espada. Mie no entanto demonstra incerteza com relação às ações de Fujiki. Essa incerteza é representada inicialmente pelo suspiro de Mie.

Onde, no mangá, as imagens inferem menos e os diálogos se estabelecem de maneira textual, na animação o contraponto aos diálogos não textuais são gestos, olhares, movimentos e suspiros que, ao interagirem, geram significados de apreensão, como vemos na incerteza de Mie ao entregar a espada e na confiança que Fujiki demonstra ao pegar a espada.

O animê de Hamazaki, muitas vezes reproduz com fidelidade as imagens do mangá, tendo como grande diferença o colorido da imagem que, apesar de esmaecida, já estabelece uma relação emocional com o espectador, enquanto o mangá elaborado em preto e branco torna algumas formas da imagem destacadas e congela mais as poses.

Dentre as diferenças vê-se um balde que separa Fujiki e Mie. A colocação desse balde vai ter uma implicação na narrativa como veremos a seguir. Podemos interpretar que o balde de água serve como um elemento de purificação, tanto de Fujiki quanto da relação entre Fujiki e Mie. Em episódios posteriores, os personagens aparecerão se banhando na frente de um balde parecido ao enfrentarem problemas emocionais. Devido ao não movimento da bandeira no plano de fundo no animê em oposição a bandeira em movimento no mangá, o rosto do porta-bandeira não aparece, essa diferença na representação da bandeira torna a cena no animê mais intimista, e mantém apenas Fujiki e Mie em destaque. Além disso, o fundo também está fora de foco na animação, no mangá está claramente definido. Para manter a proporção da tela do cinema e para se aproximar do enquadramento original do mangá, os criadores da animação optaram por criar uma moldura com cortinas como pode ser observado no terço esquerdo da imagem abaixo.



Figura 24. A entrega da espada no animê. Fonte: Hamasaki, 2007.

A tentativa de transportar a mesma situação do mangá para o animê “fielmente”, pois são mídias que tem a capacidade de produzir resultados aparentemente semelhantes apesar de diferirem na materialidade das mídias,

apresenta problemas. O processo de adaptação impõe dificuldades que ao serem transpostas alteram o produto final. Isso ocorre tanto em aspectos formais, por exemplo a posição do porta bandeira, como em questões narrativas que acabam alterando os rumos criativos devido às diferenças entre as mídias. Segue um exemplo: a introdução do balde de madeira que está presente apenas na animação. Este balde está ali para dar credibilidade à história que está sendo contada. A inserção posterior da cena do balde faz a transição temporal entre cenas. No entanto, a inserção do balde na cena anterior faz com que através do uso apropriado do conceito de continuidade empregado no cinema, a narrativa se desenvolva sem perda de verossimilhança.

Outros elementos analisados fazem parte da configuração do cenário, no plano de fundo quinze por cento da cena mostra vegetação indefinida. Vê-se também uma haste e um longo pano branco representando a demarcação de ambientes internos, prática comum no Japão medieval. A vegetação difusa cria uma retícula no requadro que funciona como um alívio visual colorido em meio à uma cena bastante clara.

O enquadramento seguinte é de um close do rosto de Mie que ocupa a metade direita da tela. Há um uso extra do corpo dela, compondo a tela, pois em voice over Fujiki fala com Mie. Neste momento o rosto de Mie retorna ao centro da tela. Ela diz " Eu vi".

Na animação, vemos uma grande tentativa de manter a estrutura visual nesta cena do mangá na animação, porém duas grandes diferenças se colocam. A primeira é a forma como o rosto é iluminado nos primeiros quadros. Para que se consiga o dinamismo adequado no mangá o rosto foi iluminado conforme Figura 25. A noção de profundidade do rosto, principalmente das extremidades para o centro, é

acentuada pelas linhas hachuradas, trazendo o olhar do espectador para fora do quadro.

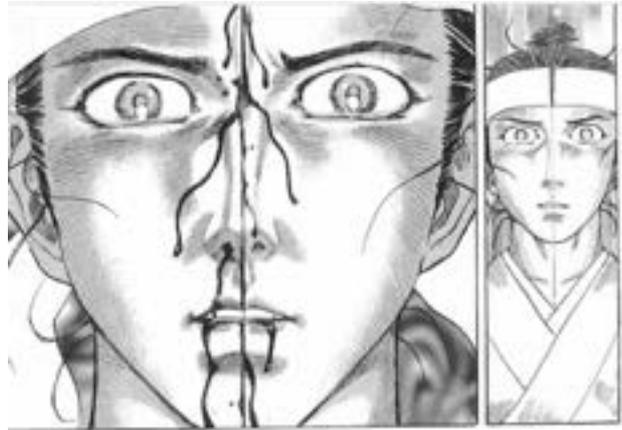


Figura 25. Corte do hachimaki no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004

Na adaptação da mesma cena para a animação, o rosto está totalmente iluminado, há pouca variação de luz, porém existe uma ênfase muito maior nos olhos de Fujiki. Eles estão desenhados com linhas mais retas e os cantos agudos aguçam e concentram a atenção do espectador nos olhos do personagem. A representação da luz é dura com sombras pesadas nos cantos internos dos olhos, semelhantes a setas intensificando a percepção dos olhos de Fujiki e causando alteração da atenção do espectador.



Figura 26. Primeiro quadro da mesma cena no animê.(Hamasaki, 2007)

O hachimaki que estava em sua testa se rompe como se tivesse sido cortado, e o sangue passa a se acumular em seus lábios e passa a sair de dentro de sua narina esquerda como um jorro de sangue em que tem se a impressão de que o sangue cobrirá seu rosto, neste momento o hachimaki cortado cobre os olhos de Fujiki (Fig. 27).



Figura 27. Conclusão no animê. Fonte: Hamasaki, 2007.

A ênfase nos olhos, ao ser relacionada à visão, pode ser avaliada de formas variadas. Onde no mangá, o *hachimaki* ao se romper sofre um leve corte, na animação o corte é muito mais dinâmico cobre os olhos de Fujiki e intensifica a presença de sangue. Podemos relacionar os olhos vendados de Fujiki com sua incapacidade de prever o desfecho de suas ações. Podemos também contrapor sua cegueira momentânea à cegueira permanente de Irako. Dessa forma, ver toma outros significados além do registro visual. O sangue, ao escorrer, toma o formato do rosto de Fujiki. O banho de sangue no rosto de Fujiki pode ser aproximado à um batismo de sangue, ou seja, suas habilidades serão postas em prova. Por causa do uso de cores quentes e diversos contrastes de tonalidade o sangue é representado

de forma mais visceral. Essa visceralidade do sangue pode também indicar a potencialidade da vida.

3.2.1.3 Luz

Na animação, a cena seguinte apresenta Fujiki do lado oeste do duelo. A representação da luz solar é muito importante nesta cena, bem como na animação como um todo. Gaston Bachelard, em *A poética do espaço*, estabelece um paralelo importante sobre a luz do sol:

E René Huyghe mostra que para compreender, para sentir e para amar a obra de Rouault “é preciso lançar-se no centro, no coração, no ponto em que tudo se origina e toma sentido: e eis que se reencontra a palavra esquecida ou reprovada, a alma.” E a alma – prova-o a pintura de Rouault – possui uma luz interior, aquela luz que uma “visão interior” conhece e traduz no mundo das cores deslumbrantes, no mundo de luz do sol... (BACHELARD, 1958, p. 5)

A partir de Bachelard, é possível evidenciarmos como Fujiki ao ser apresentado no lado oeste (Fig. 28) e ao conversar com Mie (Fig. 29) está sendo relacionado ao sol ou a luz solar. Nas próximas cenas da animação a associação de fujiki com a luz solar ficará mais evidente (Fig. 30).



Figura 28. O lado de Fujiki no duelo em relação direta ao sol. Fonte: Hamasaki, 2007.

A luz solar constantemente condiciona elementos da narrativa. A luz é como se fossem cortinas que se abrem, como as cortinas de entrada dos personagens no Teatro Noh (Fig. 29).



Figura 29. A luz solar se abrindo como cortinas. Fonte: Hamasaki, 2007.

A cena no mangá foi tratada a partir das possibilidades da mídia e de seu formato de impressão em preto e branco. O grande contraste de luz que vemos no mangá, por vezes aparece na animação como por exemplo na cena do corte do *hachimaki*.

Na cena seguinte da animação, aparece apenas o sol. Nesse momento uma voz de fora da cena anuncia o nome de Fujiki, estabelecendo assim um diálogo entre o sol com o nome de Fujiki Gennosuke,(Fig. 30). Mais uma vez o tambor anuncia sua entrada e o apresenta.



Figura 30. Relação de Fujiki com o sol. Fonte: Hamasaki, 2007.

No mangá, vemos que esta relação com o sol não se estabelece. A apresentação de Fujiki é feita de forma diversa, temos apenas o nome de Fujiki em um *splash* (Fig. 31).

Fujiki é apresentado no início da narrativa como a possível sucessor de variadas formas. Uma delas como explicitado acima no formato como o nome de Fujiki foi escrito. No embate entre Fujiki e Irako vemos que é um embate em que temos o enfrentamento entre honra e vingança. Irako é o personagem que age movido pela vingança como vemos na descrição dos episódios. Fujiki não traz em si nenhuma característica definitiva de demonstração definitiva de honra, mas a todo mundo esta sendo relacionado ao sol. Sendo a relação em que Fujiki seria essa criatura solar e por contraponto Irako uma criatura das trevas, podemos indicar nesse binarismo a relação anterior do confronto entre vingança e honra.



Figura 31. Fujiki é anunciado no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

3.2.1.4 Som

A sonorização é utilizada para indicar mudanças na narrativa, e nesta cena especificamente é utilizado para marcar a mudança entre cenas. O som utilizado é o mesmo do tambor do teatro Noh cuja função é apresentar os personagens.

Logo a seguir, voltamos para o duelo e para a anúncio de Irako. Podemos ver como a mesma cena foi retratada de modo diverso. A mesma anúncio feita pelo juiz do duelo é feita em *off*; na tela vemos o primeiro duelista, Fujiki, e ao fundo os juízes. Há um superclose nos olhos de Fujiki e, ao fundo, três árbitros são representados em *blur* (Fig. 17). Ao anunciar o nome de Irako Seigen, o olhar de Fujiki volta-se para o lado e o tambor mais uma vez anuncia e apresenta o personagem, neste caso Irako Seigen. Apenas os olhos de Fujiki se movem lentamente da direita para a esquerda. São várias informações que inicialmente não se ligam. Esse adiamento da ligação das informações evidencia a geração de uma

tensão crescente. O plano fechado do animê (Fig. 17) aumenta essa sensação de tensão. O movimento ocular de Fujiki indica a rivalidade entre os dois duelistas.

3.2.1.5 O corpo

O emissário vai até Fujiki avisá-lo que deve ir para a área do duelo como vemos abaixo (Fig. 32). Explora-se o corpo no espaço compositivo em especial no animê a não representação das cabeças causa a impressão de espaços vazios (Fig. 33). As cabeças, no extra-campo, evidenciam a ausência da personagem, de suas falas ou até mesmo a ausência de sua personalidade, porém evidenciam também a existência do corpo. Essa capacidade de cortar corpos e deixar parte do corpo inferido fora do campo compositivo é uma das marcas da fotografia, técnica de composição que foi muito utilizada pelo pintor Degas.

Vê-se a metade de um pote de madeira, possivelmente contendo água, no meio da borda lateral esquerda. Fica em evidência a perna e o torso de Mie à esquerda e ao fundo o torso e as pernas do emissário. Nenhum rosto é mostrado. Aqui podemos avaliar a corporização da cena e dos espaços. Existem vários espaços representados, porém representados sem a presença humana. Se avaliarmos que os rostos, geralmente considerados elementos que interagem em uma conversa e representam a personalidade da personagem não aparecem. Os espaços não ocupados por seres humanos podem representar e estimular a sensação entre tempo e espaço, acentuando a percepção da dimensão do espaço e alterando a percepção da duração temporal. Essa maior percepção da experiência espacial pode gerar uma forma de vazio que, por sua vez, acabará resultando em um aumento da dramaticidade da cena.

Na animação, apesar da inexistência de um ator, ainda assim existe um corpo representado que não é necessariamente um corpo social que estabelece relações e faz parte de um tecido social, mas sim um corpo visceral cuja existência não pode ser negada ou diminuída frente ao texto que o produziu.



Figura 32. Entrada do emissário no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Então o corpo como presença não identificada se intensifica, pois os personagens são identificados por suas roupas, seus rostos e suas cabeças não são representadas dentro do quadro.

Essa inexistência dos rostos que intensifica a presença dos corpos, e dissolve a presença da personalidade vinculada a cada corpo acentua a tensão da cena, enfatiza o espaço entre corpos e em ultima instancia acentua o vazio.



Figura 33. Entrada do emissário no animê. Fonte: Hamsaki, 2007.

3.2.1.5 Texto visual

Na cena do mangá representada abaixo (Fig. 34), vemos os dois duelistas e a frase “dekiru” que significa “ele consegue”. Apesar da frase não estar ligada à Fujiki diretamente, existe uma conexão entre os dois elementos gráficos, o corpo de Fujiki e a frase, por ocuparem o mesmo quadro. Isso indica ao leitor que é Fujiki quem está no domínio da situação, não há incerteza.



Figura 34. A anúncio da frase “ele consegue” no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

A animação da cena estabelece uma relação ainda maior de elementos gráficos mais característicos do mangá, neste exemplo, o letramento. Podemos assim indiciar a existência do empréstimo de algumas características do mangá na animação, o texto escrito que é incorporado como símbolo visual além de parte da narrativa. Na animação, o texto aparece flutuando sobre dois fundos distintos (Fig. 35). A inexistência dos corpos dos duelistas torna as frases ainda mais difusas e incertas, pois ao não estarem ligadas a nenhum dos personagens não estabelecem a mesma dinâmica representada no mangá (Fig. 34). Dessa forma não somente o texto está desligado de um interlocutor, mas também a mesma frase está sendo

repetida no mesmo quadro, acentuando o contraste das frases assertivas que, por causa desta ênfase, podem ser traduzidas da seguinte forma: “ele conseguirá? ele conseguirá!”. Já no mangá por terem sido separadas em quadros diferentes, essa ênfase entre as frases se perde.



Figura 35. O uso das mesmas frases no animê. Fonte: Hamasaki, 2007.

Quanto à relação da frase com a imagem do fundo, existe uma reminiscência de Fujiki. Fujiki foi em cenas anteriores relacionado como o personagem solar, dessa forma vemos essa relação na imagem da direita em que as frases estão escritas sobre a imagem do sol. Ao relacionar o sol à frase “ele consegue” indica-se a vitória de Fujiki de modo mais sutil do que no mangá.

3.3 RELAÇÕES TEMPORAIS

No mangá, o primeiro capítulo se encerra e a história tem continuidade sem cortes no segundo capítulo. Já na animação, temos uma cena longa de Fujiki, representado como imóvel e intensamente concentrado. Essa sensação de concentração pode se dar por conta de uma absorção das características do mangá – a imagem original é como se fosse uma imagem estática. No entanto, o resultado final é uma imagem cinética. Podemos explicar essa relação de uma imagem estática tornar-se cinética com o exemplo da cena representada na imagem abaixo com a citação a seguir:

Da inatividade ao movimento; do efêmero ao atemporal; da textura à superfície; da materialidade à imaterialidade; da colagem dentro de uma moldura fixa à montagem cinematográfica que se desenvolve no tempo; do cinema à arte performática que chega mesmo a antecipar a interação de seu espectador; da imagem fotográfica em movimento à pintura; das palavras às imagens... de ser aparentemente sem sentido à ser claramente filosófico, e assim por diante. Ainda assim, talvez, isso possa ser avaliado como “*in-between*” . (PETHÓ, 2014)¹³

¹³ Versão em inglês: “From stillness to motion; from ephemerality to timelessness; from texture to surface; from materiality to immateriality; from collage within a fixed frame to cinematic montage evolving in time; from cinema to performance art that even anticipates the interaction of its viewer; from photographic moving image to painting; from words to images... from being seemingly nonsensical to being outright philosophical, and so on. Furthermore, perhaps, it can also be seen as being in-between.”



Figura 36. Cena que explora a inatividade e tensão como no Teatro Noh. Fonte: Hamasaki, 2007.

Vemos aqui mais um exemplo dessa absorção das características do mangá na cena seguinte. Os dois duelistas estão frente à frente aparentemente imóveis, no entanto, é da construção da narrativa indicar uma grande agitação, concentração e esforço muscular por parte dos duelistas, dessa forma escolheu-se enfatizar a musculatura. Vemos na imagem abaixo que as hachuras na musculatura no mangá tem um caráter volumétrico e tridimensional. Existe uma tendência à estase. Na animação, o carácter gráfico das hachuras é absorvido, porém a ênfase se encontra no dinamismo e na sensação de movimento.

Na cena a seguir, os duelistas continuam a se estudar. Na animação, há a inserção de alguns *frames* rápidos, mas que aparecem por tempo suficiente para serem conscientemente percebidos. Essa percepção momentânea, apesar de estar no sentido oposto da cena de 28 segundos analisada, excita o espectador no aspecto da experiência temporal. A inserção prepara o espectador para a cena da cigarra a seguir (Fig. 37). Os insetos de forma geral para o budismo japonês, tem relação com a vida. Uma infestação de insetos pode significar a vida em decadência, e uma

cigarra por conta de sua troca de exoesqueleto indica para o budismo japonês em especial para o zen budismo a transitoriedade da vida. Dentro da cultura samurai, a inconstância da vida é de bastante importância, sendo o vínculo maior com as cerejeiras. Tanto as cerejeiras, que florescem por uma parte do ano, quanto as cigarra cuja troca se estabelece em algumas partes do ano, indicam essa impermanência. Dessa forma é estabelecida a relação em que um cena breve, dentro desta temática aponta para a brevidade da vida dos personagens, mas também aponta para a brevidade de sua própria duração.



Figura 37. Inserção do frame da cigarra. Fonte: Hamasaki, 2007.

A próxima cena é um flashback para o momento da história 7 anos antes que constitui uma das grandes diferenças do mangá para o animê. No mangá, o retrocesso de 7 anos é claramente indicada como vemos no quadro abaixo (Fig. 38).



Figura 38. Início do flashback no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Já na animação, o flashback é feito de forma que a transição temporal não se dá de forma explícita. O único indício dessa mudança é o voo de uma cigarra (Fig. 39).



Figura 39. Início do flash back no animê. Fonte: Hamasaki, 2007.

Ao representar uma cigarra em pleno voo, o autor confere à obra estranheza e um misto de sonho e memória, potencializada pelo uso de cores menos vivas e pouco detalhamento do cenário. A indefinição de mudança mantém o espectador preso à narrativa.

Na cena seguinte, vemos o castelo onde ocorrerá o primeiro confronto entre Fujiki e Irako. No mangá essa transição é feita em apenas um quadro como vemos na imagem abaixo (Fig. 40). A leitura da cena no mangá é determinada pelo leitor que tem tempo suficiente para explorar toda a página, examinar todos os detalhes relevantes e, se necessário, retornar ao quadro em busca de mais informações.



Figura 40. Portão do dojo no mangá *Shigurui*. Fonte: Yamaguchi, 2004.

Na animação, a mesma mudança de local da narrativa é feita através de movimentos de câmera e close-ups que conduzem o espectador por informações menos relevante (Fig. 41).



Figura 41. Portão do dojo no animê. (Hamasaki, 2007)

A proximidade entre as duas imagens é evidente, ainda assim os resultados são diversos, não apenas por se tratarem de diferentes artistas trabalhando em

diferentes mídias. A exploração das possibilidades de cada mídia e as dificuldades que se apresentam no processo de criação e adaptação conduzem as obras a resultados distintos, mesmo que haja alguma forma de aproximação. Por exemplo, na cena do dojo vemos que o enquadramento básico foi mantido nas duas mídias. Porém, devido ao curto tempo de exposição na animação, foi necessário um close na placa do dojo para ambientar o espectador ao local, cujo nome é de extrema importância por se tratar do local onde a narrativa, após o flashback, vai transcorrer. Já no mangá a mesma necessidade da narrativa foi resolvida com uma caixa de texto (Fig. 42).



Figura 42. Placa indicando o nome do dojo. Fonte: Hamasaki, 2007.

Vemos no quadro abaixo mais uma vez os insetos sendo utilizados como marcação de tempo e transição entre quadros (Fig. 43).



Figura 43. Inseto marcando a mudança de cena. Fonte: Hamasaki, 2007.

Na cena seguinte (Fig. 44), aparece apenas o sol. Nesse momento uma voz de fora da cena anuncia o nome de Fujiki, estabelecendo assim um diálogo entre o sol com o nome de Fujiki Gennosuke. Mais uma vez o tambor anuncia sua entrada e o apresenta.



Figura 44. Entrada de Fujiki no animê. Fonte: Hamasaki, 2007.

O som, a locução, a imagem, e as relações entre imagens e personagens revelam e adicionam elementos de apreciação para o leitor. Neste sentido, Raymond Bellour (2012, p.16) nos lembra, em seu livro *Between-the-Images*, que:

O cinema vela aquilo que a fotografia revela, e vemos aqui como a técnica que conta com a autonomia fotogênica de distintas molduras torna possível para a fotografia emergir de dentro do cinema, e ser (tornar-se) cinema, como o próprio filme é transformado numa jornada auto-reflexiva, sensual, em sua própria elaboração¹⁴.

¹⁴ Versão em inglês: "Cinema hides what photography shows", and we see here how a technique that relies on the photogenic autonomy of distinct frames makes it possible for photography to emerge from within cinema, and to be(come) cinema, as the film itself is transformed into a self-reflexive, sensual journey through its own making." Todas as traduções do inglês são de minha autoria de livro não traduzido para o português.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na análise apresentada, tentamos evidenciar tanto as questões da transição da narrativa de uma mídia para outra, bem como as características de cada mídia.

A análise de *Shigurui* não se limitou a esse trabalho e tivemos contato com a obra e suas variadas possibilidades de análise ao longo do programa de Mestrado. Inicialmente foi analisado como o animê de *Shigurui* se estabelece como uma narrativa gráfica. Examinamos a sequência narrativa no mangá e então estabelecemos a comparação com a edição no animê. Foi possível analisar, em um primeiro momento, mesmo sendo considerada uma obra forte e impactante, os momentos dinâmicos incomuns, seja pela ação ou pelo uso de cores fortes.

Chegou-se então ao estudo desses contrários que nos levou a pesquisar de forma mais profunda o tempo na narrativa como forma de resolver as contradições entre dinamismo da composição e existência não acentuada de ações que indicam movimento.

Muito do dinamismo das cenas analisadas tinha como ponto de partida a composição anterior do mangá de *Shigurui*. Percebemos que a ligação entre o mangá e o animê não estava somente na transposição das cenas como se o quadrinho fosse um storyboard para a animação. Através da comparação entre as cenas foi possível elaborar que *Shigurui* tem em sua narrativa flashback e flash forward, cenas bastante lentas contrastando com cenas com muitos cortes, a contraposição do tempo da narrativa com o tempo de apreciação da obra.

Vemos que a violência na obra *Shigurui* é bastante presente. Ela é concentrada e visceral. É como um golpe na retina do espectador. Em oposição a esse furor de violência, temos a representação e a experiência temporal na obra muito mais próximo de uma atemporalidade ou fluidez que, como o oceano, é atemporal. Esse contraste foi muito explorado e pesquisado pelos músicos e escritores pré-românticos do movimento chamado “*Sturm und Drang*”, sendo “*sturm*” tempestade e “*drang*” referente à urgência, ímpeto ou ânsia.

O movimento literário alemão (1760 -1780) pode ser considerado uma reação ao nacionalismo excessivo postulado pelo Iluminismo do séc. XVIII e ao Classicismo francês. Os expoentes desse movimento, entre eles Heider, Goethe e Schüler, trataram de temas como a subjetividade, a espontaneidade, o misticismo e a liberdade de expressão. Podemos então associar essas temáticas aos escritores que representaram ações individuais, em geral impulsivas, sem contornos de redenção ou da busca de causas nobres. A importância desses elementos está no efeito de emoção (*Empfindung*) gerado. A experiência dos sentidos neste caso acentua a percepção dos contrastes expostos nas obras.

Dessa forma, ao selecionarmos esses dois polos, por um lado a violência, pontual, temporal e de outro lado a passagem do tempo etéreo, constante e atemporal, quase infinito, podemos tecer algumas ligações desses pontos com os conceitos de morte.

No primeiro polo, o corpo quando exposto à violência é lembrado de sua mortalidade, onde o tempo do corpo é breve, e essa brevidade é representada através da brevidade dos instantes, em última análise da brevidade da vida. No outro polo temos a atemporalidade da morte. A morte, quando separada do corpo, ou o corpo em estase separado do tempo, estabelece relações com a

atemporalidade e como o infinito que são representados pelas cenas longas e estáticas do animê.

Podemos agora avaliar como as representações dos conceitos de tempo, violência e morte interagem. Foi um dos objetivos desse estudo analisar como as diferentes mídias interagiram no processo de adaptação. É importante ressaltar que, como consequência desse diálogo entre mídias, as narrativas produzidas ao explorarem as diferentes características da mídia em que estão inseridas puderam explorar diferentes aspectos da obra *Shigurui*.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques et alii. *A estética do filme*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1995.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Tradução de Estela do Santos Abreu e Cláudio Santoro. Campinas, SP: Papirus, 1995.
- ARBEX, Marcia (org.). *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006.
- BARTHES, Roland. *Image Music Text*. Comp. and trans. Stephen Heath. London: Fontana Press, 1977.
- BELLOUR, Raymond. *Between-the-Images*. Switzerland: JRP / Ringier, 2012.
- BELTING, O. Hans. *O fim da História da Arte*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- CANELAS, Carlos. *Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética* <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf>.
- CAMATI, Anna S.; PINTO JUNIOR, B. *Ur-cena do chuveiro redescoberta: Hitchcock Blonde* de Terry Johnson. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, nº 4, 2006, p. 119-137 http://www.uniandrade.com.br/pdf/Revista_Scripta_2006.pdf
- CAMATI, Anna S.; LEVISKI, C. E.; ROCHA, P. F. *Lavoura arcaica: o cinema da crueldade de Luiz Fernando Carvalho*. In: REICHMANN, Brunilda (org.). *Relendo Lavoura arcaica*. Curitiba: Beatrice, 2007, p. 57-86.
- CAMATI, Anna S.; MIRANDA, Célia A. (orgs). *Shakespeare sob múltiplos olhares*. Curitiba: Editora Solar do Rosário, 2009.
- CAMATI, Anna S. *Sonho de uma Noite de Verão: tradução para o imaginário cultural do século XX*. In: *Scripta Uniandrade*, nº 05, 2007, p. 137-152. http://www.uniandrade.com.br/pdf/Revista_Scripta_2007.pdf
- _____. A dialética da transculturação do Grupo Caixa-Preta: *Hamlet sincrético* em espaço não convencional. *SocioPoética*, v. 1, n. 6, jul./dez. 2010, p. 11 -20. <http://www.eduep.uepb.edu.br/sociopoetica>
- _____. On Intersemiotic Transposition. In: *Poetics Today*, v. 10, nº 01, Spring 1989. p. 55-90.
- _____. Estudos Interartes: conceitos, termos objetivos. In: *Literatura e Sociedade 2: Revista de teoria literária e literatura comparada*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1997, p. 37-55.
- _____. Estudos Interartes: introdução crítica. Trad. do inglês de Yung Jung Im e Claus Clüver. In: BUESCU, Helena Carvalhão; DUARTE, João Ferreira; Gusmão,

Manuel (orgs). *Floresta encantada: novos caminhos da literatura comparada*. Lisboa: Dom Quixote, 2001, p. 333-62.

_____. Da transposição intersemiótica. In: ARBEX, Márcia (org.) *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2006, p. 107-166.

_____. Intertextus/Inter artes/Inter media. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*. Belo Horizonte: UFMG/FALE n. 14, jul-dez 2006, p. 9-39.

_____. Iconicidade e isomorfismo em poemas concretos brasileiros. *O eixo e a roda. Revista de literatura brasileira*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, v. 13. 2006, p. 19-38.

_____. Intermidialidade. *Pós-Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG*, 2, nov. 2008, p. 8-23.

CORSEUIL, Anelise R. & CAUGHIE, John (orgs). *Palco, tela e página*. Florianópolis: Insular, 2000.

DANTO, Arthur C. *After the end of art. Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton University Press, 1997.

DESMOND, John M., and Peter HAWKES. *Adaptation: Studying Film and Literature*. New York: McGraw Hill, 2006.

DINIZ, Thaís F. N. *Literatura e cinema: da semiótica à tradução cultural*. Ouro Preto: Editora UFOP, 1999.

_____. *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2003.

_____. Tradução intersemiótica. *Cadernos de Tradução*, n. 07. Florianópolis: Núcleo de Tradução, 1996.

_____. Intermediality in the theatre of Robert Lepage. In: GLASER, Stephanie A. (ed.) *Media inter Media: Essays in Honor of Claus Clüver*. Amsterdam, New York: Rodopi, 2009, p. 245-258.

_____. (org.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012.

DINIZ, Thaís F. N. & VIEIRA, André Soares (org.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*, vol. 2. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012.

DUCHAMP, Marcel. *Nú descendo uma escada n. 2*. Óleo sobre tela, 147 x 89,2 cm. Philadelphia, Museum of Art. Fonte: ARGAN, 1992. p. 440.

ELLESTRÖM, Lars. *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave, MacMillan, 2010

FIORIN, José Luiz. *Fruição artística e catarse*. Revista do curso de Mestrado em Letras da UFSM(RS), Santa Maria, 2000.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Extratos traduzidos do francês por Luciene Guimarães & Maria Antônia Ramos Coutinho. *Cadernos do Departamento de Letras Vernáculas*. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Letras, 2005. 99 p.

GLASER, Stephanie A. (ed.) *Media Inter Media: Essays in Honor of Claus Clüver*. Amsterdam & New York: Rodopi, 2009.

HOEK, Leo H. A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática. In: JAMESON, Fredric. *Espaço e imagem. Teorias do Pós-Moderno e outros ensaios*. Trad. Ana Lúcia Almeida Gazolla. Editora UFRJ, 1994.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.

_____. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. *Fans, bloggers and games. Exploring participatory culture*. New York, London: New York University, 2006.

JOOHA, Kim *A Dialectic Approach to Comics Form* <http://goodcomicsbykim.tumblr.com/post/148825912667/a-dialectic-approach-to-comics-form>

JULIUS, ANTHONY. *Trangessions, The offenses of art*. London: Thames and Hudson, 2002.

JUNQUEIRA, Ivan. Eliot e a poética do fragmento. In: ELIOT, T. S. *Poesia*. Trad. Ivan Junqueira. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1981. KANE, Sarah. *Cleansed*, Londres: Random House, 1998.

KENDALL, Tina. *'The in-between of things': intermediality in Ratcatcher*. Cambridge: Anglia Ruskin University, 2010.

LEHMANN, Hans-Thies. *O teatro pos-dramático e o teatro político*. GUINSBURG, J.; FERNANDES, S. (orgs.). *O pós-dramático: um conceito operafvo?* São Paulo: Perspecfva, 2008.

LOUVEL, Liliane. *La Description Picturale. Poétique*, nº 112, 1997.

_____. *Nuances du Pictorial. Poétique*, nº 126, 2001.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá produzido no brasil : pioneirismo, experimentação e produção*. XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação. Belo Horizonte, 2003.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. (2ª edição) São Paulo: Ed. Hedra, 2000.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

McFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 2004.

MCCLOUD, Scott. *Understanding comics: The invisible Art*. New York: Harper Collins, 1993.

MITCHELL, W.J.T. Representation. In: Lentricchia, Frank et al. *Critical terms for Literary Study*. Chicago: University of Chicago Press, 1990, p. 11-22.

MINK, Janis. *Duchamp*. Köln. Taschen, 2006.

MOSER, Walter. As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*. Belo Horizonte: FALE/UFMG n. 14 (jul-dez 2006) p. 40-63.

MÜLLER, Adalberto; SCAMPARINI, Julia (orgs.). *Muito além da adaptação: Literatura, cinema e outras artes*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2013.

MÜLLER, Jurgen. Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito”. Trad. Anna Stegh Camati e Brunilda T. Reichmann. In: DINIZ, Thaís F. N. & VIEIRA, André Soares (org.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*, vol. 2. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMF, 2012.

PARK, Chan-wook. *Oldboy*. Coréia do sul: Show East, 2003.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PLESCH, Veronique. From Image to word: the books of Lucien Lambert. In: CLÜVER, Claus et all. (org.). *Orientations: Space/Time/Image/Word*. Word & Image Interactions 5. Amsterdam: Rodopi, 2005, p. 215-228.

PETHO, Ágnes. *The garden of intermedial delights: cinematic ‘adaptations’ of Bosch, from modernism to the postmedia age*. Istanbul: oxford journals, 2014.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. In: DESPOIX, Phillippe et SPIELMANN, Yvonne. *Remédier*. Quebec: Fides, s/d.

REICHMANN, Brunilda. *Heart of Darkness e Apocalypse Now*. Letras & Letras. Porto, Portugal, p. 15, 05 jul. 1989.

REICHMANN, Brunilda; MENEGHINI, Camila C. M. Fernando Meirelles: a recriação fílmica de *Ensaio sobre a cegueira*. <http://https://www.revistaipotesi.uff.br/ipotes21.html>, 2009.

REICHMANN, Brunilda; CHAVES, Maria Inês. The Guildford Four: a (in)justiça britânica no texto e no filme *Em nome do pai*. *Scripta Uniandrade*, n. 9, 2011. http://www.uniandrade.com.br/pdf/Revista_Scripta_20011.pdf.

REICHMANN, Brunilda. O maravilhoso e a intermedialidade em *Silence Becomes You*, de Stephanie Sinclair. *Letras*, UFSM, 2007.

_____. *Os outros*: criações de Joyce Carol Oates e Alejandro Amenábar sob a regência de Henry James. *Revista Letras* (UFPR), 2009.

_____. *Macbeth*, de Roman Polanski: três interpolações, vários questionamentos. In: CAMATI, Anna Stegh; MIRANDA, Célia Arns (orgs). *Shakespeare sob múltiplos olhares*. Curitiba: Solar do Rosário, 2009.

_____. Gravuras prolépticas: um diálogo midiático entre o prólogo e a diegese do filme *The Others*. *Scripta Uniandrade*, v. 9, n. 1, jan.-jun. 2011, p. 120-141. http://www.uniandrade.br/pdf/Scripta%209_1_final.pdf

_____. Adaptação remissiva e digressiva: a transposição de metaficção para o cinema. *Itinerários*, Araraquara, n. 36, p. 129-144, Jan./Jun., 2013.

_____. Manifestações verbais do pictural. *Scripta Uniandrade*, v. 11, n. 1, jul.-dez. 2013, p. 127-142.

SANTAELLA, Lucia. Texto. In: JOBIM, José Luiz. *Palavras da crítica*. Imago, 1992, p. 391-409.

SAUNDERS, Graham. *Love me or kill me, Sarah Kane and the theatre of the extremes*. Nova iorque: Manchester Press, 2002.

STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papirus, 2003.

_____. *Literature through Film: Realism, Magic and the Art of Adaptation*. London: Blackwell, 2005.

STAM, Robert & RAENGO, Alessandra (eds). *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. London: Blackwell, 2005.

TORIYAMA, Akira. *Mangaka*. São Paulo: Ed. Conrad, 2002.

WEINTRAUB, Linda, DANTO, Arthur, McEVILLEY. *Art on the Edge and Over*. Linchfield, CT: Art Insights, Inc. 1996.

_____. Interart Narrative: (Un)Reliability and Ekphrasis. *Poetics Today* v. 21, n. 4, p. 713-749, 2000.

_____. Pictorial Models and Narrative Ekphrasis. *Poetics Today*, v. 16, n. 4, p. 599-649, 1995.

WRIGHT, Justine. *Explore filmmaking: Structure in films*. Beaconsfield: National Film and television School, 2015. <https://www.futurelearn.com/courses/explore-filmmaking-2/steps/35120>.

GLOSSÁRIO

Bokken (木剣) - espada de madeira.

Bushido - literalmente caminho do encarregado (guerreiro) código moral e ético estabelecida oralmente durante o Japão feudal dentre a classe política e guerreira de inspiração zen budista.

Hachuras - linhas utilizadas no desenho para dar forma. volume e dinamismo para imagens.
Hagakure - livro que compila os ensinamentos das práticas do Bushido dos samurais.

haiku - poema tradicional japonês.

Kakugo no Susume - Nome em japonês do mangá Apocalipse Zero.

Kagebara (陰腹) - Literalmente ventre em sombras, é uma forma de *seppuku* em que o executor do ritual após fazer o corte abdominal o enfaixa bastante apertado para que o suicídio se de de forma lenta e imperceptível.

Kaishakunin - Literalmente segundo homem.

Kanji - Ideogramas da língua japonesa.

Kendo (剣道) - literalmente caminho da espada, é a junção de técnicas de espada aos ensinamentos espirituais de edificação do caráter humano.

Kenjutsu - Termo que literalmente significa técnica de espada, mas que define escolas de arte marcial com espada anterior à implementação do termo *kendo*.

Kogan-ryu - Conjunto de técnicas ensinadas por Iwamoto *Kogan*, também referido como o estilo de Iwamoto *Kogan*.

Kuleshov - nome dado ao efeito da sobreposição temporal de imagens cinéticas, em geral no cinema.

Kun-yomi - escrita em letras katakana, que em geral representam o som de outras línguas para a leitura dentro do sistema fonético japonês.

Mumyo Sakanagare – Técnica de espada de Irako Seigen.

Oricom Shohatsu - Teatro das Sombras, feito com lanternas e projeções no Japão medieval.

otakus - aficionado por cultural pop japonesa.

Seppuku - suicídio ritual.

Shamisen – Instrumento de cordas tradicional japonês.

Shigurui – Nome da animação e do mangá proveniente de uma citação do Livro *Hagakure*. *Shini-shozoku* - Vestimenta branca utilizada para o ritual do seppuku.

Shinken (真剣) - espada real com lâmina de metal afiada.

Shogun - Governante militar colocado em vigor por crise de sucessão do imperador.

Tachi - espada longa, usualmente conhecida como *Katana*.

Tanto – Adaga.

tilt up - movimento de câmera.

Tokugawa Iemitsu - *Shogun* japonês.

Tokugawa Tadanaga - irmão mais novo do *Shogun Wakisashi* - espada curta.