

Referências bibliográficas

- AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. São Paulo, Papirus, 2004.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo, Martins Fontes, 2000.
- BARTHES, Roland. *A aula*. São Paulo, Cultrix, 2004.
- _____. *Elements of semiology*. New York, Hill & Wang, 1964.
- _____. *Empire of signs*. New York, Hill & Wang, 1982.
- _____. *Inéditos - Vol. 1: teoria*. São Paulo, Martins Fontes, 2005.
- _____. *Inéditos - Vol.3: imagem e moda*. São Paulo, Martins Fontes, 2005.
- _____. *Mitologias*. Rio de Janeiro, Difel, 2003.
- _____. *O óbvio e o obtuso*. São Paulo, Nova Fronteira, 1990.
- _____. *O neutro*. São Paulo, Martins Fontes, 2003.
- _____. *S/Z*. New York, Hill & Wang, 1974.
- BASHO. *Trilha estreita ao confim*. São Paulo, Iluminuras, 1997.
- LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo, Hedra, 2000.
- BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada*. São Paulo, Perspectiva, 2002.
- BURCH, Noel. *To the distant observer, form and meaning in the Japanese cinema*. Los Angeles, University of California Press, 1979.
- CAMPOS, Haroldo de. *Ideograma*. São Paulo, Edusp, 2004.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo, Perspectiva, 2005.
- DEMO, Pedro. *Metodologia do conhecimento científico*. São Paulo, Atlas, 2000.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo, Perspectiva, 2004.
- _____ et al. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
- _____. *Narrativas gráficas*. São Paulo, Devir, 2005.
- FILHO, João Gomes. *Gestalt do objeto*. São Paulo, Escrituras, 2003.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro, LTC Editora, 1989.

- GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo, Atlas, 1999.
- HASHIMOTO, Madalena. *Pintura e escritura do mundo flutuante: Hishikawa Moronobu e ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zoshi*. São Paulo, Hedra, 2002.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo, Cultrix, 2003.
- LAGES, Susana Kampf. *Walter Benjamin: tradução e melancolia*. São Paulo, Edusp, 2002.
- LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. *Técnicas de pesquisa*. São Paulo, Atlas, 2002.
- LEEUWEN, Theo van & KRESS, Gunther. *Reading images, the grammar of visual language*, London, Routledge, 1996.
- LeMOIGNE, Jean-Louis. *Teoria do sistema geral*. Lisboa, Instituto Piaget, 1977.
- LUYTEN, Sonia Bibe (org.). *Cultura pop japonesa*, São Paulo, Hedra, 2005.
- _____. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, São Paulo, Hedra, 2000.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo, Brasiliense, 2003.
- MAUSS, Marcel. *Sociologia e antropologia*. São Paulo, Cosac&Naify, 2003.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, Makron books, 2005.
- METZ Christian. *A significação no cinema*. São Paulo, Prspectiva, 2004.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cutrix, 2003.
- MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo, JBC, 2004.
- MUSASHI, Miyamoto. *O livro dos cinco anéis*. São Paulo, Madras, 2002.
- NÖTH, Winfried. *A semiótica no século XX*. São Paulo, Annablume, 1996.
- _____. *Panorama da semiótica*. São Paulo, Annablume, 1996.
- ORTIZ, Renato. *O próximo e o distante*. São Paulo, Brasiliense, 2000.
- PÁDUA, Elisabete Matallo M. de. *Metodologia de pesquisa*. São Paulo, Papirus, 2000.
- PANOFSKY, Erwin. *O significado nas artes visuais*. São Paulo, Perspectiva, 2002.
- PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo, Perspectiva, 2003.
- ROWLEY, Michael. *Kanji pictográfico*. São Paulo, Conrad, 2003.
- SAITO, Cecilia Noriko Ito. *O shodo, o corpo e os novos processos de significação*. São Paulo, Annablume, 2004.
- de SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de linguística geral*. São Paulo, Cultrix, 2003.
- SCHODT, Frederik. *Dreamland Japan*. California, Stone Bridge Press, 1996.

_____. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokyo, Kodansha International, 1983.

STANLEY-BAKER, Joan. *Japanese art*. New York, Thames & Hudson, 2000.

TALON, Durwin S. *Panel discussions*. Canadá, TwoMorrows Publishing, 2003.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo, Perspectiva, 2003.

TWYMAN, Michael. *The graphic presentation of language*. In: Information design journal, vol. 3/1, 1982.

_____. *Using pictorial language*. In: DUFTY, T. & WALLER, R. *Designing usable texts*. New York, Academic Press, 1985.

VALÉRY, Paul. *Degas Dança Desenho*. São Paulo, Cosac & Naify, 2003.

Apêndices

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Berserk

Autor: Kentaro Miura

Volumes analisados: 1, 2 e 3

Gênero: aventura/terror

Trama: Gatts é um mercenário na Europa medieval. Andando sempre com uma gigantesca espada, ele perambula pelo continente em busca de vingança sobre um grupo de demônios que no passado o aprisionaram e o deixaram com uma estigma que o avisa da aproximação de seres sobrenaturais. Com um cruel passado em suas costas, Gatts tenta exorcizar seus próprios demônios pessoais ao passo que se vinga deste bado sobrenatural do qual faz parte o seu antigo melhor amigo.

Estilo pictórico: Miura possui um traço bastante realista, volumétrico e agressivo, em muito se aproximando de grandes artistas europeus de quadrinhos como Moebius e Serpieri. Abusando das hachuras, Miura cria uma densidade e volume para seus desenhos raramente vistas em um mangá. Por se tratar de uma obra de terror, o uso de áreas de preto se faz muito importante para a criação de tensão narrativa, o que Miura sabe fazer muito bem.

Recursos gráficos: as speed lines são extensivamente usadas, assim como um grande número de onomatopéias de diferentes tipos. Um considerável número de retículas é usado por Miura.

Signos cotidianos: a história se passa na Europa medieval, portanto não há signos do cotidiano japonês em suas páginas. Entretanto, um extenso trabalho de pesquisa envolvendo arquitetura, armamento e vestuário europeu medieval foi efetuado por Miura para representar com extrema fidelidade o repertório visual dessa época e lugar.

Transições: Berserk é, em termos de transições e narrativa gráfica, um tanto contraditório, pois embora seja uma aventura de ação direta e de narrativa objetiva, há uma grande quantidade de justaposições e transições aspecto-para-aspecto. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 1: 14, 18, 27, 28, 29, 34, 37, 41, 42, 60 e 61, 62, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 79, 86 e 87, 89, 95, 102

Vol. 2: 10, 12, 18, 22 e 23, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 40, 41, 48 e 49, 55, 57, 71, 76, 80, 82, 93, 99, 100, 112, 116 e 117

Vol. 3: 17, 27, 38, 39, 40, 41, 43, 48, 49, 57, 60, 63, 66 e 67, 79, 85, 89, 101, 104, 110, 116, 123

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Mugen no Junin (Blade – A Lâmina do Imortal)

Autor: Hiroaki Samura

Volumes analisados: 11, 18 e 34

Gênero: drama

Trama: Manji é um samurai assassino de aluguel que possui dentro de seu corpo incontáveis vermes que não permitem que ele morra até que tenha exterminado mil malfeitores em suas andanças pelo Japão feudal alternativo onde se passa a narrativa. Sua companheira de viagens é Rin, uma garota que teve seus pais assassinados pelo grupo de espadachins extremistas Itto-Ryu, dos quais deseja se vingar através das habilidades de Manji.

Estilo pictórico: Samura possui um traço nervoso e agressivo, orgânico e mais realista do que a grande maioria dos mangá-kás atuais; parte disso se deve ao fato de que seus desenhos são deixados à lápis mesmo depois da arte-final, o que confere muita dinâmica ao desenho do artista, também usuário de ângulos e cortes inusitados para seus quadrinhos. Sua arte transborda de uma crueza e visceralidade raramente vista em mangás mis populares, mas que faz com que o trabalho de Samura seja muito bem visto por outros profissionais da área. Além disso, todo o desenho é feito à mão livre, inclusive as speed lines e as bordas dos quadrinhos, o que dá ao seu desenho um ar rústico, entretanto extremamente refinado devido às tomadas e composições de cena que cria

Recursos gráficos: as speed lines são pouco usadas, assim como onomatopéias praticamente não são utilizadas.

Signos cotidianos: A história se passa num universo alternativo, num Japão feudal muito próximo dos contos históricos, embora personagens e eventos e grupos e clãs da narrativa sejam puramente ficcionais, assim como as armas desenvolvidas para a série que, via de regra, nunca existiram, ortanto, existem traços de fidelidade na arquitetura e no vestuário das personagens, mas não são necessariamente típicos daquela determinada época histórica do Japão.

Transições: praticamente não há justaposições presentes em Blade, embora hajam pequenas exceções. Os momentos de contemplação, advindos dos pillow shots e transições aspecto-para-aspecto são, entretanto, estrategicamente utilizados para oferecer maior dinâmica ao fluxo de uma narrativa majoritariamente objetiva. Tais momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 11: 8, 16, 35, 40, 55, 106

Vol. 18: 24 e 25, 27, 44, 65, 85 Vol. 34: 44, 50, 51, 54 e 55, 64, 96, 97

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Dragon Ball Z

Autor: Akira Toriyama

Volumes analisados: 5, 17, 32 e 33

Gênero: aventura

Trama: Son Goku é um menino órfão que possui um peculiar rabo de macaco e é extraordinariamente forte. Seu avô adotivo o treinou nas artes marciais e, após sua morte, Goku vai treinar com o mestre de seu avô, fortalecendo-se ainda mais para proteger seu mundo de vilões que ambicionam roubar as esferas do dragão, sete esferas que, ao serem agrupadas garantem ao seu possuidor a realização de qualquer desejo. Com o passar dos anos na publicação do mangá, Goku cresce, casa-se e tem filhos, também descobrindo que é um alienígena da raça saiyam e que deve enfrentar outros guerreiros alienígenas para garantir a paz na Terra. Um dos mais famosos mangás de todos os tempos.

Estilo pictórico: dono de um traço bastante incomum para os mangás, Toriyama possui um desenho muito cartunesco, simples, sintético e fortemente estereotipado, embora muito bem-humorado e carismático, o que acaba se tornando uma qualidade interessante nos momentos mais dramáticos da narrativa. Seu traço firme e arredondado garantem uma bela dinâmica para seus desenhos, utilizando-se de poucas hachuras e praticamente nenhuma retícula; seu desenho embora arredondado e dinâmico possui pouca variação de espessura, o que o torna um tanto “chapado” na página, fora isso, a ausência quase absoluta de preto faz com que suas páginas ganhem ares leves que contrastam com o peso das ações e proezas das personagens.

Recursos gráficos: as speed lines são usadas em profusão, assim como onomatopéias de impacto gráfico, mas sem referências a qualquer estilo de arte japonesa tradicional.

Signos cotidianos: como a história trata de uma fantasia e de uma Terra fantástica, na qual não há praticamente nenhuma referência com o mundo “real”, os signos de cotidiano e símbolos são praticamente ausentes, o que, por outro lado, facilita a absorção do mangá pelo mercado internacional e que muito provavelmente ajudou o mangá a atingir seu patamar de sucesso mundial, por não possuir nenhum traço de especificidade nacional de qualquer tipo.

Transições: praticamente não há justaposições presentes em Dragon Ball, uma vez que o foco do mangá em questão é o desenvolvimento desenfreado da ação, embora hajam alguns momentos de desaceleração, a fim de proporcionar uma maior dinâmica no fluxo da narrativa. Tais momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 5: 7, 19, 67, 77

Vol. 17: 23, 25, 64, 65

Vol. 32: 22, 27

Vol. 33: 96

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Neon Genesis Evangelion

Autor: Yoshiyuki Sadamoto

Volumes analisados: 1, 4 e 13

Gênero: ficção científica/drama

Trama: Shinji é uma criança retraída, com problemas de relacionamento com o pai ausente e uma mãe falecida, que acaba entrando para um programa de defesa planetária contra seres alienígenas que se auto-denominam “anjos”. Nesta organização Shinji se junta a outras duas crianças que, junto com ele, pilotam robôs gigantes chamados EVA’s com a missão de destruir os anjos e garantir a sobrevivência da espécie humana.

Estilo pictórico: Sadamoto, que também criou o design de personagens para a série de animê “Evangelion”, possui um traço forte e tradicionalmente característico de mangás. Com um desenho de traço de espessura bem variável e com um bom uso de áreas de preto, Sadamoto consegue um bom equilíbrio na iluminação de suas páginas, muita vezes também utilizando-se da supressão de certos detalhes no desenho sem nunca prejudicar a compreensão da imagem e agilizando o processo de leitura visual. Além disso, utiliza-se de pouquíssimas hachuras, mas abusa das retículas para criar áreas de sombreado e volumetria em suas personagens e cenários.

Recursos gráficos: as speed lines são extensivamente usadas, assim como um grande número de onomatopéias de diferentes tipos. Também é comum o uso de recursos de iluminação e retículas para representar decisões importantes feitas pelas personagens e seu estado emocional.

Signos cotidianos: como uma história de ficção científica ambientada em um futuro apocalíptico, são muito escassas as referências da cidade onde se passa a história, Tokyo-3, e a Tokyo atual, mais uma vez excetuando-se os uniformes escolares das personagens juvenis da história.

Transições: Evangelion se vale muito de uma narrativa psicológica, e se volta muito para os conflitos internos das personagens. Sendo assim, o uso de transições aspecto-para-aspecto é bem extenso, embora as justaposições, enquanto desdobramentos da transição aspecto-para-aspecto, não sejam usadas com tanta frequência. Nas cenas de batalha entre os Evas e os anjos, há uma maior predomínio das transições tema-para-tema e ação-para-ação, enquanto nos momentos de diálogos e conflitos psicológicos internos das personagens, haja uma desaceleração da narrativa através do uso de pillow shots e transições aspecto-para-aspecto. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 1: 7, 11, 13, 15, 16, 21, 56, 92

Vol. 4: 17, 20, 26, 28, 30, 35, 36, 41, 49, 72, 81, 82 e 83,

Vol. 13: 10, 14, 15, 25, 29, 34, 35, 72 e 73

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Fruits Basket

Autor: Natsuki Takaya

Volumes analisados: 1, 2 e 3

Gênero: romance/comédia

Trama: A colegial Tohru Honda, órfã de pai e mãe, vai morar na casa de Yuki Souma, o garoto mais popular da escola. Ali ela descobre um segredo inusitado: a Maldição do Doze Signos Chineses, que transforma os integrantes da família Souma em animais.

Estilo pictórico: Natsuki possui um traço extremamente delicado e refinado, utilizando-se de formas sintéticas e caricaturais, o mangá transpira doçura. Com uma linha leve e clara e dispensando por completo o uso de hachuras ou de grandes áreas de preto, Takaya vai construindo suas páginas e suas personagens em um tom quase caligráfico.

Recursos gráficos: as speed lines são relativamente pouco usadas, até porque o ritmo da narrativa é bem sereno e tranquilo, em compensação, um grande número de retículas de diferentes tipos é utilizado por Takaya para estampar roupas, texturas, tecidos, estados emocionais das personagens e também são usadas de modo simbólico, usando cenários com motivos de flores e estrelas, tipicamente presentes em mangás para meninas. Um considerável número de onomatopéias também é usado por Takaya.

Signos cotidianos: a história se passa num cotidiano japonês típico, portanto, há uma profusão de signos como os uniformes escolares, carros, trens, comida e arquitetura que se referenciam diretamente ao repertório imagético japonês contemporâneo.

Transições: Por tratar profundamente das emoções das personagens e ser extremamente intimista, há uma enorme quantidade de justaposições e transições aspecto-para-aspecto. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 1: 7, 16, 22, 23, 26, 29, 32, 41, 43, 44, 55, 58, 59, 61, 61, 62, 67, 77, 81, 91, 97, 100, 103, 110, 116, 118, 122, 162, 164, 173, 184, 192 e 193, 14, 198 e 199, 201, 204

Vol. 2: 25, 31, 37, 38, 48, 51, 56, 61, 66, 72, 73, 79, 93, 96, 102, 110, 103, 106, 124, 152, 155, 156, 167, 168, 179, 172, 192

Vol. 3: 18, 42, 49, 61, 78, 85, 93, 94, 136, 137, 156, 160, 169, 181, 182

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Inu-Yasha

Autor: Rumiko Takahashi

Volumes analisados: 3, 14 e 37

Gênero: aventura sobrenatural/romance

Trama: Kagome é uma colegial que possui um poço em seu quintal. Um dia, ao cair acidentalmente nesse poço, ela volta ao passado, ao Japão feudal, onde encontra hords de demônios malignos em seu encalço. Mas logo ela se depara com Inu-Yasha, um rapaz, meio-humano, meio-demônio, preso a uma árvore, ela o liberta e os dois partem à procura da jóia de quatro almas, um artefato místico que pode fazer com que Inu-Yasha se trone totalmente demônio, ou totalmente humano.

Estilo pictórico: Takahashi é uma das mais famosas e bem-sucedidas mangá-kás do Japão, tendo, ao lado de Akira Toriyama, fama e prestígio internacional. Seu traço é muito simples, de qualidades quase caligáficas e muito carnesco, entretanto muito expressivo e bem-humorado. Takahashi se utiliza de grande variabilidade de espessura de traço com sua caneta bico-de-pena, sua principal ferramenta de trabalho, com a qual equilibra muito bem áreas escuras e claras nos seus lay-outs de páginas, embora seu desenho ainda seja extremamente bidimensional.

Recursos gráficos: as speed lines são extensivamente usadas, assim como um grande número de onomatopéias de diferentes tipos. Um sem número de retículas é usada por Takahashi, inclusive para estampas de roupas e tecidos, além de serem também usadas para refletirem os estados emocionais das personagens.

Signos cotidianos: a história se passa num cotidiano japonês típico, portanto, há uma profusão de signos como os uniformes escolares, carros, trens, comida e arquitetura que se referenciam diretamente ao repertório imagético japonês contemporâneo. Entretanto, grande parte da história também se passa na era do Japão feudal, assim as referências de vestuário e arquitetura também são fiéis ao tempo histórico. Além disso os demônios e fantasmas presentes na série são todos inspirados em lendas tradicionais japonesas.

Transições: Por tratar profundamente das emoções das personagens e ser extremamente intimista, há uma enorme quantidade de justaposições e transições aspecto-para-aspecto. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 3: 8, 11, 12, 13, 14, 16 e 17, 25, 26, 28, 30 e 31, 32, 37, 41, 44, 46, 48, 49, 52, 53, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 68, 69, 76, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 90, 92, 94

Vol. 14: 16, 19, 20, 26, 32, 34, 44, 45, 49, 53, 54, 62, 66, 70, 83, 84, 95

Vol. 37: 20, 24, 26, 28, 32, 39, 46, 55, 57, 60 e 61, 67, 82, 91

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Rurouni Kenshin (Samurai X)

Autor: Nobuhiro Watsuki

Volumes analisados: 30, 31, 32 e 33

Gênero: drama histórico (ficcional)

Trama: ambientado durante o período da História Japonesa conhecido como a “Restauração Meiji”, o mangá conta a história do samurai monarquista Kenshin Himura, que devido a uma tragédia pessoal ele acidentalmente mata sua esposa) resolve se aposentar de seu trabalho para o governo e se torna um ronin, samurai andarilho, que prega a paz. Mas antigos inimigos e perturbadores da paz não vão deixar Kenshin enterrar os seus fantasmas de seu passado como executor do governo tão facilmente...

Estilo pictórico: traço limpo, sintético e caricaturizado. Variação constante de espessura de traço para valorizar o aspecto caligráfico do instrumento de desenho de Watsuki: uma caneta tinteiro tradicional bico de pena. Por falar nisso, em determinadas cenas, Watsuki utiliza o pincel fudê de caligrafia shodô para aumentar a variabilidade de espessura do traço (provavelmente para remeter graficamente à época em que se passa a história). O preto é bastante utilizado de modo a atingir jogos de luz e sombra interessantes; embora o tom do desenho de Watsuki ainda seja predominantemente bidimensional, seu estilo de desenho se adapta ao jogo de luz e sombra ganhando um volume tridimensional inesperado. Watsuki também se utiliza de hachuras para dar tridimensionalidade e texturas aos seus desenhos.

Recursos gráficos: as speed lines são usadas com muita frequência, assim como onomatopéias de impacto gráfico, muitas vezes escrevendo-as com a caneta bico de pena e com o fudê para simular os efeitos de caligrafia shodô. Uso abundante de retículas gráficas. Traço de espessura bem variável.

Signos cotidianos: como a história se trata de um drama de época, muitos dos signos do Japão na época são incorporados no mangá, como vestuário, arquitetura, as espadas utilizadas na época e inclusive vestuário ocidental, uma vez que é nessa época em que o Japão reabre seus portos para os navios europeus representação tradicional japonesa.

Transições: uso freqüente de transições aspecto-para-aspecto em mais de um quadro, usualmente podendo desdobrar um momento congelado no tempo em dois ou três quadros, justapondo fragmentos de uma única cena ou ação que acontecem simultaneamente. Estas justaposições foram registradas nas seguintes páginas de cada volume analisado:

Vol. 30: 10 e 11, 12, 22, 26 e 27, 32, 37, 39, 40, 41, 49, 59, 60 e 61, 62, 63, 67, 70, 76, 77, 78, 79, 83

Vol. 31: 10, 11, 15, 29, 32, 48, 53, 58, 59, 65, 68, 69, 79

Vol. 32: 9, 11, 13, 15, 16, 18 e 19, 21, 22 e 23, 35, 37, 39, 40, 50, 59, 61, 62, 67, 69, 70 e 71, 72, 74, 77, 78, 80, 84, 89, 97, 101, 107

Vol. 33: 10, 12, 17, 24 e 25, 30, 31, 34, 36, 44, 45, 46, 52, 59, 60, 61, 64, 65, 75, 77, 80, 82, 84, 85, 91, 96 e 97, 101, 102, 104 e 105

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: One Piece

Autor: Eiichiro Oda

Volumes analisados: 15, 16, 30 e 36

Gênero: aventura/comédia

Trama: Ruffy é um rapaz que quando pequeno comeu o amaldiçoado fruto do diabo, que deu ao seu corpo características elásticas, também tornando-o impermeável à água, o que o impede de nadar, o que para Ruffy é uma péssima notícia já que ele deseja se tornar um capitão pirata. No desenrolar de suas aventuras ele junta companheiros que formam sua tripulação que parte em busca do “One Piece”, o maior tesouro dos 7 mares.

Estilo pictórico: dono de um traço também bastante incomum para os mangás, Oda possui um desenho muito cartunesco, simples, fluido, arredondado e dinâmico, com uma boa variabilidade de espessura e com praticamente nenhuma hachura para passar uma sensação volumétrica, embora muito bem-humorado e carismático, o que acaba se tornando uma qualidade interessante nos momentos mais dramáticos da narrativa. Seu traço firme e arredondado garante uma bela dinâmica para seus desenhos, dotados de uma incrível plasticidade e elasticidade (especialmente no que se refere à personagem principal, Ruffy). Trazendo um confortável equilíbrio entre áreas de preto e áreas claras, poucas hachuras e praticamente nenhuma retícula, uma das características mais marcantes do traço de Oda é o uso de uma perspectiva bem exagerada, acrescentando à sensação plástica de seus desenhos e na construção de sua narrativa cômica mesmo em momentos mais dramáticos. One Piece é um dos mais novos fenômenos no mundo dos mangás.

Recursos gráficos: as speed lines são usadas em profusão, assim como onomatopéias de impacto gráfico, mas sem referências a qualquer estilo de arte japonesa tradicional. Como já mencionado, a distorção de perspectiva gera sensação de profundidade exagerada que combina com o humor do traço de Oda e sua narrativa.

Signos cotidianos: A história se passa num universo ficcional fantástico, não há portanto, relação direta com a cultura japonesa, embora, por se tratar de uma comédia de aventura, o autor brinque muito com trocadilhos da língua japonesa como o telefone caracol “den-den mushi” (“den-den” é uma onomatopéia que serve tanto para o tocar do telefone quanto para um caracol).

Transições: praticamente não há justaposições presentes em One Piece, uma vez que o foco do mangá em questão é o desenvolvimento desenfreado da ação e das *gags* cômicas e exageradas das personagens, embora hajam alguns momentos de desaceleração, a fim de proporcionar uma maior dinâmica no fluxo da narrativa. Tais momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 15: 64 e 65

Vol. 16: 27

Vol. 30: 24, 34, 62

Vol. 36: 18, 63, 78, 113

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)

Autor: Masami Kurumada

Volumes analisados: 3, 6 e 10

Gênero: aventura

Trama: Seiya é um de tantos órfãos reunidos pela Fundação Graad para serem treinados em vários cantos do mundo para se tornarem Cavaleiros, guerreiros lendários que possuem dentro de si o poder das estrelas, cada um protegido por uma constelação diferente, com sua respectiva armadura representando tal constelação. Com o seu poder eles irão disputar pelo direito de usarem a armadura de ouro, a mais poderosa das armaduras, a fim de proteger a Terra e a deusa Atea de entidades malignas que ameaçam acabar com a paz do mundo.

Estilo pictórico: Com um traço bem estereotipado de mangás, Kurumada possui um desenho simples, sintético e arredondado, simplificando ao máximo as formas humanas, deixando-as extremamente caricaturizadas. Utiliza-se de poucas hachuras, mas de muitas retículas e áreas de preto, embora seu traço continue extremamente bidimensional na página.

Recursos gráficos: as speed lines são extensivamente usadas, assim como um grande número de onomatopéias de diferentes tipos. Um sem número de retículas é usada por Kurumada, especialmente para os efeitos metálicos das armaduras e efeitos de clima como água e neve

Signos cotidianos: como a história se passa aquém do cotidiano escolar e profissional do Japão, não há nenhum signo cotidiano japonês de maior força. Entretanto, por tratar de elementos de mitologia grega, estátuas gregas de deuses do Olimpo e o próprio design das armaduras remete a essa temática fantástica.

Transições: Praticamente não há justaposições em Saint Seiya. Kurumada usa uma narrativa gráfica muito simples, utilizando de muitas transições ação-para-ação e tema-para-tema, muitas vezes reforçando a mensagem visual pelos balões de diálogos presentes nas páginas. Os raros momentos aspecto-para-aspecto são muito básicos, servindo simplesmente para valorizar momentos decisivos e de grande tensão narrativa. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 3: 35, 36 e 37, 62, 80, 98 e 99

Vol. 6: 45, 54 e 55, 86, 101

Vol. 10: 21, 60, 82 e 83, 95

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Shaman King

Autor: Hiroyuki Takei

Volumes analisados: 5, 15, 31, 40 e 42

Gênero: aventura sobrenatural

Trama: Yoh Asakura é um xamã, alguém capaz de ver espíritos. Ele, junto com amigos que vai fazendo ao longo da história, participam de um torneio que irá decidir quem será o próximo Rei Xamã, O Shaman Fight, realizado a cada 500 anos. Entretanto, um ancestral seu de 1000 anos atrás reencarnou como seu irmão gêmeo e fará de tudo para se tornar o próximo Shaman King, não importando o preço que aqueles que estiverem em seu caminho tenham de pagar.

Estilo pictórico: traço limpo, sintético e muito caricaturizado e exagerado para acrescentar dinâmica e dramaticidade a determinadas cenas. Entretanto, a linha não é muito curva e arredondada, mas retilínea e quadrada, aguda. Uso muito econômico de áreas pretas, adicionando peso dramático apenas em quadros específicos, uso de hachuras em quantidade regular.

Recursos gráficos: as speed lines são usadas com muita frequência, assim como onomatopéias de impacto gráfico, muitas vezes incorporando em sua forma características dos materiais dos quais simulam os sons. Uso muito pequeno de retículas gráficas. Traço de espessura pouco variável devido ao material de desenho, canetas técnicas de nanquim.

Signos cotidianos: Uso de poucos signos de cotidiano como prédios referenciais, linhas de metrô, colégios, etc. à exceção da maneira de se representar os espíritos como pequenas bolas de fogo fátuo (*hitodama*), representação tradicional japonesa.

Transições: uso freqüente de transições aspecto-para-aspecto em mais de um quadro, usualmente podendo desdobrar um momento congelado no tempo em dois ou três quadros, justapondo fragmentos de uma única cena ou ação que acontecem simultaneamente. Estas justaposições foram registradas nas seguintes páginas de cada volume analisado:

Vol. 5: 12, 15, 38, 42, 55, 86

Vol. 15: 9, 13, 15, 24 e 25, 26, 34 e 35, 36 e 37, 53, 56, 59, 61, 86, 89, 91, 105

Vol. 31: 12 e 13, 14, 60 e 61, 70 e 71, 75, 81, 82, 87, 89

Vol. 40: 12, 13, 21, 22 e 23, 24 e 25, 34 e 35, 43, 46, 52, 69, 75, 77, 80, 89, 95, 107

Vol. 42: 12, 33, 44 e 45, 94, 100

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: Video Girl Ai

Autor: Masakazu Katsura

Volumes analisados: 7, 8 e 26

Gênero: romance

Trama: Youta não tem uma namorada; ele é um garoto muito tímido, apaixonado por ua colega de classe que sequer lhe dá atenção, mas sua vida está prestes a mudar ao entrar em uma estranha locadora de vídeo e alugar um filme chamado “Ai (amor, em japonês), a Garota do Vídeo”. Quando Youta começa a assistir o vídeo, uma garota sai de dentro de seu televisor. Agora Ai ajudará Youta a conquistar a garota de seus sonhos. Isso se Ai não se apaixonar por Youta primeiro.

Estilo pictórico: Com um traço bem particular e realista, Katsura conquistou incontáveis fãs no Japão. Seu desenho é bem fluido, orgânico, “macio”, delicado e detalhado, trabalhando com um variação de traço consideravelmente. Utiliza-se de poucas hachuras, mas de muitas retículas e áreas de preto, mas seu traço possui qualidades volumétricas raramente encontradas em um artista de mangá.

Recursos gráficos: as speed lines são extensivamente usadas, assim como um grande número de onomatopéias de diferentes tipos. Um sem número de retículas é usada por Katsura, inclusive para estampas de roupas e tecidos, o que faz com que o realismo de seus desenhos seja ainda maior.

Signos cotidianos: a história se passa num cotidiano japonês típico, portanto, há uma profusão de signos como os uniformes escolares, carros, trens, comida e arquitetura que se referenciam diretamente ao repertório imagético japonês contemporâneo.

Transições: Por tratar profundamente das emoções das personagens e ser extremamente intimista, há uma grande quantidade de justaposições e transições aspecto-para-aspecto. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 7: 8, 14, 20, 23, 30, 31, 60, 71, 80, 84, 85, 89,,91, 94, 99, 101, 102, 104

Vol. 8: 8, 27, 28, 47, 48, 51, 58, 98, 102

Vol. 26: 80, 83, 87, 92 e 93, 94 e 95

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: X/1999

Autor: Clamp

Volumes analisados: 2, 7 e 9

Gênero: aventura/ drama

Trama: Kamui é um colegial que recentemente se muda para Tokyo devido à morte de sua mãe. Ele é dotado de incríveis poderes paranormais que despertam o interesse de dois grupos rivais: os Dragões do Céu, incumbidos de proteger a raça humana da auto-destruição, e os Dragões da Terra, obcecados por recuperar o equilíbrio natural do planeta Terra através da eliminação da raça humana. É iniciada então entre esses dois grupos de paranormais uma batalha pelo futuro do planeta e da humanidade.

Estilo pictórico: Clamp, um grupo de mangá-kás formado por quatro mulheres, possui um traço extremamente delicado e refinado, utilizando-se de formas sintéticas e caricaturais, com uma linha leve e clara e dispensando por completo o uso de hachuras, embora o preto seja exaustivamente usado nos lay-outs de páginas do mangá, o que transmite um peso muito forte condizente com o teor dramático da trama.

Recursos gráficos: as speed lines são bastante usadas e um grande número de retículas de diferentes tipos é utilizado para estampar roupas, texturas, tecidos, estados emocionais das personagens e também são usadas de modo simbólico, usando cenários com motivos de flores e estrelas, tipicamente presentes em mangás feminino. Um considerável número de onomatopéias também é usado.

Signos cotidianos: a história se passa num cotidiano japonês típico, portanto, há uma profusão de signos como os uniformes escolares, carros, trens, comida e arquitetura que se referenciam diretamente ao repertório imagético japonês contemporâneo.

Transições: Por tratar profundamente das emoções das personagens e ser extremamente intimista, há uma enorme quantidade de justaposições e transições aspecto-para-aspecto. Esses momentos podem ser encontrados nas seguintes páginas:

Vol. 2: 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 27, 30 e 31, 40 e 41, 47, 48, 49, 69, 90, 106, 110, 116, 126, 127, 129, 130, 145, 146 e 147, 165, 168

Vol. 7: 44, 70 e 71, 75, 79, 111, 112, 113, 114, 116, 118, 150, 177

Vol. 9: 10, 21, 27, 28, 42 e 43, 46, 47, 61, 62, 66, 70, 77, 79, 82 e 83, 117, 119, 129 e 130, 132 e 133, 136 e 137, 138, 147, 149, 151, 172, 173, 178, 179

Apêndices – Capítulo 2

Fichas de análise dos mangás

Título: YuYu Hakusho

Autor: Yoshihiro Togashi

Volumes analisados: 5, 23, 32 e 36

Gênero: aventura sobrenatural

Trama: Yusuke Urameshi é um colegial encenqueiro que morre a salvar uma criança de um atropelamento. Como nem Deus esperava este ato de bondade do garoto foi lhe dada a chance de ressuscitar como um detetive sobrenatural, encarregado de investigar crimes cometidos por fantasmas e demônios na Terra.

Estilo pictórico: o traço de Togashi é fluido, arredondado e dinâmico, com uma boa variabilidade de espessura e com praticamente nenhuma hachura para passar uma sensação volumétrica. O desenho é claro, leve e com uso moderado de áreas pretas. O interessante de Togashi é que seu estilo varia muito dependendo da situação da narrativa. Em momentos mais cômicos seu traço torna-se ainda mais simplificado, ao passo que em momentos de grande tensão, seu traço ganha uma qualidade quase realista, transmitindo uma dinâmica para sua narrativa e para sua leitura visual contribui para o fluxo narrativo.

Recursos gráficos: as speed lines são usadas em profusão, assim como onomatopéias de impacto gráfico, mas sem referências a qualquer estilo de arte japonesa tradicional. Uso moderado de retículas.

Signos cotidianos: Como boa parte da narrativa se passa em mundos fantasmagóricos, poucos signos do cotidiano japonês são encontrados em YuYu Hakusho, com exceção dos uniformes escolares utilizados pelas personagens principais.

Transições: o uso de justaposições e congelamento do tempo através do pillow shot e das justaposições é comum, mas não chega a ofuscar os outros tipos de transições entre quadros mais comuns. O balanceamento de fluxo temporal narrativo e do fluxo de leitura pelo controle do nível de detalhamento gráfico em cada página faz com que haja um equilíbrio dinâmico entre situações de desenvolvimento das ações e de momentos de completa estase por parte das personagens. As justaposições são encontradas nas seguintes páginas:

Vol. 5: 11, 15, 25, 30, 36, 39, 40, 43, 50, 52, 70, 75, 77, 80, 82, 83, 84, 88

Vol. 23: 28, 49, 50, 53, 54, 55, 65, 69, 73, 76, 78, 82, 83

Vol. 32: 7, 40, 44, 64, 65, 77

Vol. 36: 13, 54, 70, 74, 103

Apêndices – Capítulo 3

Análise comparativa entre mangás e animês

Título: Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)

Autor: Masami Kurumada

Análise comparativa cena-a-cena:

| Mangá | Animê |
|---|---|
| 1. Prólogo da luta de Seiya e Shiryu; Shiryu vê Shunrei | 1. Prólogo da luta de Seiya e Shiryu; Shiryu vê Shunrei |
| 2. Início da luta; Shiryu acerta Seiya; Shunrei fala com Shiryu | 2. Início da luta; Shiryu acerta Seiya; Shunrei fala com Shiryu |
| 3. Flashback: o treinamento de Shiryu e o golpe Cólera do Dragão | 3. Flashback: o treinamento de Shiryu e o golpe Cólera do Dragão |
| 4. Shiryu aplica o golpe em Seiya que tomba ao chão | 4. Shiryu aplica o golpe em Seiya que tomba ao chão |
| 5. Seiya dispara os Meteoros de Pégaso mas Shiryu defende todos com seu escudo | 5. Seiya dispara os Meteoros de Pégaso mas Shiryu defende todos com seu escudo |
| 6. Shiryu fala de sua armadura e com seu punho direito esmigalha o braço esquerdo da armadura de Seiya | 6. Shiryu fala de sua armadura e com seu punho direito esmigalha o braço esquerdo da armadura de Seiya |
| 7. Seiya delira; seus companheiros conversam | 7. Seiya delira; seus companheiros conversam |
| 8. Seiya se levanta e arremete contra Shiryu; seu escudo e punho se quebram; todos fica surpresos | 8. Seiya se levanta e arremete contra Shiryu; seu escudo e punho se quebram; todos fica surpresos |
| 9. Replay: explicação do fato | 9. Replay: explicação do fato |
| 10. Seiya tomba exausto, mas se levanta | 10. Seiya tomba exausto, mas se levanta |
| 11. Shiryu reconhece o valor de seu adversário e tira sua armadura para lutar de igual para igual com Seiya; surge um dragão em suas costas | 11. Shiryu reconhece o valor de seu adversário e tira sua armadura para lutar de igual para igual com Seiya; surge um dragão em suas costas |

Ficha técnica do animê:

Produtores: Yoshifumi Hatano & Kazuo Yokoyama

Autor Original: Masami Kurumada

Diretor da série: Kozo Morishita

Produção: Toei Animation Co. Ltd.

Ano da produção:1986

Trama: Seiya é um de tantos órfãos reunidos pela Fundação Graad para serem treinados em vários cantos do mundo para se tornarem Cavaleiros, guerreiros lendários que possuem dentro de si o poder das estrelas, cada um protegido por uma constelação diferente, com sua respectiva armadura representando tal constelação. Com o seu poder eles irão disputar pelo direito de usarem a armadura

de ouro, a mais poderosa das armaduras, a fim de proteger a Terra e a deusa Atea de entidades malignas que ameaçam acabar com a paz do mundo.

Trama do episódio: episódio 4; Seiya e Shiryu se enfrentam na arena; ao saber que seu mestre está seriamente doente; Shiryu dá tudo de si para honrá-lo com uma vitória com os invencíveis punho e escudo do Dragão, mas Seiya é um adversário muito mais forte do que Shiryu pode imaginar

Volume referente do mangá: 3

Traduções intersemióticas dos signos gráficos: o desenho das personagens no animê, embora mais elaborado do que no mangá, remete-se a este último de maneira indicial, reproduzindo apenas alguns traços principais das personagens; o mesmo pode ser dito das suas armaduras; quanto ao simbolismo gráfico dos animais das constelações protetoras dos cavaleiros, estas figuras simbólicas são reproduzidas muito fielmente, iconicamente, portanto

Traduções das justaposições: no mangá original há apenas uma justaposição, quando, em flashback, Shiryu aprende seu golpe secreto revertendo o curso da cachoeira; no animê, a mesma cena é repetida, do mesmo ângulo, na mesma composição, através de uma pintura estática, caracterizando uma tradução icônica.

Apêndices – Capítulo 3

Análise comparativa entre mangás e animês

Título: Shaman King

Autor: Hiroyuki Takei

Análise comparativa cena-a-cena:

- | | |
|---|---|
| 1. Manta corre pelo cemitério e encontra com Ren | 1. Manta sai andando da escola à noite e encontra com Ren no cemitério |
| 2. Manta fala com Yoh no colégio sobre seu encontro com Ren na noite anterior | 2. Manta fala com Yoh no parque sobre seu encontro com Ren na noite anterior enquanto este se exercita |
| 3. A conversa continua na lanchonete | 3. Yoh e Manta vão para uma cabana que vende sorvete |
| 4. Do lado de fora da mesma lanchonete, Ren se envolve numa briga com uma gangue de arruaceiros | 4. À noite Manta sai do parque e encontra novamente com Ren num cruzamento |
| 5. Ren corta o carro dos arruaceiros ao meio | 5. Ren corta um caminhão ao meio |
| 6. Yoh impede que Ren mate o arruaceiro | 6. No dia seguinte, na escola, Manta conta a Yoh o que aconteceu na noite anterior |
| | 7. Perto de um rio a conversa continua e Yoh se interessa em conhecer Ren |
| | 8. Ren fala sozinho em cima de uma passarela enquanto Yoh explica para Manta o que é ser um Shaman King |
| 7. Yoh conversa com Ren fora da lanchonete e este expõe suas intenções | 9. Yoh se encontra com Ren pela primeira vez em um cruzamento e este o desafia para um duelo no cemitério |
| | 10. Enquanto Manta vai para a aula noturna, Yoh volta para o parque e conversa com Maru sobre Ren; mais tarde Yoh se encontra com Manta e ambos vão para o cemitério |
| | 11. No cemitério, o bando de Ryu conversa até que Ren chega, discute com eles, chuta uma das motos da gangue, luta com o bando e os derrota; Yoh chega no momento em que Ren ia usar sua lança para matar Ryu |
| 8. Yoh começa a travar uma batalha com Yoh do lado de fora da lanchonete | 12. Yoh luta contra Ren; Yoh se defende de todos os ataques de Ren, que parte ao meio a moto da gangue de Ryu; no último golpe, com potência máxima, Ren acaba ferindo Yoh gravemente |
| 9. Ren corta um poste; Yoh se desvia do golpe | |
| 10. Ren aplica um golpe fatal e Yoh é gravemente ferido | |

Ficha técnica do animê:

Produtores: Seiji Mizushima; Yuki Asano; Futashi Azuma; Akio Inari; Takatoshi Senno

Autor Original: Hiroyuki Takei

Diretor da série: Seiji Mizushima

Produção: Tv Tokyo; NAS; Xebec

Ano da produção:1999

Trama: Yoh Asakura é um xamã, alguém capaz de ver espíritos. Ele, junto com amigos que vai fazendo ao longo da história, participam de um torneio que irá decidir quem será o próximo Rei Xamã, O Shaman Fight, realizado a cada 500 anos. Entretanto, um ancestral seu de 1000 anos atrás reencarnou como seu irmão gêmeo e fará de tudo para se tornar o próximo Shaman King, não importando o preço que aqueles que estiverem em seu caminho tenham de pagar.

Trama do episódio: terceiro episódio; surge um novo xamã na cidade, seu nome é Ren e ele não é de fazer amigos; Yoh terá de enfrentá-lo se quiser um dia ser o Rei Xamã

Volume referente do mangá: 2

Traduções intersemióticas dos signos gráficos: os desenhos das personagens são iconicamente traduzidos, assim como os efeitos gráficos dos fantasmas.

Traduções das justaposições: : todas as justaposições presentes no mangá são incorporadas ao fluxo temporal da narrativa no vídeo, com exceção da primeira aparição de Ren no cemitério, que através de vários cortes e tomadas tremidas e desfocadas, se aproximando e se afastando da personagem traduz simbolicamente o efeito causad originalmente no mangá.

Apêndices – Capítulo 3

Análise comparativa entre mangás e animês

Título: X/1999

Autor: Clamp

Análise comparativa cena-a-cena:

- | | |
|---|---|
| 1. Cidade em ruínas, encapuzados | 1. Cidade em ruínas, encapuzados |
| 2. Kamui volta para Tokyo, cena no alto da Torre de Tokyo | 2. Prólogos: os Sete Selos e Hinoto |
| 3. Fuuma e Kotori vão para escola de bicicleta; Kotori conta seu sonho para seu irmão | 3. Kamui volta para Tokyo, cena no alto da Torre de Tokyo |
| 4. Chegada ao colégio; os dois irmãos são admirados | 4. O pai de Fuuma e Kotori no templo; briga com Kamui pela espada |
| 5. Kamui a caminho da escola na rua; aparecem homens de terno; Kamui luta com eles e vence; um corvo parte (Shikigami); dois observadores desconhecidos | 5. Sonho de Kotori: Kamui está voltando |
| 6. Chegada de Kamui ao colégio; Kotori o vê pela janela de sua sala de aula, ambos se surpreendem | 6. Fuuma e Kotori vão para escola de bicicleta; Kotori conta seu sonho para seu irmão |
| 7. Jogo de futebol de Fuuma; Fuuma chuta a bola longe e vai apanhá-la; encontra-se com Kanui que não o cumprimenta | 7. Kamui a caminho da escola na rua; aparecem homens de terno; Kamui luta com eles e vence; um corvo parte (Shikigami); dois observadores desconhecidos |
| 8. Kamui chega na sala de aula e se apresenta; Kotori fica contente; Kotori se lembra da infância juntos | 8. Chegada de Kamui ao colégio; Kotori o vê pela janela de sua sala de aula, ambos se surpreendem; o sonho é cumprido |
| 9. Hora do almoço, meninas assediam Kamui, este se levanta e vai para o terraço da escola | 9. Jogo de futebol de Fuuma; Fuuma chuta a bola longe e vai apanhá-la; encontra-se com Kanui que não o cumprimenta |
| 10. Kotori vai atrás dele, mas Kamui é ríspido com ela; Kotori se vai e passa mal na escada de tristeza | 10. Hora do almoço: conversa de meninas sobre Kamui, que vai para o terraço do colégio seguido de Kotori, a quem trata com rispidez, Kotori sai aborrecida |
| 11. Kamui sente uma presença vigiando-o no terraço; sobre na grade e a repele; corte de cena para os aposentos de Hinoto, que sente fisicamente o ataque de Kamui | 11. Kamui sente uma presença vigiando-o no terraço; sobre na grade e a repele; corte de cena para os aposentos de Hinoto, que sente fisicamente o ataque de Kamui |
| 12. Hinoto tem outra visão do futuro, uma cidade deserta, figuras encapuzadas... | 12. Hinoto tem outra visão do futuro, uma cidade deserta, figuras encapuzadas... |

Ficha técnica do animê:

Título: X/1999

Produtores: Clamp, Madhouse, Toei Animation

Autor Original: Clamp

Diretor da série: Rin Taro, Yoshiaki Kawajiri

Ano da produção: 2003

Trama: Kamui é um colegial que recentemente se muda para Tokyo devido à morte de sua mãe. Ele é dotado de incríveis poderes paranormais que despertam o interesse de dois grupos rivais: os Dragões do Céu, incumbidos de proteger a raça humana da auto-destruição, e os Dragões da Terra, obcecados por recuperar o equilíbrio natural do planeta Terra através da eliminação da raça humana. É iniciada então entre esses dois grupos de paranormais uma batalha pelo futuro do planeta e da humanidade.

Trama do episódio: episódio inicial; Kamui chega a Tokyo disposto a reaver um valioso e misterioso item que a ele pertence, mas entidades misteriosas estão em seu encalço, ao mesmo tempo em que Kamui terá de confrontar seus amigos do passado.

Volume referente do mangá:1

Traduções intersemióticas dos signos gráficos: os desenhos das personagens são iconicamente traduzidos, assim como os símbolos utilizados na narrativa do mangá, como penas flutuando e pétalas de flores de cerejeira.

Traduções das justaposições: todas as justaposições presentes no mangá são incorporadas ao fluxo temporal da narrativa no vídeo, com exceção do encontro de Kamui com Fuuma, que reproduz a sensação de congelamento do tempo do mangá através de um movimento de rotação de câmera semelhante àquele utilizado no efeito “bullet time” do filme “Matrix”, constituindo uma tradução indicial.

Apêndices – Capítulo 4

Traduções intermediáticas do mangá para o cinema norte-americano

Título do filme: Hulk

Ficha técnica do filme:

Diretor: Ang Lee

Produtores executivos: Stan Lee & Kevin Feige

Produtores: Avi Arad; Gale Ann Hurd; James Schamus; Larry Franco

Diretor de fotografia: Frederick Elmes

Editor: Tim Squyres

Efeitos visuais: Industrial Light & Magic

Produção: Valhalla Motion Pictures / Good Machine

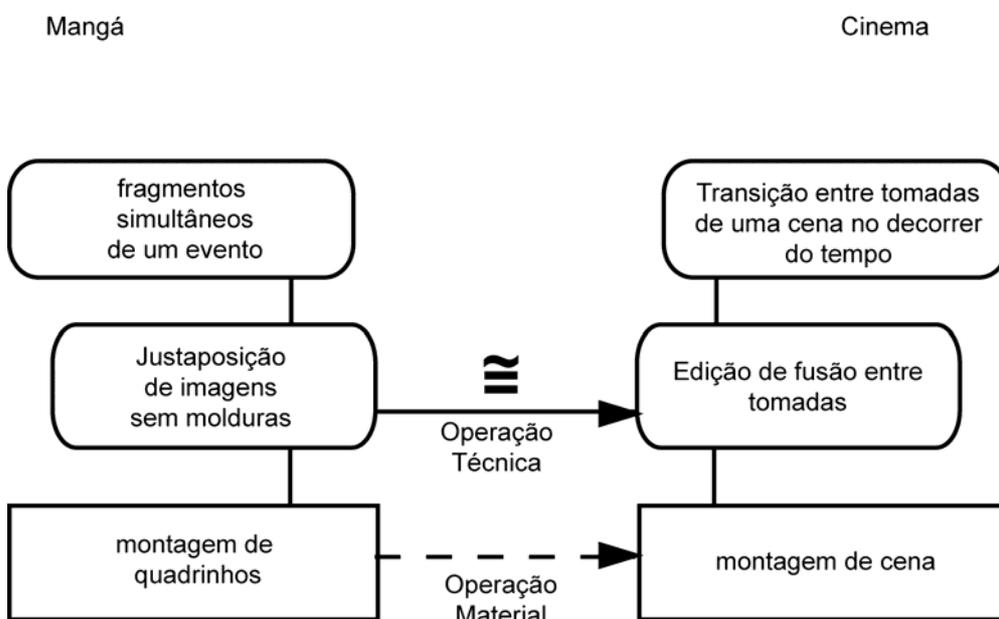
Produzido por: Universal Pictures & Marvel Enterprises

Ano de produção: 2003

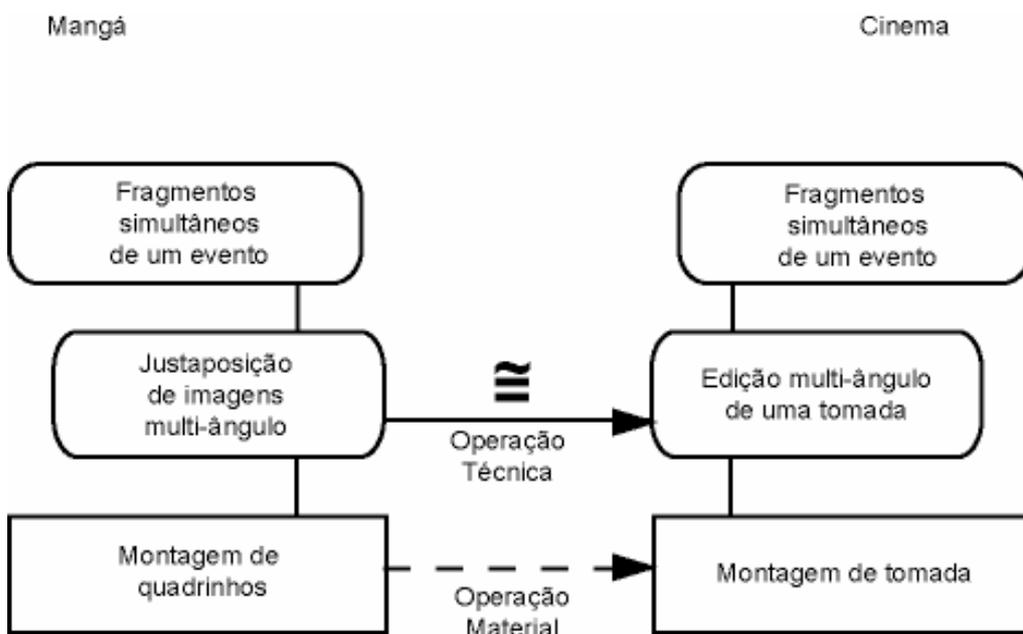
Cena 1: Fuga de Atheon

Estrutura sintática traduzida: Justaposição de propagação

Modelo intermediático da cena:



Natureza da tradução: tradução simbólica com aspectos indiciais

Cena 2: Prisão em Atheon**Estrutura sintática traduzida:** Justaposição multi-ângulo**Modelo intermediático da cena:****Natureza da tradução:** indicial

Apêndices – Capítulo 4

Traduções intermediáticas do mangá para o cinema norte-americano

Título: Matrix

Ficha técnica:

Diretor: Larry & Andy Wachowski

Produtores executivos: Barrie Osborn; Andrew Mason; Andy Wachowski; Erwin Stoff; Bruce Berman

Produtor: Joel Silver

Co-produtor: Dan Cracchiolo

Diretor de fotografia: Bill Pope

Editor: Zach Staenberg

Produção: Silver Pictures

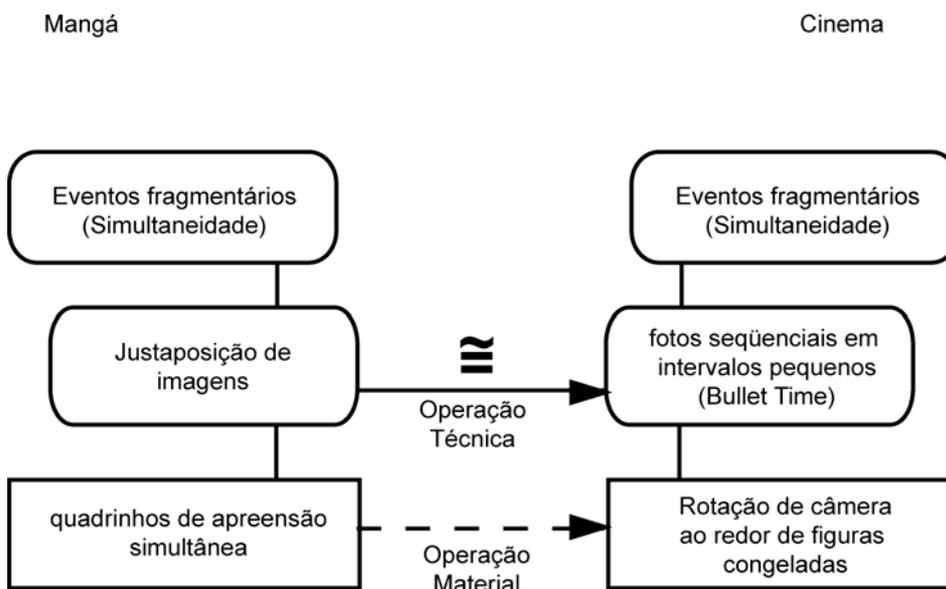
Produzido por: Warner Bros. & Village Roadshow Pictures

Ano de produção: 1999

Cena 1: Trinity enrascada / Sem desvio

Estrutura sintática traduzida: Justaposição multi-ângulo

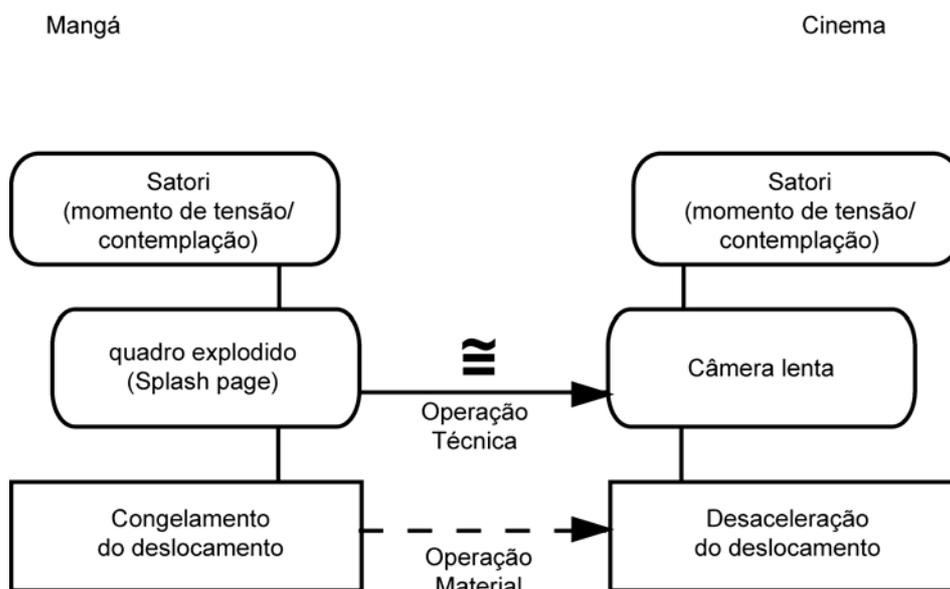
Modelo intermediático da cena:



Natureza da tradução: indicial

Cena 2: Confronto Morpheus/Neo

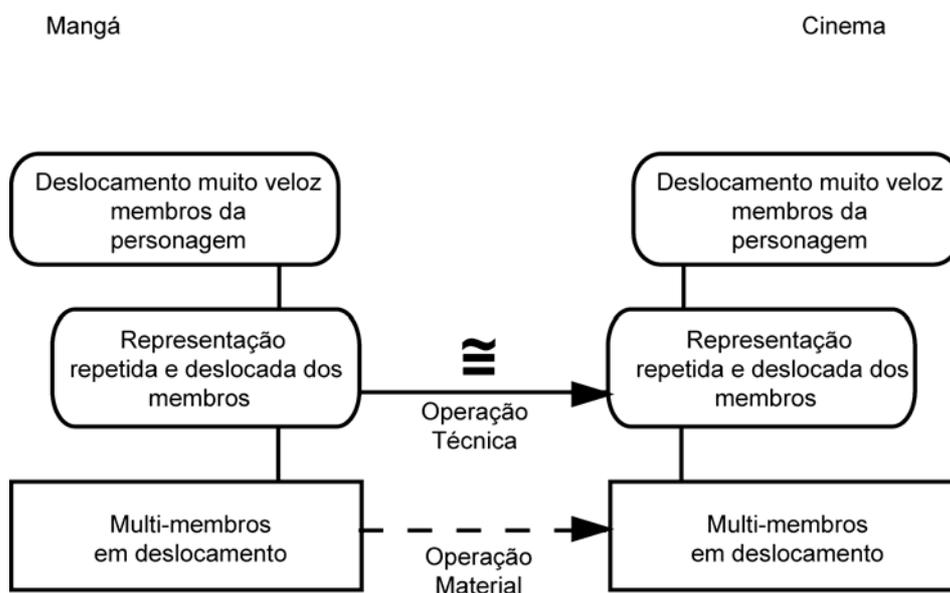
Estrutura sintática traduzida: “satori”

Modelo intermediário da cena:

Natureza da tradução: indicial

Cena 3: Confronto no metrô

Estrutura sintática traduzida: recurso gráfico – multi-membros

Modelo intermediário da cena:

Natureza da tradução: indicial