

### 3

## O mangá em seu habitat natural

Uma vez reviradas as mecânicas internas que propulsionam o mangá e constituem seus processos gráficos e de comunicação, bem como os fatores que uma vez o possibilitaram a assumir sua atual forma, é hora de investigarmos como ele se comporta em meio às “feras”, ou melhor, as outras manifestações que juntamente ao mangá compõem o cenário da indústria do entretenimento japonês, ou então indústria da cultura de massa, sendo este último termo impertinente no contexto da cultura japonesa.

Se analisarmos a indústria de entretenimento japonesa, veremos que, em termos de tipos de produção, ela não é tão diferente da nossa. O Japão tem teatro (se bem que o teatro dominante é bem diferente...), nós temos teatro, o Japão tem cinema, nós temos cinema, o Japão tem música (e é impressionante neste aspecto como a música tradicional japonesa convive muito bem e quase intocada pelas novas tendências musicais inspiradas pelo ocidente, como o *J-pop*), nós temos música, o Japão tem quadrinhos, nós também temos...os tipos de produção são os mesmos. O Japão há mais de um século deixou de ser um arquipélago isolado do resto do mundo e hoje, como já faz há algum tempo, está antenado com as tendências mundiais.

Mas como o próprio Japão trata os seus diferentes tipos de produção artística e cultural é bem diferente.

Em primeiro lugar, um é o Japão visto de fora, especialmente do ocidente, e outro, bem diferente, é o Japão visto por dentro, e um terceiro Japão é aquele visto através da leitura do mangá.

Em segundo lugar, como Julio Plaza e Barthes bem salientam, a cultura japonesa enxerga arte em todos os lugares, desde a preparação de um simples café da manhã cotidiano até os festivais de rua tradicionais, tudo é arte, ou melhor, a tudo é atribuída carga estética e nada no Japão existe sem essa carga, sem bem que é uma carga e uma concepção estética bem diferente da ocidental.

É por isso que a separação entre uma cultura de massa ou popular e uma cultura superior é inconcebível no Japão. A cultura de massa é a cultura superior.

Para se ter uma idéia da extensão deste fato, basta dizer que no Japão, pessoas muito importantes e de distinta responsabilidade, seja política, artística ou intelectual recebem o título de patrimônio nacional, ou Tesouro da Nação e, entre essas figuras, destaca-se o já falecido Osamu Tezuka, de quem já falamos anteriormente, que recebeu, oficialmente, o título de “Mangá no Kami-sama”, deus do mangá, e hoje divide este status de patrimônio nacional com calígrafos, atores e coreógrafos de Bunraku, Nô e Kabuki, escritores, pensadores de artes e ofícios por nós ditos superiores. Sendo assim, a relação do mangá com seu envoltório multimidiático é bem diferente daquele que para ele concebemos naquele Japão que criamos em nosso imaginário ocidental.

Outro fato peculiar é que a presença do mangá em outros meios de comunicação é fortemente sentida. Já há algumas décadas vemos histórias originalmente dos mangás sendo transpostas enquanto animação para a televisão. A série de ficção científica *Kamen Rider*, do famoso autor de mangá Shotaro Ishimori, até ganhou inúmeras adaptações para a TV como séries de live-action, interpretadas por atores de carne e osso. Mas hoje o mangá já passa a invadir outros meios até, como o teatro, a internet, cinema, literatura e rádio novelas até (sim, isso ainda existe no Japão...).

Vemos assim que a interação entre mídia no Japão é muito forte e, embora haja uma clara ideologia liberal-capitalista por trás destes movimentos transmidiáticos, o fato é que meios de suportes e técnicas tão díspares, possuem linguagens próprias que nem sempre são tão facilmente traduzíveis e adaptáveis umas para as outras.

O resultado de décadas de traduções intermediáticas uma após a outra dentro da “indústria de entretenimento” é uma sofisticação e aproximação entre meios raramente vista em outros lugares, numa quantidade que supera até mesmo as da indústria norte-americana de entretenimento.

O foco deste capítulo portanto é analisar como o mangá interage com outros meios de comunicação e entretenimento no Japão e, mais importante, como se efetua a tradução e adaptação de linguagens entre um meio e outro, conhecendo um pouco da história do desenvolvimento dessas relações intermediáticas e analisando três exemplos práticos dessas traduções.

À medida que nos aprofundamos no assunto, para critérios de análise, e por questões de especificidade, focaremos nossa pesquisa sobre a mais forte e

mais antiga dessas relações: a do mangá e dos desenhos animados japoneses, de modo que possamos compreender como a linguagem, e sobretudo, o código sintático do mangá, que vimos ser também fruto do seu suporte, a tinta e o papel, pode ser transposta para um meio de luz e energia, seja a tela de um televisor, um telão de cinema ou a janela de um browser...

### 3.1

#### **Unidos venceremos!**

Seria uma ilusão afirmar que a supracitada intermediatividade é um fenômeno fundamentalmente japonês. Tanto Estados Unidos, quanto Europa e outros países passaram a experimentar dos benefícios financeiros (leia-se lucros) dessa comunicação entre meios praticamente ao mesmo tempo: pelo final da década de 1970. Desde então inúmeras empresas e estúdios vêm acumulando experiência na tradução de livros, quadrinhos, filmes, peças de teatro de um suporte para outro. E isso é especialmente forte, como devia ser, no âmbito das produções infanto-juvenis.

Hoje em dia não é difícil ver esses fenômenos, seja na sua sala de estar, nas salas de cinema ou em seu computador. Do início até a conclusão desta pesquisa, por exemplo, foram adaptadas seis histórias de quadrinhos para o cinema hollywoodiano, das quais cinco se tornaram jogos eletrônicos, outras seis obras da literatura infanto-juvenil viraram filmes, das quais cinco “inspiraram” jogos eletrônicos e todas as alternativas acima foram acompanhadas por uma nova coleção de brinquedos. E isso em apenas dois anos.

No Japão esses números são elevados à enésima potência. Anualmente, entre quinze e vinte obras de mangá são literalmente traduzidas para a televisão sob a forma de desenhos animados, ou animês, umas três ou quatro terão adaptações para o cinema (provavelmente uma delas sempre será Pokemon...), todas virarão pelo menos um jogo eletrônico, e cada uma terá dezenas de coleções de brinquedos, jogos de cartas e todo um leque de parafernália para o público juvenil. Sem contar as adaptações para áudio (sim, as rádio novelas, se bem que são vendidas em CD's de áudio...), as trilhas sonoras dos animês, possíveis adaptações para teatro... a lista é enorme.

O importante é que, não só no Japão, mas no mundo inteiro, a mídia anda

de mãos dadas e cada vez mais, suas interações estão deixando de ser simples transposições de conteúdo para serem traduções acuradas das linguagens próprias de meios terceiros, confirmando o que há aproximadamente quarenta anos afirmou Marshall McLuhan: “o meio é a mensagem” e “a mensagem de um meio sempre será outro meio”. E neste tipo de interação, o Japão está anos a nossa frente. E tudo começou com o mangá...

### 3.1.1

#### **Esse rabo é meu...**

Um dos grandes sinais de nossos tempos em termos dos processos comunicativos e das ciências sociais é um fenômeno chamado convergência das mídia. De forma geral, é a cada vez maior aproximação dos meios de comunicação através das linguagens por eles utilizadas.

É fantasioso acreditar que esse fenômeno se dá por uma mera coincidência lingüística: foi um fato intencional perpetrado através da ideologia liberal capitalista na figura da cultura de massa com o principal intuito de integrar os meios de comunicação para amplificar o poder persuasivo do mercantilismo consumista através da publicidade. Não daquela feita por comerciais, anúncios e outdoors, mas a feita pelos próprios conteúdos de programas de televisão, filmes, quadrinhos.

Esse tipo de publicidade, que começou pontualmente com a conhecida história do fenômeno “Guerra nas Estrelas”, filme do diretor George Lucas, de 1977, na qual o diretor abriu mão de uma grande quantia de dinheiro por seu trabalho de diretor, a fim de que o estúdio patrocinasse seu filme, em troca dos direitos sobre o merchandising do filme. O filme se tornou um sucesso de bilheteria, as crianças enlouqueceram (eu, aliás, fui uma dessas crianças e me lembro muito bem da época) pela coleção de brinquedos do filme, e uma centena de outros produtos geraram uma fortuna em licenciamentos nas mãos de Lucas, o que foi o suficiente para financiar seu próximo filme, “O Império Contra-Ataca”, sem precisar do financiamento do estúdio, permitindo produzi-lo independentemente. Obviamente as corporações, empresas de entretenimento e estúdios cinematográficos presenciaram o fato e emularam a atitude de Lucas, começando a indústria do licenciamento.

Como pudemos notar nesse exemplo seminal, o grande público-alvo foi o infante-juvenil, que se tornou o ávido consumidor em potencial das conseqüentes duas décadas e o mais bem explorado.

Atualmente, a sofisticação desse processo é tamanha que os meros conteúdos circulando entre a internet, televisão, quadrinhos ou cinema, já não são o suficiente. Hoje a tendência é a adaptação das próprias linguagens que compõem o meio onde as mensagens são inicialmente veiculadas.

Mais do que nunca é verdadeira a afirmação de McLuhan:

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos.<sup>24</sup>

Sendo assim, hoje, a mensagem da televisão é o quadrinho, e a mensagem do quadrinho é a literatura, e a da literatura é o hipertexto e por aí vai, recriando contemporaneamente o mito do Ouroboros, serpente da simbologia alquímica que se alimenta do próprio rabo, num círculo contínuo e perene que volta sempre para o lugar de onde veio, insaciável. Daí tem-se que, via de regra, os meios de comunicação modernos são uma coisa só, uma vez que, nas palavras de McLuhan, todos são meras extensões de uma mesma fonte: nós mesmos.. E se ainda não o são, é nesta direção em que nós os temos encaminhado.

Estamos pouco a pouco compreendendo que estamos num mundo de meios, onde o conteúdo, a mensagem, fica relegado a segundo plano, pois esta, em algum momento foi um outro meio, isto

Significa que o “conteúdo” de qualquer meio ou veículo é sempre outro meio ou veículo (...) Estamos aqui nos referindo, contudo, às conseqüências psicológicas e sociais dos desenhos e padrões, na medida em que ampliam ou aceleram os processos já existentes. Pois a “mensagem” de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência padrão que esse meio ou padrão introduz nas coisas humanas.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>McLUHAN, M., *Os meios de comunicação como extensões do homem*, p. 21

<sup>25</sup>Ibidem, p. 22

Voltando à questão da convergência midiática, vemos que agora é mais fácil compreender a tendência atual de se transpor quadrinhos para a tela de cinema, se bem que a adaptação de obras literárias seja abundante desde o início do cinema, uma vez que o cinema, enquanto meio puro, é desprovido de mensagem e, enquanto esta não existe, ele é virtualmente inexistente. Foi necessário traduzir um outro meio enquanto mensagem para que o cinema se mostrasse como meio que é, como é o caso da literatura, a própria fala, nos diálogos, que se torna literalmente uma das mensagens no meio cinematográfico, a fotografia, que deu origem ao fotograma e hoje, como rolo de filme, ou dados digitais, são outra “mensagem” do meio cinematográfico.

Não é uma mera questão de “falta de criatividade” dos cinegrafistas contemporâneos, e sim um processo natural de interdependência de meios.

Temos assim que a convergência midiática não é uma mera decisão mercadológica, mas sim a atestação de um processo comum aos meios de comunicação em si enquanto extensões do homem. O caráter mercadológico está, na verdade, na atestação de que um meio pode se tornar a mensagem de outro de diferentes maneiras. Nem todo filme precisa ter fala enquanto mensagem, não precisa ser baseado em literatura, não precisa ter motivos de histórias em quadrinhos. As decisões enquanto traduções intermidiáticas é que dão o caráter mercadológico à convergência midiática. Manipulações essas que se tornam potencialmente mais fortes quando há uma harmonia de vozes repetindo em coro a mesma melodia, quando todos os meios são explorados colaborativamente para amplificar uma única mensagem e persuadir o engajamento de um comportamento uniforme.

As grandes empresas dão a isso o nome de “sinergia”. E é justamente isso que faz com que um site de um filme baseado em uma história em quadrinhos toque trechos de sua trilha sonora enquanto convida os navegadores a testarem o novo jogo eletrônico baseado no filme, baseado nos quadrinhos. É isso que faz com que ao se ler a história em quadrinhos que serviu de base para o filme encontremos anúncios de publicidade para o filme, para a trilha sonora do filme, para o novo jogo, para a nova coleção de brinquedos de ação e, mais incrível ainda, na remodelagem do “Doutor Octopus” para que se pareça com sua contraparte do filme, mudando-se a própria mensagem do meio para emular um segundo meio naquele, como é o que vem acontecendo com todas as adaptações

dos quadrinhos da Marvel Comics para o cinema (o caso citado aqui é o do filme *Homem-Aranha 2*). Esta é a manipulação mercadológica que vem ocorrendo atualmente na convergência midiática, forçando-se um processo que ocorre naturalmente, com o intuito de obter retorno garantido e explorando os recursos lingüísticos dos meios e suas relações entre si a exaustão.

Existe um definitivo avanço de técnica e conhecimento sobre o assunto (existe meio de comunicação mais preciso e mais eficiente que o meio publicitário?), mas resta questionarmo-nos a que preço?

### 3.1.2

#### Vamos brincar juntos?

Já foi dito que o público infanto-juvenil é o constante alvo desta manipulação intermediária. O nosso objetivo aqui não é entretanto explorar os comportamentos condicionados no universo infantil para fazer dos jovens ávidos consumidores. Mas sim explicitar os processos sintáticos usados para se criar uma mensagem uniforme intermediarizada. Por que meios que às vezes são tão distintos entre si são capazes de produzir em conjunto um discurso uniforme, que, em vez de parecer esquizofrênico é concatenado, em que cada parte do discurso amplifica o poder das outras, numa harmonia polifônica que daria inveja a muitas das maiores orquestras do mundo em termos de força e organização?

Em outras palavras: como “linguagens” tão distintas podem interagir tão bem? Vamos aqui nos abster de analisar as mensagens em si, procurando restringir nossa reflexão unicamente aos processos sintáticos e semânticos dos diferentes processos de comunicação. Podemos nos prover de um exemplo concreto para ajudar nesta reflexão.

Como estávamos falando do filme *Homem-Aranha 2* acima, citemo-lo como exemplo.

Sabemos que o filme é uma adaptação dos quadrinhos, não uma tradução ponto-a-ponto, até porque seria impossível de maneira fiel transportar para duas horas de filme uma parte considerável dos seus quarenta anos de existência nos quadrinhos; Peguemos algumas das mídias que foram convergidas para o projeto publicitário do filme, a saber, os quadrinhos, o próprio filme, o jogo eletrônico e a trilha sonora.

Com relação aos quadrinhos e o filme, vamos lembrar que queremos trabalhá-los enquanto meios, as mensagens serão neste momento consideradas irrelevantes.

Sabemos que a sintaxe dos quadrinhos é similar à do cinema, através das elipses, embora o movimento contínuo proporcionado pela ilusão da sucessão “fotográfica” no cinema dispense seu uso permanente, como é com os quadrinhos. Dessa forma, pode se dizer que ambos usam uma fórmula de informação icônica (pictórica) e simbólica (verbal), escrita nos quadrinhos, falada no cinema. Ambos também tem um roteiro por trás da narrativa visual, significando que sempre, de alguma forma, a linguagem verbal precede em importância a comunicação visual tanto dos quadrinhos quanto do filme.

Do ponto de vista semântico, usa-se o mesmo referencial visual para ambos embora nos quadrinhos o referencial seja desenhado e no filme, fotográfico; entretanto, padrões visuais e gráficos se repetem de um para o outro. Isso é especialmente verdadeiro em se tratando das caracterizações das personagens. Estabelece-se uma identidade compartilhada entre os dois, não só visualmente, mas dentro da trama do filme.

Com relação ao filme e o jogo eletrônico, a relação é um pouco mais delicada, uma vez que o espectador passivo do filme passa a ser um ator ativo, um jogador no jogo. Sintaticamente falando, o jogo se afasta um tanto dos quadrinhos, pois seu fluxo não é mais baseado em elipses, mas nos movimentos contínuos do filme, aliás, suas simulações em gráficos vetoriais digitais para o jogo. Além disso, a sintaxe do jogo está mais em como controlar o personagem-ator dentro da ficção do jogo, que padrões de atividade o personagem controlado pelo jogador pode desempenhar. Contudo, o jogador controla o personagem com um determinado fim; neste caso, o objetivo das narrativas, tanto a participativa do jogo, quanto a expectativa do filme são as mesmas, ou seja: ambos seguem a mesma trama (informação verbal, simbólica) básica.

Semanticamente falando, da mesma forma que se procurou estabelecer uma identidade entre quadrinhos e filme, manteve-se também entre o filme e o jogo eletrônico.

A última parte deste exemplo será a mais discrepante, contudo a que mais nos dirá, tanto sobre o aspecto intermediário “puro” quanto da manipulação sinérgica da campanha publicitária do filme.

Com relação à trilha sonora do filme e o próprio filme, pode-se dizer que pertencem até a dois paradigmas distintos. O filme é uma narrativa visual, enquanto que a trilha sonora é uma coletânea de músicas “inspiradas” no filme. Não se trata da orquestração ou *leitmotif* do filme em áudio (o que se poderia dizer que acompanha o ritmo da narrativa), mas uma coletânea de diversas músicas de artistas distintos.

Um meio é primordialmente visual, o outro, sonoro. Não há sintaxe em comum, não há semântica em comum... Como então se procede a identidade?

Primeiramente, pela arte da capa do CD, que reproduz a arte publicitária do filme, como cartazes, fotografias da produção e etc., que não são o meio em si, mas um terceiro meio que funciona como ponte entre os dois opostos por justaposição (por favor, não confundir com as justaposições do mangá) às músicas em si, criando um “ambiente” de ligação com a semântica do filme. E como se dá isso? Pelas músicas, ou melhor, pelas letras das músicas. Que não mencionam explicitamente pontos da trama, mas tocam nos mesmos temas abordados, e, pela arte da capa do áudio, criam uma ligação simbólica, que via de regra, simplesmente não existe (excetuando a canção tema do antigo desenho animado da televisão, também presente no CD), entre as letras das canções e a trama do filme. Ou seja, mais do que em qualquer outra das relações citadas acima, aqui a ligação fica a cargo da informação verbal e da boa vontade do ouvinte em estabelecer mentalmente uma conexão entre filme e música. Um exercício de retórica por excelência.

Mas eis aí o ponto em que desejávamos chegar. Via de regra, não há nada que conecte um meio a outro, nem mesmo entre os quadrinhos e o filme, pois nenhum prescinde a existência do outro. Foram sempre criadas ligações simbólicas, mais ou menos explícitas, de acordo com a proximidade sintática entre dois meios através de um discurso que validava a relação. Mesmo no caso da trilha sonora, se a arte da capa se resumisse ao título *Homem-Aranha 2*, o discurso já haveria sido estabelecido e a manipulação entre mídias já haveria alcançado seu objetivo.

Quanto ao caso do filme e da história em quadrinhos, no início do exemplo, dissemos que abster-nos-íamos das mensagens específicas de ambas, os “motivos”, a favor de uma reflexão sobre as mídias em si. Quando McLuhan diz que a mensagem de um meio é sempre outro meio, significa dizer que os

processos lingüísticos constituintes de um meio são sempre advindos de outros, a quem o primeiro sempre estará se reportando, algo inerente à sua própria condição de meio, e não que um determinado conteúdo é utilizado como validador de determinado meio por ser originário de um meio terceiro. Aí se encontra o discurso da cada vez mais comum manipulação intermediática.

Este exemplo, portanto, nos permite tirar algumas conclusões que generalizaremos para fins desta pesquisa.

Em primeiro lugar, como afirma McLuhan, por mais diferentes que sejam os meios entre si, todos são diferentes extensões humanas e por isso estão da mesma forma sujeitas aos mesmos processos pensamentais e lógicos.

É certo que a linguagem de um meio é de determinada forma também devido às limitações do suporte em que se encontram, mas nada implica que suas gramáticas sejam naturais ao suporte; as gramáticas são, na verdade, formas do intelecto humano estabelecer uma ordem em meio ao caos, regras que podem ser distorcidas de acordo com os processos lógicos que em primeiro lugar as estabeleceram, e processos lógicos esses que impreterivelmente passam pela ferrenha ditadura da linguagem verbal simbólica.

Como afirmamos no capítulo 2, de acordo com Barthes, todas as formas de comunicação e expressão são incorporadas pelo sistema lingüístico.

Todo meio tem a capacidade de utilizar qualquer outro meio enquanto mensagem, uma vez que todos estão subordinados aos mesmos processos e estruturas lingüísticos (verbal-simbólicos) da mente humana. Entretanto, o uso forçoso do discurso inerente na transposição de conteúdos para fins mercadológicos, como vem se observando, é fruto especificamente das políticas liberais atuais e nada tem a ver com a “natureza” lingüística dos meios de comunicação. Esta pesquisa se dispõe a explorar o primeiro fenômeno, não o segundo.

### **3.1.3**

#### **Me empresta a sua elipse?**

Vimos como a interação e interdependência dos meios de comunicação atuais podem tanto ser naturalmente existentes na relação intermediática quanto serem forçosamente manipuladas para atingir objetivos específicos de acordo com

o discurso que valida essa manipulação.

Entretanto, esta discussão se aprofunda ao passo que essas relações se tornam mais complexas e profundas de modo que simples relações de cooperação entre as mídias se tornam verdadeiras simbioses, traduções entre meios, afetando e modificando um ao outro.

E o cúmulo dessas traduções está precisamente no compartilhamento da linguagem entre meios. No mesmo exemplo do filme “Homem-Aranha 2”, pode-se notar um uso da linguagem cinematográfica de modo a emular na tela a sintaxe dos quadrinhos, não apenas fazendo referências às cenas dos quadrinhos, mas realmente fazendo a sintaxe cinematográfica se comportar como as elipses de uma HQ.

Como “linguagens” podem se adaptar e serem adaptadas tão bem sobre outras?

No estudo anterior vimos que a mídia tem sido usada para reforçar uma mensagem da outra, mas a mensagem esta que, de certa forma, transborda os meios, e a nenhum deles pertence. Os meios ligam-se comumente através da linguagem, mas cada um vai ter suas características próprias, um meio é a mensagem em potencial do outro, mas isso não significa que o segundo vá se comportar como o primeiro. Esta dependência, como já falamos, seria uma característica constitutiva daquele meio, que mantém sua própria autonomia relativa.

Porém, num processo de tradução intermediária, haveria necessariamente uma intervenção externa para fazer com que a mensagem do segundo meio exercesse a primazia sobre o meio que a contém. É sim, um trabalho consciente de um tradutor, que se esforça explicitamente, sem se refugiar atrás de um discurso mascarante. Há um claro intuito de se explorar as potencialidades de um meio e pesquisar a fundo suas complexas lógicas de estruturação e interdependência.

Este tipo de movimentação nada tem a ver, em primeira instância, com manipulações mercadológicas de conteúdo, e sim no entrecruzamento de lógicas de composição pertinentes a dois meios diferentes.

Em seu livro “Tradução Intersemiótica”, Julio Plaza deixa bem claro que, em qualquer tradução entre dois sistemas semióticos diferentes, haverá um caráter simbólico, de *legissigno*, pois qualquer tradução depende das escolhas pessoais do tradutor, e sempre haverá um certo grau de arbitrariedade sobre a escolha de um signo para representar outro. Via de regra, o novo signo está na tradução para

“simbolizar” o primeiro original e, por definição, especialmente entre um sistema verbal e outro visual, é impossível haver uma representação ponto-a-ponto, e portanto icônica, entre dois sistemas de paradigmas de decodificação distintos.

Roland Barthes parece compartilhar de um ponto de vista semelhante, como já discutimos no capítulo 2, asseverando que não há, graças à polissemia exacerbada da imagem, uma tradução específica entre a informação simbólico-verbal e a icônica-pictórica.

Contudo, não é da tradução intersemiótica especificamente operacionalizada por Plaza que viemos aqui discutir, uma vez que os signos por ele traduzidos possuem um significante objetivado, específico, até certo ponto, “concreto”. Mas qual seria o significante de uma sintaxe, ou de uma regra de determinado código gramatical, que, por sua vez, organiza grupos de significantes?

Não estamos falando aqui da tradução de signos, mas da tradução do comportamento de signos, tarefa bem mais abstrata, porém não impossível, nem inexistente. Por exemplo, a tradução da sintaxe dos quadrinhos para o cinema. Nós estaríamos traduzindo, por exemplo, a maneira que se enquadra uma cena nos quadrinhos para o cinema. O que se faria, simplesmente, é emular com uma câmera cinematográfica o enquadramento que se faria nos quadrinhos. Os signos produzidos através da gravação das imagens na câmera de cine permanecem os mesmos, são signos cinematográficos ainda, mas estão sendo tratados como signos de quadrinhos através da emulação de um enquadramento de câmera. Se há a tradução de signos entre sistemas semióticos aqui, estes signos não fazem parte de um determinado repertório, mas seriam signos que subordinam esse repertório e o ordenam. Se estes são signos, estes signos são na realidade as “regras” da própria sintaxe.

Se há de ser cunhado um termo para este movimento tradutório, este poderia ser “emulação de comportamento midiático”, o qual temos chamado aqui, para encurtar, de tradução intermediática, e esta, cada vez mas atualmente, se faz com mais e mais frequência (os exemplos relativos ao mangá serão expostos mais à frente). Apenas para citar um exemplo máximo, ou melhor, extremo, o filme “Sin City”, baseado na série homônima de quadrinhos, e dirigido por Robert Rodriguez e Frank Miller, autor dos quadrinhos originais, é um forte exemplo de tradução intermediática e também intersemiótica, pois ao passo que o filme é uma

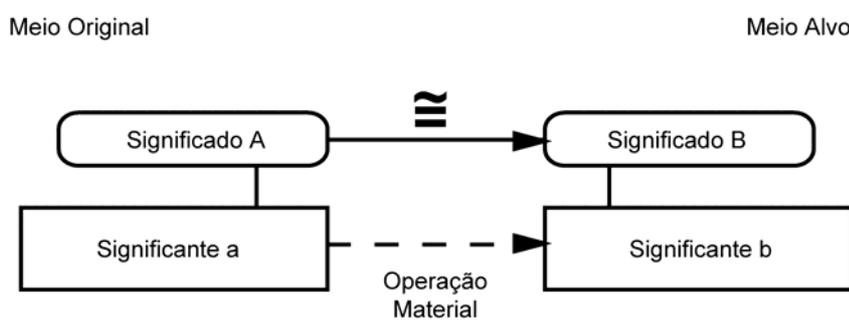
tradução fiel das personagens e cenas da HQ, por essa causa, a sintaxe dos quadrinhos acabou por também ser emulada.

Mas como se pode entender esse processo de emulação?

Em primeiro lugar, como já foi dito, ele pode ser entendido como um processo de tradução intersemiótica, entretanto em vez de signos específicos serão traduzidos padrões e comportamentos que os signos devem seguir dentro de um determinado meio, ao passo que nenhum signo propriamente dito é traduzido.

Consideremos um padrão sintático “A” de um determinado meio e tomemo-lo enquanto um signo “A”. Tal padrão “A” é representado pela série de comportamentos físicos “A”, que chamaremos de significante “a”, a “sensação” que ele transmite em seu meio original ao receptor, ou melhor, a sensação produzida na mente do receptor hipotético por tal significante “a” será o denominado significado “A”. O significado “A” e o significante “a”, formam o signo-padrão sintático “A”.

Digamos que esse padrão “A” será transposto ou emulado em um segundo meio. Pretende-se alcançar nesse segundo meio uma sensação similar à produzida pelo padrão “A” no primeiro meio. O objetivo desta operação é gerar um significante “b” no meio de chegada que veicule ao receptor um significante “b” cujo valor (significado “B”) resultante produza uma sensação o mais similar possível ao significado original “B”. A operação segue a expressão abaixo:



Esta é a expressão geral da operação que se desejaria realizar, lembrando que o padrão “B” **não é um signo** propriamente dito, mas um comportamento sintático.

Mas como driblar as limitações dos suportes diferentes de dois meios? Aí entra a tarefa do tradutor criativo, pois não existe uma única maneira de se

traduzir um termo, signo ou comportamento. Não estamos lidando com elementos que prescrevem uma determinada concretude ou visualidade, mas padrões que geram dentro de um determinado paradigma de linguagem essa sensação de concretude com a qual a linguagem nos costuma confortar.

De qualquer forma, parece estarmos nesse nível lidando com a “semântica das sintaxes”, ou com signos cujo significado seja a própria sintaxe à qual eles se reportam.

Voltando ao exemplo do enquadramento de câmera hipotético em *Homem-Aranha 2*. No meio original ou de partida, que é o da arte seqüencial, o enquadramento em si é o significante “a”, a sensação que o receptor percebe através desse enquadramento é o significado “A”.

Pretende-se alcançar na película cinematográfica (e observe que estamos nos referindo mais apropriadamente ao suporte material do meio), ou meio de chegada, uma sensação similar, pois nunca será idêntica àquela produzida no meio de partida. Essa sensação será veiculada através do significado “B”, expresso na tela do cinema pelo significante “b”.

Mas qual seria este significante “b”? Poderia, por exemplo, ser literalmente um enquadramento feito com a câmera cinematográfica seguindo o mesmo ângulo, da mesma altura, com a mesma inclinação e da mesma distância de um objeto do que a sua contraparte nos quadrinhos. O que nos leva a outro ponto importante.

A pura adaptação da sintaxe sem a adaptação do conteúdo dos quadrinhos. Desta forma, o filme seria “filmado” como se fosse uma história em quadrinhos, e não uma adaptação de uma HQ específica, desta segunda forma poderíamos incorrer no risco de fazermos uma manipulação intermediária como explicado em 3.1.1.

A tradução, enfim, seja ela de qual tipo for, é inerente aos processos lógicos pertinentes ao ser humano. Embora pareça algo extremamente novo e próprio da convergência midiática do século XXI, nós estamos constantemente fazendo traduções intermediárias. Toda vez que procuramos aplicar um conhecimento de uma área qualquer em outra estamos tentando projetar soluções mentais de nosso repertório para compreender os processos deste meio novo. Sempre que corremos, nos reportamos ao andar, sempre que dirigimos um carro, nos reportamos ao correr. Procuramos entender as fases das nossas vidas comparando-as às estações

do ano, o rosto de uma pessoa ao de um animal, a busca de um parceiro ou parceira a um jogo de esconde-esconde; as possibilidades são infinitas. A tradução não deixa de ser um tipo de metaforização, passando de uma escala para outra, de um paradigma para outro, buscando padrões, repetições, ordem em meio ao caos, o que é, em última instância, a função primordial da linguagem.

Além disso, voltando ao nosso foco principal, a tradução intermediática tem um papel fundamental para entender as relações entre mídias e o mangá na sociedade japonesa atual.

## **3.2**

### **O Tripé**

A indústria do entretenimento japonesa moderna é completamente dependente da convergência midiática dos dias atuais. Em primeiro lugar, há uma visível manipulação mercadológica das mídias para amplificarem a mensagem uma da outra, como já vimos. Em segundo lugar, ela é calcada também no público infanto-juvenil como seu grande público-alvo. Mas sua característica mais importante é a dinâmica deste mercado, e o fato de que lá, igualmente, a simples cooperação entre meios também, e talvez sobretudo, um compartilhamento de sintaxes das mais diversas, o qual não se vê em nenhum outro lugar, ao menos em termos quantitativos. A tradução intermediática é a sua característica primordial, materializada na figura do “Tripé”.

Mas antes de falarmos no Tripé, falemos das condições que proporcionaram o seu aparecimento.

#### **3.2.1.**

##### **O animal econômico**

Para entendermos a indústria do entretenimento japonesa atual, precisamos voltar até o final da II Guerra Mundial. O Japão havia perdido a guerra, perdeu o direito de possuir forças armadas e foi ajudado a se reerguer pelos seus próprios adversários com o intuito de ser transformado em seu aliado no extremo oriente. A censura nos primeiros anos do pós-guerra era ferrenha e nenhuma manifestação de cunho nacionalista podia ser feita. Nesta época, vinham dos Estados Unidos

uma centena de livros revistas, brinquedos e quadrinhos, na tentativa de reproduzir o “American Way”, na Terra do Sol Nascente. Em meio a essa miríade de materiais estrangeiros, artistas de mangá e crianças se apaixonaram pelos quadrinhos americanos, que muito tinham evoluído desde o início do século XX. Ao mesmo tempo, o processo de reconstrução e modernização do Japão andava a todo vapor. A quantidade de informações técnicas e conhecimentos que os japoneses vinham recebendo de seus novos aliados em breve os possibilitaria possuir um parque industrial e tecnológico invejável, que viria a se tornar referência em termos de tecnologia de ponta e baixos custos de produção.

Nos anos seguintes, com o advento da televisão, o Japão entraria em um novo estágio da sua História.

Esses fatos vinham se acumulando e tomando força até meados da década de 1970. Com seu parque industrial poderoso, com sua moderna linguagem de quadrinhos, um misto de tradicionais formas de arte com o impacto dos modernos quadrinhos americanos, e com uma cadeia de informação televisiva bem formada, mais e mais recursos eram investidos em entretenimento e conforto. Nessa época, as negras nuvens de cinzas da guerra vinham se dissipando (embora nunca completamente desaparecidas) e vinha dando lugar ao Japão moderno e tecnológico que hoje conhecemos. Já completamente reerguido e despontando no cenário econômico mundial como uma “grande potência”, o país podia se dar ao luxo de investir pesado em entretenimento. Nesse ínterim, a televisão desponta como o magazine de atrações que divertia tanto crianças como adultos, proporcionando o relaxamento merecido aos japoneses após mais um dia de duro empenho se esforçando pelo desenvolvimento de seu país.

Lentamente, o ainda novo meio de comunicação invadia mais e mais residências e arrebatava crescentes audiências com os programas de variedades e os filmes que vinham do exterior. Mas ainda era necessário a forte presença de um material genuíno, nacional, para, finalmente, estabelecer uma “televisão japonesa”. Surge, então, no cenário do entretenimento Osamu Tezuka.

Já fenomenalmente famoso no Japão pelos seus mangás, Tezuka, ainda na década de 1960 decide, por ter paixão por animações, especialmente pelos desenhos de Walt Disney, investir sua considerável fortuna na produção de animações (desenhos animados) para a televisão, baseadas nos seus mangás de sucesso. É nessa época que surgem desenhos como *A Princesa e o Cavaleiro*

(*Ribbon no Kishi*, no original), *Kimba, o leão branco (Jungle Taitei)* e *Astro Boy (Tetsuwan Atomu)*.

Embora não fosse o primeiro diretor de animações a surgir no Japão, sua atitude de adaptar para a tela da televisão suas obras já existentes em forma de mangá motivou vários outros diretores a percorrerem o mesmo caminho, adaptando outras séries para a televisão.

Pode parecer um tanto estranho, uma vez que os roteiros dessas animações são idênticos aos dos mangás em que elas são baseadas, mas o espanto das crianças ao verem seus mangás preferidos ganharem vida na tela da TV foi tão grande (se bem que os desenhos se utilizavam de técnicas bastante econômicas para agilizar a produção dos capítulos semanais) que, até hoje, os mangás com boa aceitação pelo público, impreterivelmente se tornam animações para a televisão. Com o tempo, o mercado de vídeo e o próprio cinema foram incorporados nesse movimento de “êxodo midiático” feito pelo mangá, de modo a ampliar os horizontes de lucro sobre o fascínio do público (neste caso específico de adaptação para a televisão e cinema) majoritariamente infanto-juvenil pelo mangá e seus desdobramentos, que também veio a incluir material escolar, lancheiras, roupas, lençóis, especialmente brinquedos. E é aqui que a história moderna do mangá dá outra guinada.

No filão dos brinquedos os mangás são uma eterna fonte de lucro e consumismo. A quantidade de produtos produzidos por licenciamento (olha aí a idéia de George Lucas dando frutos no oriente...) para uma única série é enorme. Sem falar nas feiras de brinquedos japonesas, que arrebatam legiões de fãs para conhecerem as novidades referentes às suas séries de mangá e animê (como são conhecidas as animações comerciais produzidas no Japão) preferidas. Um detalhe importante: embora haja exceções à regra, os mangás só se tornam uma chuva de licenciamentos, uma vez que o seu poder comercial se torna devidamente comprovado – através do sucesso do animê nele baseado. Esse fenômeno, aliás, pode ser comprovado através de mangás de sucesso internacional como *Dragon Ball*, *One Piece* e *Sailor Moon*.

A moderna indústria de brinquedos japonesa também preza pelo apuro tecnológico. Começando na década de 1960, uma série de brinquedos de latão era inspirada nas séries de ficção científica japonesa mais famosas, como *Godzilla* e *Ultraman*. Com o tempo as indústrias continuavam a se modernizar, investindo

com cada vez mais força, especialmente a partir da década de 1980, no setor de eletro-eletrônico. No início desta década, uma empresa que trabalhava basicamente com a produção de cartas de baralho, caça-níqueis e *pachinko*, uma espécie de “pinball” tipicamente japonês, apostou no mercado de jogos eletrônicos (ou videogames), inspirada no sucesso de empresas como Atari nos Estados Unidos e, conseqüentemente, no Japão no final da década anterior, tirando vantagem da crise do mercado de jogos eletrônicos entre 1978 e 1983. Esta pequena empresa, que atendia pelo nome de Nintendo lançou no início da década seu console *Famicom* (abreviação de “family computer” e conhecido como *Nintendo Entertainment System*, ou *NES* pelo mundo afora) e foi um fenômeno de vendas, tanto no Japão quanto nos Estados Unidos, reacendendo de maneira definitiva até hoje o mercado de jogos eletrônicos. Outras empresas, como a também japonesa *SEGA*, seguiram os passos da Nintendo e formaram no Japão o maior mercado mundial de jogos eletrônicos até hoje, formando uma larga fatia da indústria de brinquedos japonesa. E obviamente o vírus do licenciamento não poderia ficar de fora da festa.

Já na década de 1980, ainda que um tanto encabuladamente, alguns mangás, que já haviam se tornado animês televisivos foram usados como base para a criação de jogos eletrônicos, especialmente para o *Famicom*, como é o caso do lagamente famoso mangá “*Dragon Ball*”, de Akira Toriyama.



O fenômeno *Dragon Ball* em mangá...



...em animê...



... e em videogame.

A partir daí, a crescente onda da evolução tecnológica digital tem feito com que esses jogos se tornem cada vez mais fiéis aos roteiros e arte dos mangás e animês que lhes deram origem, formando com estes dois a base reinante da indústria do entretenimento infanto-juvenil japonês atualmente: o Tripé.

### 3.2.2

#### Uma mão lava a outra

É este Tripé que atualmete move a indústria de entretenimento infantil japonesa e na qual o mangá está inserido como a peça fundamental e primeira do quebra-cabeças, uma vez que, para o processo do Tripé ser iniciado, o mangá deve

fazer retumbante sucesso junto ao seu público-alvo destinado (devemos lembrar que a produção dos mangás está estratificada por gênero e faixa etária) para só então ser traduzido para outras mídias.

Atualmente, esse processo não precisa começar necessariamente pelo mangá. Cada perna do Tripé tem relativa autonomia uma com relação às outras em termos de geração de material novo, mas na medida em que uma produção em uma das determinadas mídia faz sucesso, o seu transporte para as outras duas é praticamente automático.

Os mangás são parte de uma indústria monumental, caracterizada por um tripé cujas bases estão assentadas nas vendas não só de revistas em quadrinhos, mas de produtos de mais dois gêneros: animês e videogames. Juntos, eles formam um círculo gerador de produtos de entretenimento. Os mangás bem-sucedidos originam roteiros para animês; os animês que alcançam popularidade são transformados em revistas; os personagens de games bem-sucedidos vão para o meio impresso ou cinematográfico, como foi o caso de Pokémon. Mas a bola de neve não pára aí: mangás e animês são encenados em peças de teatro e telenovelas, viram tema de músicas, alimentam leilões de edições raras e encontros com desfiles de *cosplay*, quando os fãs encarnam os heróis de suas aventuras prediletas usando os trajes dos personagens. Tudo isso é apoiado por uma poderosa máquina de divulgação e em um marketing pensado para cada produto desse tripé.<sup>26</sup>

Podem parecer que a quantidade de influência entre um meio e outro seja equilibrada, entretanto, uma análise mais cuidadosa revelar-nos-á que, tanto o animê quanto os jogos eletrônicos, especialmente aqueles que são originais a esses dois meios, reproduzem estereótipos gráficos e narrativos típicos da expressão visual dos mangás. Como estes exemplos de jogos eletrônicos feitos originalmente para o meio de jogos eletrônicos.



Exemplos de jogos com gráficos ao estilo mangá

<sup>26</sup>LUYTEN, S., *O Tripé Japonês* In: Bravo! Nov. 2004 ano 5 n° 86, p. 20.

Alguns destes estereótipos gráficos são os formatos dos olhos, o ritmo frenético das batalhas, personagens esguios, com penteados fisicamente impossíveis entre outros. Já em termos de narrativa, histórias dramáticas e trágicas para produtos explicitamente infantis, ênfase no trabalho de equipe e na amizade etc.

Este fato tem basicamente duas razões fortes para ocorrer.

A primeira é que os ilustradores e designers que trabalham em jogos eletrônicos ou em animê têm experiência desde a infância em desenhar e ler mangás, acabando por assimilar o seu estilo de narrativa e desenho e aplicá-lo no seu trabalho. Como o próprio Tezuka afirma: “o japonês pensa sob a forma do mangá” (Luyten, 2001). Além disso, muitos desses profissionais da área visual têm suas primeiras experiências profissionais ajudando grandes criadores de mangás ou publicando seus próprios mangás, que por ser uma área de produção tecnicamente mais fácil e acessível, acaba por ser tornar campo de treino para o desempenho de atividades nas outras duas pernas do tripé. E mais, muitas empresas de jogos convidam ilustradores e desenhistas de mangás consagrados para desenvolverem a visualidade e o design de seus jogos. O caso mais clássico é o de Akira Toriyama, criador da série *Dragon Ball*, que criou o visual de todos os jogos da famosa série de jogos de RPG eletrônico *Dragon Quest*, desde a sua primeira versão em 1989 até sua mais nova, de 2004. Além disso, seus trabalhos foram requisitados para os mesmos propósitos nos jogos *Chrono Trigger* e *Tobal No.1* (este último desenvolvido completamente por ele), da empresa japonesa Squaresoft (atual Square Enix).



Imagem do jogo Dragon Quest VIII

Já na área da animação, outro grande exemplo é Katsuhiro Otomo, criador da obra-prima *Akira*, primeira super-produção de desenho japonês para o cinema. O hoje diretor de animações como *Memories* e o recente *Steamboy*, animações originais para o cinema, começou sua carreira como mangá-ká e mais tarde migrou para a animação, causando grande revolução na animação cinematográfica devido a seus projetos de grande porte.

A segunda razão é o fato de que, utilizando ilustradores e designers de mangá, ou ao menos com experiência no trabalho com mangás, a tradução para as outras pernas do tripé é mais eficiente e prática, cortando custos em termos de pré-produção e pré-visualização do material, sem mencionar o fato que faz com que o material para as três pernas do Tripé possuam tamanha identidade de expressão que o reconhecimento e familiaridade por parte dos espectadores, jogadores, ou leitores japoneses sejam imediatos.

### 3.2.3

#### Vamos lá prá fora...

A partir do início da década de 1990, o fenômeno do Tripé vem lentamente se acomodando no mercado de entretenimento do ocidente de uma forma um tanto homogênea, tendo Estados Unidos como o foco de proliferação do material para os países das Américas e Europa.

Desde a década de 1970, como já vimos, algumas produções japonesas de animação vieram isoladamente aportar no Estados Unidos e no resto do ocidente posteriormente, preparando o terreno para a invasão em larga escala a partir da década de 1990, como se observou.

Aqui, do outro lado do mundo, o formação do tripé se deu de maneira inversa ao Japão. A primeira perna a pisar em solo ocidental foram os animês.

Aos poucos, os animês passaram a fazer parte do cenário dito “cult”, ou “alternativo” de grandes cidades como San Francisco, na Califórnia e New York, onde a incidência de habitantes com ascendência asiática é de grande expressão (o mesmo já acontecia no Brasil, em São Paulo). Com o tempo, organizaram-se clubes de apreciação do material japonês e com a formação de um mercado crescente, possibilitou-se a criação de companhias de vídeo especializadas em dublar e distribuir os animês no território dos Estados Unidos. Entre elas

destacavam-se a Central Park Media, Viz Video e a A.D, Vision, que começaram como distribuidoras independentes e gradativamente tornaram-se as grandes distribuidoras de atualmente.

Paralelamente, os jogos eletrônicos também construía um mercado mais sólido financeiramente nos EUA e inúmeras desenvolvedoras de jogos japonesas, que já produziam jogos para os consoles da Nintendo e da SEGA, que também possuíam subsidiárias norte-americanas para a distribuição de seus consoles no ocidente, lançaram seus jogos no mercado ocidental. Embora os jogos com temática de mangá ou adaptados de obras de mangás não fossem distribuídos aqui, a influência do mangá em termos visuais nestes jogos de procedência japonesa também já preparavam o público ocidental para a futura apreciação do mangá, ou pelo menos de seu visual.

Finalmente, em meados da década de 1990, o crescente interesse pelo material japonês viabilizou algumas editoras a lançarem mangás japoneses traduzidos para o inglês, rivalizando com a própria produção norte-americana de comics. A grande pioneira desse movimento foi a própria divisão editorial da Viz Communications, a Viz Comics, que em sua revista *Manga Vizion*, já há algum tempo vinha publicando edições isoladas de mangás consagrados no Japão. Algum tempo depois as próprias gigantes dos quadrinhos americanos, Marvel e DC Comics decidiram investir na adaptação de alguns de seus títulos para possuírem ‘versões alternativas’ em forma de “mangá”, mas sem muito sucesso.



Capa da revista americana *Manga Vizion*

Recentemente, o mais novo golpe da invasão do mangá nos EUA foi a publicação de uma versão americana da famosa revista *Shonen Jump*, publicando alguns de seus títulos mais famosos, como *One Piece*, *Naruto*, *Dragon Ball* e *YuYu Hakusho*, fechando o primeiro ciclo da invasão do mangá à América e iniciando o segundo, pois com a mais sólida presença do tripé em solo ocidental viabiliza-se uma ainda maior distribuição de material japonês, a possibilidade de publicação de material mais “alternativo”, o que significa uma maior quantidade de animês no ocidente e um conseqüente aumento na distribuição de jogos eletrônicos baseados em mangá e animê. Atualmente existem nos EUA três canais pagos de TV com uma grade de programação exclusiva de animês. No Brasil, por enquanto, apenas um, Animax, distribuído pelo grupo Sony.

A cada ciclo concluído, assim, inicia-se outro com cada uma das pernas alimentando-se da outra, tal qual Ouroboros, a famosa serpente infinta que come a própria cauda.

No Brasil, como vimos no primeiro capítulo, o mesmo processo tem sido realizado, a exceção dos jogos eletrônicos, que têm de vir mediante a distribuição norte-americana e a conseqüente importação de lojas especializadas em jogos. Mas o fato é que tanto no Brasil quanto na Europa, EUA e os outros países da América Latina, o mercado abocanhado pelo Tripé japonês ainda é considerado alternativo, mas vem crescendo assustadoramente, como Sonia Luyten constata:

É difícil imaginar décadas atrás os mangás, animês e games penetrando tão amplamente no mercado ocidental. Mas as cifras de exportação entre 1992 e 2002 extrapolaram 300% em vendas, abarcando adolescentes e adultos e criando um novo nicho de mercado mundial: o público feminino.<sup>27</sup>

Vamos então agora focar nosso estudo em um dos eixos do tripé – entre o mangá e o animê – com o intuito de investigar mais profundaente os critérios de tradução do primeiro para o segundo e procurar padrões de tradução, se é que eles existem, ou ao menos identificar tipos de tradução de estruturas do mangá específicas, como as justaposições.

---

<sup>27</sup>LUYTEN, S., *O Tripé Japonês* In: Bravo! Nov. 2004 ano no 86 p. 23.

### 3.3

#### Você se parece comigo...

##### 3.3.1

#### Uma disputa antiga

Anteriormente no capítulo vimos como o mangá deu origem ao animê moderno, especialmente através da figura de Osamu Tezuka. Entretanto, para compreendermos melhor o relacionamento quase simbiótico entre os dois, assim como a sua atual desenvoltura para a tradução entre ambos, vamos conhecer melhor a história desse relacionamento, que nem sempre foi o dos melhores...

No início da década de 1960, com o já um tanto distante fim da guerra e um Japão em plano vapor pela corrida desenvolvimentista, a televisão explode como fenômeno nos lares japoneses. Com a sua constante sucessão de imagens, a televisão assaltava os tradicionais lares japoneses diariamente com uma alarmante quantidade de informações para os padrões da época (nada que nos assuste hoje em tempos de internet, ataques terroristas, etc.). O Japão começava a descobrir de maneira profunda a rotina metropolitana e obviamente isso se refletia através de sua janela para o mundo: a TV.

Nesta época, produções de outros meios sentiram-se prejudicadas pelo imperialismo doméstico ditado pelo televisor. Os mangá-kás se sentiram os mais injustiçados. Era possível, por exemplo, assistir a uma peça de teatro Kabuki na televisão; era possível se recitar um Haikai na televisão em shows de variedades. Era possível se assistir os confrontos titânicos do sumô no conforto da sala de estar. Mas como era possível ler mangás na televisão? A simples sucessão de imagens estáticas não iria satisfazer toda uma sociedade que acabara de se enfatuar pela televisão e sua sucessiva coleção de fluidas imagens dinâmicas, “reais”...

Declarou-se guerra entre o mangá e a televisão.

A questão que pairava na mente dos mangá-ká, que tiravam o seu sustento do mangá e das quantias astronômicas de exemplares semanalmente publicados já para a época, e que portanto com a possível crise do mangá possivelmente ficariam desempregados era a seguinte:

Como fazer com que o público volte a ter interesse pelo mangá?

A resposta encontrada por tantos mangá-kás, incluindo grandes nomes como Shotaro Ishimori, Sampei Shirato, Mitsuteru Yokoyama e o próprio “deus do mangá”, Osamu Tezuka, era simples: trazer a televisão para o mangá, ou melhor, a dinâmica da televisão. Fazer com que as imagens do mangá fossem tão fluidas e contínuas e incessantemente cambiantes quanto as imagens veiculadas por um televisor.

O exemplo de Tezuka e suas obras é o mais explícito.

Primeiramente, sua grande paixão na infância era o teatro Takarazuka, composto apenas por atrizes e que misturava uma doce releitura de contos de temática ocidental, como contos de fada e histórias cavaleirescas (e é daí que ele tira sua inspiração para fazer uma de suas obras-primas, *A Princesa e o Cavaleiro*) e um misto de dança e atuação que encantava as crianças de sua região natal.

A fluidez e a magia da dança e da interpretação do teatro Takarazuka mais tarde encontraria novos patamares na mente de Tezuka ao se deparar com o trabalho de cineastas como Eisenstein e sua teoria da montagem (que como vimos, “coincidentalmente” é inspirada nos ideogramas), que o ajudaria a compor suas idéias seqüencialmente e oferecer ao leitor uma narrativa que, embora mais fragmentada e lenta no desenvolvimento temporal, fosse mais fluida, mais “digerível”...

Finalmente, em Walt Disney, e principalmente no filme *Bambi* e a composição de planos nas animações de Disney, Tezuka encontra a peça final para montar seu próprio quebra-cabeças de referências visuais para compôr a forma final de sua arte.

Conseqüentemente, a plástica e a síntese atingida no trabalho de Tezuka e tantos outros com ele possibilitou a renovação do interesse do público, especialmente o infantil, pelo mangá e a revolução definitiva na “linguagem” do mangá contemporâneo. Contudo essa não foi a única conseqüência dos estudos de Tezuka e seus pares. A adoção de uma “linguagem” mais dinâmica, cinematográfica até, para o mangá, fez com que a interatividade entre mangá e televisão fosse muito maior. E foi mais uma vez Tezuka que deu o golpe de misericórdia.

Seu sempre presente interesse em animações e os desenvolvimentos na força expressiva do mangá levou-o a um caminho para ele mais que natural: o transporte de suas obras para a televisão em forma de animações. A forma a que

ele induziu o mangá já o predispunha para ser adaptado para meios cinemáticos. Além disso, a considerável fortuna que Tezuka havia juntado com seu trabalho e sua mais que bem-sucedida carreira como mangá-ká o possibilitava experimentar a criação de um estúdio de animação com seus próprios recursos, onde ele mesmo poderia treinar seu pessoal, produzindo mão-de-obra especializada, dar início ao projeto de seus sonhos.

Com efeito, a Mushi Productions foi dona de uma série de sucessos inspirados nas obras de Tezuka, que encontravam nas crianças um público ávido pelos seus contos. A compatibilidade entre formas de expressão foi tão grande que as próprias cifras das publicações dos mangás de Tezuka aumentaram, o que levou outros mangá-kás e até mesmo outros estúdios de televisão a que fizessem o mesmo.

Além disso, Marshall McLuhan diria que os quadrinhos são o vestíbulo para a TV<sup>28</sup>.

Dessa forma, a inicial rivalidade entre os meios veio a dar na mais do que natural simbiose entre ambos, mudando seu relacionamento para sempre.

### 3.3.2

#### **Vamos, façam as pazes...**

Com o caminho desbravado ousadamente por Tezuka, mais autores de mangá teriam suas obras adaptadas para a TV, senão por eles então por terceiros, uma vez que a própria indústria televisiva interessou-se de pronto pela adaptação de mangás para a televisão sob o formato de animações.

Dessa forma, o cescente interesse em qualquer uma das pontas desse processo acarretava demanda na outra ponta. Se as animações iam bem, consumia-se mais mangá, se mais mangás eram produzidos, maiores as chances de algum ser adaptado para a TV em forma de desenho animado. Esta espiral produtiva deu tão certo que em pouco tempo as produções nacionais de animação foram perdendo seu lugar na grade de programação das televisões japonesas e nas histórias em quadrinhos.

---

<sup>28</sup> McLUHAN, M., *Os meios de comunicação como extensões do homem*, p. 188

Segundo uma pesquisa realizada entre estudantes universitários japoneses com a pergunta: “Quais as revistas de *comics* ou personagens estrangeiros você conhece?” As mais freqüentes citações foram para os personagens da Disney (Mickey, Pato Donald) e para Snoopy e Charlie Brown (Minduim, no Brasil). Entre os super-heróis, houve destaque em menores proporções para Super-Homem, Homem-Aranha e Mulher Maravilha, entre outros.

A leitura e o conhecimento dos quadrinhos americanos e europeus restringem-se a uma pequena camada da população, entre eles os intelectuais e os próprios desenhistas. As pessoas têm simpatia pelos personagens estrangeiros estampados em diversos produtos de *merchandising* (artigos de papelaria, confecções etc.), mas têm pouca identificação quando eles estão colocados no contexto de uma história ou na seqüência periódica de uma revista.<sup>29</sup>

Esse foi o início do já citado Tripé japonês. Atualmente inúmeros mangás são adaptados para animês e vice-versa, com um diálogo muito fluido e pacífico entre os dois, já que agora um não rouba o mercado do outro, mas incorpora o mercado um do outro, criando uma cadeia produtiva de proporções gigantescas.

Para se ter uma idéia da aproximação formal existente entre mangá e animê, o próprio termo “mangá” pode ser usado para ambos no Japão, uma vez que um cedeu características formais para o outro de modo que pudesse haver um diálogo sempre aberto entre os dois, limitando-se muitas vezes apenas às limitações de diferença entre suportes, motivos de produção técnica ou futuros acréscimos narrativos à história original por parte da adaptação.

Vamos então explorar mais a fundo as peculiaridades do relacionamento atual entre o mangá e seu gêmeo televisivo, o animê.

### 3.3.3

#### Nós andamos igual...

De rivalidade ferrenha para simbiose perfeita, o mangá e o animê são hoje em dia duas faces da mesma moeda, onde um praticamente não existe sem seu duplo. E um influencia diretamente na cadeia produtiva do outro.

Pegemos a cadeia produtiva tradicional do animê. Os episódios de animê são usualmente veiculados semanalmente nas redes televisivas japonesas, o que dá um intervalo de sete dias entre a veiculação de dois episódios sucessivos. Cada episódio dura aproximadamente 23 minutos de animação.

<sup>29</sup> LUYTEN, S. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 47.

Entretanto, para que um estúdio médio, de 50 profissionais de animação, conclua 1 minuto de animação convencional, a 24 quadros por segundo, leva-se aproximadamente duas semanas. Tem-se assim que o processo de produção semanal de uma série de animação é impensável. Mas não nos padrões japoneses de produção...

Com o passar do tempo os estúdios japoneses de animação comercial desenvolveram técnicas de narrativa animada para reduzir custos e queimar etapas no processo de desenvolvimento dos desenhos animados, ajudando esta indústria de animação a ser a maior do mundo em termos de minutos produzidos por ano (algo em torno de 25.000 minutos por ano). Entre estas técnicas, as principais são:

1. A utilização de quadros estáticos ou com pouca animação, o que parece um tanto contraditório mas, dependendo do uso dos quadros na narrativa, como em flashbacks, aumento da tensão na trama, descontinuidades no fluxo do tempo, o uso estratégico da falta de movimentação reduz em muito os custos e o tempo de produção, cortando-o consideravelmente dependendo da porcentagem de tempo em que se utiliza esta técnica, para se ter uma idéia de até onde esse processo pode chegar, a consagrada série de animação Neon Genesis Evangelion, do Estúdio Gainax, tinha em cada episódio apenas três minutos de animação fluida, com os outros 20 minutos sendo utilizados com quadros estáticos ou com ciclos pequenos de animação, como o mexer da boca de uma personagem, deixando para a intrincada e complexa trama o dever de prender a atenção dos espectadores;
2. utiliza-se também efeitos como cenários abstratos ou de movimentações básicas e ciclos de 3 a 5 quadros de animação de personagens repetidamente para os mesmos fins acima;
3. faz-se também a reutilização de seqüências de animação para vários episódios, uma vez que determinadas seqüências acontecem em praticamente todos eles, como em *Saint Seiya* (ou *Cavaleiros do Zodíaco*), em que as seqüências de colocação das armaduras nas personagens se repetem por praticamente toda a série; geralmente estas seqüências, por serem reutilizáveis e por serem pontos-chave nas tramas, possuem uma animação um pouco mais elaborada;

4. A produção em si das animações começa aproximadamente 6 meses antes de sua exibição, o que dá tempo aos animadores de prepararem cenários, seqüências e quadros reutilizáveis, além das seqüências mais complexas com maior cuidado e tempo, fixando-se durante a época de exibição, nas seqüências mais simples e mais estáticas;
5. utiliza-se, por fim, o mangá em que a animação se baseia como storyboard, facilitando o processo de criação, pois os animadores já têm uma visualização do que deve acontecer no decorrer da narrativa de um episódio e o que funcionou (para reaplicarem na animação) e o que não funcionou (para reformularem) no mangá, de modo a também otimizar o processo de produção.

Assim, as técnicas aqui salientadas, especialmente a primeira e a quinta, demonstram como a produção de um animê é até certo ponto dependente e beneficiada pela expressividade peculiar ao mangá, pois a dinâmica das imagens estáticas tão bem utilizada no mangá, advinda, aliás da própria cinematografia, assim como a própria narrativa e seqüenciamento de imagens no mangá formam um sólido fundamento que permite ao animê elaborar e construir em cima. Construção essa que retroalimenta o mangá, uma vez que novos artistas recolhem essas novas releituras do animê na televisão e constroem seu próprio repertório para criarem narrativas gráficas no mangá enquanto meio.

Além disso, como já vimos no caso de Katsuhiro Otomo, vários artistas de mangá acabam se tornando grandes diretores de animê, como é o caso de Hayao Miyazaki, consagrado internacionalmente com seu recente Oscar por seu longa-metragem de animação *A Viagem de Chihiro* (ou *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, no original, de 2003).

Inicialmente trabalhando em um estúdio de animação e logo se tornando um aclamado diretor, Miyazaki moveu-se para a criação de mangás, criando na década de 1980 o mangá *Nausicaä do Vale do Vento* (*Kaze no Tani Nausicaä*, no original), passado num fantástico mundo apocalíptico em que as próprias referências à cultura japonesa ficavam no subtexto, tratando de ecologia e mitologia através de Nausicaä, a heroína e personagem principal do mangá.

Após dezesseis capítulos de seu mangá, Miyazaki interrompeu sua produção e algum tempo mais tarde, junto ao Estúdio Top Craft, desenvolveu uma

versão fiel de Nausicaä para o cinema na forma de um longa-metragem de animação, recebendo elogios de vários cineastas japoneses como o próprio Akira Kurosawa.

Embora o filme não possua a graça dos movimentos dos clássicos de Disney (que contava com orçamentos bem maiores), ele habilmente traduz a narrativa e a visão única de Miyazaki estabelecida em seu mangá, incluindo as temáticas retro-futuristas, anti-industriais e ecológicas (...) Grande parte do conteúdo intelectual é mantido, entretanto, o suficiente para intelectuais japoneses como o historiador Ryotaro Shiba e diretor Akira Kurosawa o elogiarem entusiasticamente.<sup>30</sup>

Mais tarde Miyazaki fundaria o seu próprio estúdio de animação, Studio Ghibli, e focaria seus projetos exclusivamente para esse meio, deixando para trás seus tempos de criador de mangá e dedicando-se integralmente à carreira de diretor de animações.

Outro diretor que seguiu passos similares aos de Miyazaki foi Satoshi Kon. Inicialmente um mangá-ká, Kon passou com o tempo a dedicar-se à direção e animês consagrados, trabalhando hoje com o Studio Gonzo de animação, dirigindo animês consagrados pelo público e crítica japonesas como *Blue Submarine No.6 (Ao no Roku Go)*, *Perfect Blue* e *Tokyo Godfathers*.

Na realidade, pelo fato do mangá englobar tantas formas de comunicação distintas, não é raro ver criadores de mangá passando a trabalhar com literatura, como é o caso de Tatsuhiko Yamagami, ou trabalhando simultaneamente com os dois, como aconteceu com Kazuo Koike, roteirista do clássico mangá *Lobo Solitário (Kozure Okami)*, no original).

Também não é raro ver criadores de mangá trabalhando como diretores de cinema, como é o caso de Takashi Ishii, que se tornou um diretor de considerável aclamação internacional.

Como se pode ver, os desdobramentos do mangá podem se atestar em diversos meios diferentes. Entretanto, as traduções de conteúdo ou de linguagem não seguem sempre o mesmo padrão, podendo acontecer das mais diversas formas, de acordo com a visão dos tradutores. Vamos examinar portanto, algumas destas traduções entre o mangá e sua contraparte cinematográfica, o animê.

---

<sup>30</sup> Schodt, F., *Dreamland Japan*, p. 279 e 280

### 3.4

#### Traduzindo papel em energia

Com o intuito de se pesquisar mais profundamente como o mangá e suas formas de expressão peculiares se comportam quando traduzidos para meios de movimentação constante, como filmes e animações, vamos, neste capítulo, analisar as traduções de três mangás distintos e seus respectivos animês que neles se basearam, procurando estabelecer parâmetros gerais para a criação de um modelo de atestação e aplicação intermediático do mangá para que possamos avaliar, no próximo capítulo, a capacidade de aplicação e adaptabilidade de suas formas de expressão em outros meios de comunicação.

##### 3.4.1

#### Antes de começarmos...

Antes de começarmos as análises das traduções, vamos aqui estabelecer uma metodologia de análise, semelhantemente ao capítulo anterior para termos critérios de verificação e replicação dos resultados obtidos.

Em primeiro lugar, devemos levar em conta que os paradigmas de comunicação entre os dois meios são de maneira geral distintos, um é estático e o outro dinâmico, embora historicamente um tenha fortemente influenciado o outro. Fisicamente falando, as possibilidades e limitações concernentes a cada meio são bem específicas e suas próprias formas de se relacionar com o receptor bem distintas.

De acordo com a terminologia de McLuhan, o meio televisivo é um meio quente, se comparado ao meio impresso em geral, pois além do estímulo dos nervos óticos, a televisão possibilita a utilização de informação sonora para constituir a mensagem final, estimulando simultaneamente mais de um sentido. Além disso, a luz projetada pela trama da tela da TV estimula muita mais a visão do que a tinta impressa no papel, fora o fato de que o mangá é preto em branco, já a TV possui também informação cromática. As imagens contínuas da transmissão televisiva também tornam desnecessárias as elipses, tão fundamentais na linguagem dos quadrinhos, exigindo muito menos do poder de conclusão da mente do receptor. Já o mangá, além de requerer mais do receptor (uma vez que é

somente pela visão e através de informação com pouca luminância e monocromática da tinta preta sobre papel-jornal que veicula sua mensagem), utiliza o meio visual como tradutor também da informação sonora, no caso dos balões de diálogo e das onomatopéias, codificadas na forma de escrita ideogramática. Portanto, por exigir mais atividade mental do leitor e oferecer um menor quantidade de informação, o mangá e os quadrinhos podem ser considerados um meio relativamente frio.

Dessa forma, na tradução do mangá para o animê, os tradutores/animadores e diretores de animação terão, de maneira geral, que acrescentar níveis de informação apenas sugeridos pela linguagem do mangá, além de estabelecerem uma forma definitiva para preencher cada vazio criador deixado pelas elipses, transições e justaposições do mangá, impondo-lhes uma conclusão definitiva, pois nada impede, no mangá, que cada leitor construa imaginativamente suas próprias conclusões.

Em segundo lugar, os contextos de apreciação de cada meio também são diferentes. O mangá dá ao leitor certa liberdade em termos do contexto de leitura, pela revista impressa poder ser levada virtualmente para qualquer lugar, e sua leitura poder ser feita no ritmo que leitor desejar (cinco páginas tomando café da manhã, dez páginas no metrô, quinze páginas na cafeteria do colégio...). Já o animê impõe não só seu ritmo ao espectador, mas o confina a um cronograma na grade de programação televisiva e a um local de apreciação específico (a menos que se possua um mini-televisor portátil).

Em terceiro lugar, as sintaxes da arte seqüencial e da animação, embora relacionadas, são como já demonstramos, diferentes. As transições, essenciais na sintaxe do mangá, são mais acessórias no meio de movimentação contínua, então, também caberá ao tradutor quais transições se tornarão movimentação contínua e quais permanecerão elipses. Além disso, efeitos gráficos e manipulação do desenho e do claro-escuro num meio em preto-e-branco não funciona da mesma forma num meio essencialmente policromático e luminoso. É necessária não só a adição cromática por parte do tradutor, mas, como as áreas de cor predispoem a visualização de volume, o desenho do mangá mais aproximado da escrita e do traço ideogramático e cursivo deve ganhar a sensação de volume pelas mãos dos animadores e coloristas, embora de modo geral os animês tenham conseguido resultados bem próximos aos desenhos dos mangás em termos de figurativização,

mas, a posteriori, as personagens de mangá e animê não são as mesmas.

Finalmente, em relação à informação sonora, e tratando especificamente das onomatopéias, seu conteúdo e significado sonoros codificados pela cultura japonesa serão traduzidos pelos sons “reais” dos fenômenos que os provocam na nossa realidade tridimensional, perdendo em termos de participação e envolvimento do receptor na construção da narrativa no animê.

Essas são as principais questões em termos de tradução do mangá para o animê enquanto meios de comunicação e “linguagens”. E são essas as questões que nortearão as nossas análises.

Devemos lembrar, como foi dito no início deste capítulo, que as traduções em questão nesta pesquisa são um tipo particular de tradução intersemiótica e de um tipo diferente daquelas produzidas por Julio Plaza, pois não estamos tratando da tradução de signos propriamente ditos (embora, na tradução e adaptação literal dos mangás para os animês esta também se observe muito fortemente), mas nas traduções das próprias lógicas da sintaxe de um meio para outro, que serão o foco fundamental das análises. É impossível nestas análises não levar em conta a tradução própria de signos do mangá para o animê como o desenho das personagens e as onomatopéias, mas deixaremos-las como foco secundário das nossas análises. Nosso foco fundamental será a tradução das justaposições e elipses da sintaxe narrativa do mangá.

### **3.4.2**

#### **Estas são as regras do jogo**

Levando, portanto, em conta os apontamentos acima, estes são os processos específicos que constituem esta metodologia de análise.

As traduções serão analisadas em três etapas:

1. as traduções das elipses e das justaposições em si, de modo a constatar como se comportam estes elementos da sintaxe narrativa do mangá nos animês;
2. as traduções de conjuntos de signos gráficos específicos do mangá para o animê, sendo esta etapa uma tradução intersemiótica por excelência;

3. A análise da transposição dos próprios roteiros da narrativa do mangá para o animê, neste caso tratamos apenas das adaptações da informação verbal tácita entre os dois meios.

A primeira etapa levará em conta as seguintes informações:

1. quais elipses permaneceram enquanto elipses;
2. quais se tornaram movimento contínuo;
3. especialmente, como traduziram as justaposições, que veiculam vários níveis de informação simultânea para um meio fundamentalmente sucedâneo.

Na segunda etapa, os seguintes conjuntos de signos serão analisados:

1. os desenhos e traços que compõem as personagens;
2. as onomatopéias, que veiculam informação sonora;
3. os recursos gráficos como linhas de velocidade, espessura de traço, conforme a análise do segundo capítulo.

Na terceira etapa, analisaremos os seguintes fatores:

1. a fidelidade com a trama fundamental do mangá;
2. a ordem de sucessão dos eventos;
3. as relações causa e efeito das ações narrativas.

O método de análise será baseado no assistir crítico de um capítulo de meia hora de três animês baseados em três mangás diferentes que foram adaptados para a televisão, a saber:

1. *Shaman King*: Sessão 6 e 7 no mangá e episódio 3 no animê;
2. *Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)*: atos 8 e 9 no mangá e episódio 4 no animê;
3. *X/1999*: volume 1 até a página 71 no mangá e episódio 1 no animê.

O processo de escolha dos animês foi baseado na data de primeira transmissão na televisão japonesa. *Cavaleiros do Zodíaco* foi veiculado entre 1986 e 1989. *Shaman King* foi transmitido entre 1998 e 1999. *X/1999* foi transmitido em 2003. Com estas datas distintas é possível constatar de uma maneira geral como tem sido a evolução do processo tradutório nas últimas duas décadas. Embora o corpus da análise seja muito reduzido, algumas conclusões gerais podem ser geradas a esse respeito sem comprometer a qualidade ou a validade das análises das traduções em si. Além disso, foi levado em conta o grande sucesso e repercussão que as três obras tiveram em sua época de exibição original no Japão, sem contar o fato de que foram produções de relativo baixo orçamento em relação a outras produções das mesmas épocas, à exceção de *X/1999*; tal fato evidencia a criatividade dos artistas e criadores das séries animadas a respeito de quaisquer limitações financeiras.

As partes dos mangás são referentes aos eventos definidos pela duração de um capítulo do animê correspondente.

Esse assistir de cada animê será acompanhado pela leitura pré-realizada dos mangás correspondentes, através do qual se farão as comparações entre ambos nas três etapas da análise.

Estas três etapas aliás serão feitas simultaneamente, na medida em que o assistir do animê constará de duas fases. Na primeira ver-se-á o animê no seu decorrer de tempo normal, sem interrupções por parte do pesquisador, para unicamente anotar os pontos gerais de diferença e semelhança entre mangá e animê. A segunda fase, mais crítica, sofrerá a interrupção do pesquisador para analisar com mais cuidado os pontos levantados na primeira audiência.

Após essas duas fases, as anotações serão passadas para três fichas, cada uma para um dos três animês diferentes, que, semelhantemente às fichas dos mangás analisados no capítulo 2, encontram-se na parte dos anexos desta dissertação.

As informações coletadas nessas fichas serão as seguintes:

1. ficha técnica da produção do animê;
2. identificação do trecho do mangá a que o episódio se reporta;
3. resumo da trama geral e da trama do episódio;
4. anotação das cenas do episódio e análise comparativa com a seqüência e

- ordem das cenas no mangá, além de verificação de quaisquer acréscimos ou cortes no número de cenas;
5. breve análise intersemiótica dos signos gráficos considerados na segunda etapa da análise;
  6. descrição da tradução intermediática das elipses e, principalmente, das justaposições e o sentido (e diferença de sentido) passado para o espectador por estas.

Desta forma, crê-se que chegaremos a valiosas informações com respeito à adaptação e tradução da linguagem do mangá para o meio televisivo através da animação. Os resultados mais peculiares serão neste capítulo, mais à frente, agrupados com o intuito de identificar quais elementos do mangá são objeto das traduções mais distantes (leia-se simbólicas), utilizando-se para analisá-las o processo lógico descrito em 3.1.3.

Estes resultados serão utilizados no próximo capítulo como um modelo experimental para se analisar traduções do mangá já existentes no ocidente e para se gerar uma reflexão sobre a potencialidade inermidiática do mangá.

### 3.4.3

#### Preparar, apontar...

Em termos de peculiaridades e detalhes deste processo de análise aqui expresso e, mais à frente discutido, os mesmos apontamentos da análise anterior feita no capítulo 2 são válidos.

Com relação às referências teóricas para esta análise, foram utilizados Tzvetan Todorov e seu livro *Estruturas narrativas*, especialmente para a etapa três da análise, Julio Plaza e sua obra *Tradução intersemiótica*, para geração de conhecimento sobre traduções intersemióticas; é sua terminologia que será utilizada no ponto 5 das fichas de análise dos animês, e McLuhan em seu *Os meios de comunicação como extensões do homem*, para nos aprofundarmos nas peculiaridades tanto intra quanto intermediáticas.

Também foram aqui usados como bibliografia de apoio os livros *Reading Images, the Grammar of Visual Design*, de Gunther R. Kress e Theo Van Leeuwen, para análise visual em geral e *A linguagem cinematográfica*, de Marcel

Martin, para uma terminologia e melhor compreensão dos estudos em cinematografia.

### 3.5

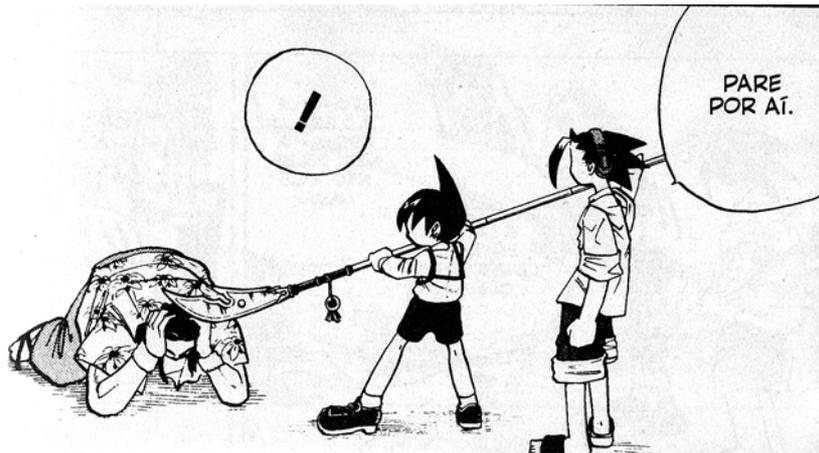
#### Briga de irmãos

Enfim, é tempo de computar os resultados gerais das análises (os resultados específicos de cada tradução estão presentes nas fichas de análise nos anexos).

Pôde-se constatar uma crescente liberdade criativa por parte dos animês mais recentes sobre o material original em mangá. Embora os personagens e trama sejam mantidos e fielmente adaptados, a estrutura narrativa é mais bem elaborada e manipulada estruturalmente, de modo a usar o já existente mangá como uma verdadeira base a favor de um aprimoramento da narrativa no animê, refletindo um cuidado mais profundo e uma melhor compreensão das diferenças dos meios e suas peculiaridades. No caso de *X/1999* tal fato fica mais evidente. Os tradutores parecem ter estudado o mangá, seus pontos fracos e fortes e, em vez de seguirem “iconicamente” a narrativa, eles optaram por fazer uma adaptação mais livre dos eventos da trama e das relações causa e efeito no desenvolvimento da história, uma tradução de cunho mais “simbólico” nestes termos. Aliás pode se sentir um crescimento gradual de desenvoltura e criatividade na tradução; um crescimento muito acentuado entre *Cavaleiros do Zodíaco* e *Shaman King*, que distam doze anos entre si, e um pouco mais suave entre este último e *X/1999*, distantes apenas quatro anos entre si.



Uma cena no animê *Shaman King*...



...e a cena original no mangá

Outra diferença constatada muito fortemente é a ausência das onomatopéias no animê. Antes partes integrantes da composição visual das páginas no mangá, elas foram completamente esquecidas no animê, tornando-se, mais do que informação sonora relativa aos sons que antes simulavam visualmente, elas se tornaram espaços vazios no espaço representativo da tela da televisão que teve de ser preenchido criativamente com recursos gráficos que, esses sim, se adaptaram muito bem à linguagem televisiva (com exceção da espessura do traço e do desvanecimento de contorno; o primeiro devido ao material usado no animê que impossibilita substancialmente sua execução, o segundo porque a presença da informação cromática faz seu uso desnecessário).



A personagem Seiya se espatifa contra o escudo de Shiryu no animê...



...e no mangá original.

Uma terceira conclusão importante é a homogeneização do espaço representativo. Se no mangá cada quadrinho podia possuir sua própria forma e dimensões ou sequer aparecer, como acontecia nos casos de algumas justaposições, a liberdade de diagramação do mangá foi incrivelmente reduzida, à exceção de alguns momentos em que, especialmente a justaposição de multi-espectadores, são traduzidas até que ponto-a-ponto. O que nos leva ao nosso assunto mais importante...

### 3.5.1

#### **Não somos parentes!**

As justaposições praticamente desapareceram no transporte das páginas do mangá para a televisão. Elipses momento-para-momento e ação-para-ação estão presentes usualmente no animê enquanto movimento contínuo, como aliás era esperado. Já as elipses tema-para-tema e cena-para-cena, também como era esperado, em sua grande maioria permaneceram como elipses, aliás, essas são as transições mais presentes, devido à política de economia de quadros dos animês.

A grande diferença foram as justaposições. Primeiramente uma das maiores características sintáticas do mangá em termos visuais, em muito se

diluíram em todas as três traduções para animê.

Em sua grande maioria, as justaposições presentes durante as narrativas dos episódios dos animês foram incorporados ao fluxo do tempo de ação contínua e muito perdeu do seu impacto visual. O recurso que mais foi utilizado para traduzi-las foi a câmera lenta, normalmente acompanhada por algum outro efeito de edição secundário, mais uma vez, à exceção da justaposição de multi-espectadores, na qual a tela se divide à semelhança dos quadinhos de mangá para demonstrar a expressão de várias personagens ao mesmo tempo.

Apenas um único exemplo de tradução de justaposição é digno de ser notado, a saber, no animê *X/1999*, quando as personagens Kamui e Fuuma se reencontram. Uma justaposição no mangá que se estende por duas páginas, no animê ela se torna um zoom in em movimento giratório horizontal ao redor das personagens imóveis como está mostrado aqui:



Quadros da seqüência do encontro entre Kamui e Fuuma em *X/1999*



O encontro entre as personagens no mangá original

O efeito produzido é muito semelhante a uma outra referência à qual nos reportaremos com propriedade no próximo capítulo. A simples utilização deste efeito conota um cuidado mais apurado na produção de animês mais recentes, fruto do aprimoramento da tecnologia digital na produção de animações sejam elas tradicionais ou em 3-D.

### 3.5.2

#### Eu vejo um futuro para nós

Duas grandes conclusões podem ser tiradas das análises neste capítulo efetuadas.

A primeira é a importância do aprimoramento e do atual massivo uso de ferramentas de edição, colorização e visualização digitais. A tendência é que as animações cada vez mais dependam da computação gráfica, tanto bi quanto tridimensional para criarem resultados cada vez mais impressionantes do ponto de vista visual.

Se analisarmos o fato de que a qualidade das animações em termos visuais e narrativos foi muito aprimorada, embora ainda se gaste basicamente o mesmo tempo de produção para fazer um mesmo episódio semanal de 23 minutos, sem contar o fato do decrescente uso de técnicas econômicas como a dos quadros parados, o que tornaria mais custoso e demorado processo de animação, veremos o profundo impacto da crescente onda da manipulação digital sobre a produção “artística” comercial.

A segunda conclusão é uma preocupação atual cada vez maior sobre a chamada “tradução criativa”, no dizer de Julio Plaza. Embora uma série de fatores, desconsiderando as diferenças físicas entre meios, até possibilitem um tradução de caráter icônico entre mangá e animê, os tradutores/animadores já optam por construir de novas maneiras as mesmas mensagens veiculadas no meio original.

Com os recursos atuais e com os conhecimentos gerados no campo do Design, como a comunicação visual e a análise de imagens, é possível para os profissionais da área estudarem sob parâmetros mais seguros e bem-delineados seu objeto de trabalho e chegarem a soluções inusitadas, inéditas e, quem sabe, revolucionárias para os meios em que trabalham. Soluções como as geradas em *X/1999* só podem ser encontradas através de um conhecimento mais aprofundado das sintaxes visuais pertinentes aos processos de comunicação visual, e a possibilidade de desenvolvimento de estudos e pesquisas na área visando à formação de profissionais mais completos, o que tem permitido aos profissionais a experimentarem e descobrirem novos meandros de uma atividade ainda muito recente e relativamente pouco explorada neste contexto.

É claro que os resultados destas pesquisas, ainda mais concernentes à tradução intersemiótica nunca serão os mesmos, até porque tal fato é desejável e porque diz respeito à própria natureza das traduções como um todo, mas é perceptível a atenção atribuída aos detalhes da tradução atualmente, e se resultados, ainda que iniciais, como os encontrados em *X/1999* forem indícios da

nova mentalidade dos tradutores de imagens, embora o caminho ainda seja longo, o futuro é promissor.

### 3.6

#### **Conclusão do capítulo 3**

Vimos assim neste capítulo com a mangá se comporta e interage com outros meios de comunicação narrativos no Japão, de maneira mais geral com a indústria de entretenimento japonesa na qual ele se insere como uma das peças fundamentais e de maneira mais específica com o animê, com quem mantém uma estreita relação de tradução e inspiração. Vimos também de que forma o mangá vem tendo seus elementos sintáticos característicos traduzidos para o animê e como o processo de tradução intersemiótica e intermediática vem se desenvolvendo nos últimos 20 anos.

De posse desses conhecimentos veremos agora, seguindo os mesmos parâmetros de análise dos capítulos anteriores, e o modelo intermediático aqui levantado pela análise das traduções, como o mangá vem sendo apropriado por vários movimentos no ocidente, suas peculiaridades e possíveis formas de aplicação atuais e futuras podemos fazer ao manipularmos estruturas sintáticas de meios de comunicação visual em outros, estabelecendo parâmetros relacionais entre eles, e atestando os possíveis lugares do mangá na sociedade ocidental e, mais especificamente, na brasileira.