

**O mangá *Death Note* nas telas:  
uma tradução intersemiótica**Michelle Takashima WALTER <sup>1</sup>**Resumo**

Este artigo analisa as versões do mangá *Death Note* para as telas, no anime e no *live action*, utilizando-se da teoria sobre tradução intersemiótica de Julio Plaza e de estudos fundamentais sobre o gênero narrativo, tanto em imagens seqüenciadas quanto nos audiovisuais. De início, são abordadas definições sobre o mangá e sobre os produtos audiovisuais japoneses que são objeto deste estudo. Na seqüência, conceitos teóricos sobre processos de intersemiose e de adaptações são aplicados à análise do mangá selecionado para estudo, em suas negociações intermediáticas com o anime e o respectivo filme.

**Palavras-chave:** Intersemiose. Mangá. Animê. *Live action*.

**Introdução**

No Japão, as traduções de mangás para animes e para *live actions*<sup>2</sup> são tradicionais e não se trata de algo tão somente mercadológico, mas algo característico da cultura popular, que ocorre há anos. Obviamente que não é algo exclusivo do Japão, a intermedialidade existe em todo o mundo, principalmente com as inúmeras adaptações recentes de Histórias em Quadrinhos para o Cinema. Já que cada meio possui suas limitações e o uso da criatividade está, de certo modo, preso a certas impossibilidades, a tradução de um meio impresso como o mangá ou uma obra literária para as telas, oferece novos elementos que podem complementar e acrescentar percepções da história original como um todo.

A presente análise partirá do título original, a versão em mangá *Death Note* para, através desta narrativa sequencial, observar como os elementos sígnicos são

---

<sup>1</sup> Mestranda do Curso de Comunicação e Linguagens da UTP – Universidade Tuiuti do Paraná, e-mail: [takashimamichelle@gmail.com](mailto:takashimamichelle@gmail.com)

<sup>2</sup> Definições :

Mangá = histórias em quadrinhos japoneses

Animê = no Japão: qualquer tipo de animação. Nos demais países: animação japonesa

*Live action* = ao contrário de animações, audiovisuais que utilizam atores reais

transferidos para os diferentes suportes audiovisuais, com apoio teórico de Júlio Plaza. Em sua obra *Tradução Intersemiótica*, o autor explica que as traduções de um meio para outro podem ser icônicas, indiciais ou simbólicas, e que a obra produzida pode manter com a obra original uma relação de primeiridade, secundidade ou terceiridade, de acordo com o triângulo de Peirce (ícone, índice e símbolo). Plaza ainda acrescenta que em toda tradução entre dois sistemas distintos semióticos, existe um caráter simbólico, pois o tradutor tem o livre arbítrio de escolha de signo para representar o outro original, ou seja, o novo signo é uma simbolização do signo original.

A operação de passagem da linguagem de um meio para outro implica em consciência tradutora capaz de perscrutar não apenas os meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites, mas, a partir disso, dar o salto qualitativo, isto é, passar da mera reprodução para a produção. (PLAZA, 2003, p. 109)

Tendo em vista o exposto, este artigo problematizará como e em que medida este salto da narrativa impressa para as telas poderá ser visto como uma operação produtiva, em termos de adequação aos respectivos meios audiovisuais.

Em uma tradução fiel do mangá, faz-se com que as imagens em movimento usem o mesmo enquadramento que o desenhista utilizou nos quadros. Seria como uma emulação do mangá para o anime, o signo seria de animação, mas o que ocorre é que o tradutor está emulando os signos contidos no mangá para a animação. Essa tradução intermediária se faz com frequência no Japão.

Como estudo de caso, este artigo pretende analisar como a narrativa *Death Note*, publicada originalmente sob a forma impressa de mangá, foi transposta para dois gêneros audiovisuais diferentes: o anime e o *live action*, com ênfase no processo tradutório da narrativa seqüenciada impressa para cada um dos audiovisuais correspondentes.

## **1 *Death Note***

*Death Note* (デスノート) cujo roteiro é de Tsugumi Ohba com arte de Takeshi Obata, iniciou-se com o mangá publicado em 12 volumes, de dezembro de 2003 a maio

de 2006. Em 2006 foi realizada a adaptação para animê e, também neste mesmo ano, duas adaptações para *live action*.

É um título que por si só envolve intertextualidade na medida em que sua história nos remete a vários temas similares antes já abordados, de caráter envolvendo controvérsia moral, a figura do anti-herói ou de identidade ambígua, tais como as presentes nas mitologias, na filosofia (tem-se clara citação ao anel de Gyges de Lydia<sup>3</sup> ou às teorias de poder de Nietzsche<sup>4</sup>) ou mesmo séries de televisão (como *Dexter*<sup>5</sup> (James Manos Jr, 2006).

A história do mangá é centrada no Japão atual onde um jovem estudante universitário, Light (“Raito”) Yagami, muito inteligente, mas, ao mesmo tempo, entediado do mundo que o cerca, acha um caderno misterioso esquecido no mundo dos homens por um deus da morte (*Shinigami*) chamado Ryuku. Este caderno dá ao jovem o poder de matar as pessoas escrevendo o nome delas. Cético, no início, Raito decide escrever o nome de um criminoso que viu no noticiário e, para sua surpresa, o caderno é real e o criminoso morre. Após conseguir superar o trauma de ter dado um fim a uma vida humana, Raito resolve que sozinho acabará com a violência no mundo utilizando o caderno para matar as pessoas que julga serem desnecessárias. Disposto a criar um novo mundo onde ele será o novo Deus, Raito com sua mente brilhante consegue enganar seu pai, chefe de polícia, L (Eru) – o melhor detetive do mundo e até deuses da morte. A vida de Raito, até o seu trágico fim, é dupla: um estudante universitário brilhante que ajuda a polícia e um justiceiro que, aos poucos, acaba tendo a mente corrompida pela idéia de poder. Trata-se de uma típica narrativa centrada nos personagens, como costuma ocorrer nas narrativas de ficção.

---

<sup>3</sup> O anel de Gyges é parte da obra *República*, de Platão, e narra a história de um pastor (Gyges) que ao cair dentro de uma espécie de fenda acaba por encontrar um esqueleto em cujo dedo tinha um anel. Gyges pega esse anel para si e logo percebe que o objeto detém o poder de invisibilidade. Sem ninguém para testemunhar seus atos sejam bons ou ruins, Gyges utiliza-se do poder do anel para fazer o que deseja a seu bel-prazer. (Mais informações em: [http://plato-dialogues.org/tetra\\_4/republic/gyges.htm](http://plato-dialogues.org/tetra_4/republic/gyges.htm)).

<sup>4</sup> Teoria chamada de vontade de poder. Existe uma passagem interessante em que o filósofo escreve que os soberanos estabelecem valores baseando-se tão somente neles mesmo e no que eles consideram como “bom”. Se é “bom” para eles, seria “bom” para todo o povo restante. (Mais informações em: <http://www.consciencia.org/sobre-a-vontade-de-poder-em-nietzsche>)

<sup>5</sup> O seriado *Dexter* é uma adaptação do livro de mesmo nome de Jeff Lindsay, focado em um investigador científico do Departamento de Polícia de Miami que a noite é um serial killer. A particularidade é que Dexter procura somente assassinar pessoas que ele teve comprovação de terem cometido crimes e que, por algum motivo, não foram julgados. (Mais informações em: <http://www.sho.com/site/dexter/home.do>)

### 1.1 Personagens principais

Inicialmente, se fará uma análise da tradução que ocorreu em relação aos personagens presentes no mangá ao serem transpostos para o anime e *live action*. Para isso, se focará nos três principais personagens que aparecem com maior frequência: Raito, L e Ryuku.



As três versões de Raito  
(fonte: <http://eisuke-nikki.cocolog-nifty.com>)

Raito, no mangá apresenta-se na maioria das vezes em preto-e-branco, mas nas capas coloridas ou nas páginas especiais onde há o uso de cores, possui uma coloração muito semelhante à utilizada no anime e *live action*. Nota-se que houve uma tradução icônica (PLAZA, 2003 ) para o anime na medida em que os traços foram mantidos fiéis ao que se tem no mangá. No *live action*, ele também possui as mesmas características físicas presentes tanto no mangá como no anime. Portanto, a natureza de tradução também é icônica. Ou seja, os três Raitos (do mangá, do anime e do *live action*) são signos icônicos entre si, e que acabam por estarem fadados aos mesmos destinos semânticos das situações que lhes acontecem: o encontro do caderno, o desejo de justiça, a cobiça por se tornar um deus do novo mundo, o senso de invencibilidade, a queda de seu prestígio, a loucura e a morte. Há uma semelhança evidente no caminho do personagem também: em todas as três versões, Raito é um bom menino que quer ter um mundo justo, sem crimes ou pessoas mal-educadas, para depois, no decorrer de toda

a trama, ir se tornando um rapaz que se julga Deus e tem o poder cada vez mais corrompendo sua mente.



As três versões de L  
(fonte: <http://d.hatena.ne.jp>)

L, em suas diferentes versões, também são traduções icônicas quanto ao seu aspecto gráfico (traços, roupas, cabelos, trejeitos são mantidos em todas as diferentes versões). L é um personagem bastante caricaturado: usa sempre a mesma roupa (calça jeans azul e camisa branca de mangas compridas), está sempre comendo doce, constantemente rói unha e o possui um jeito singular de sentar-se e postar-se. Todas essas características foram mantidas nas duas versões. Entretanto, ao mesmo tempo, também se percebe uma tradução indicial no *live action*, quando se analisada a trama em si. Até um determinado ponto as mesmas ações sofridas pelo L do mangá são sofridas pelo L do *live action*, mas enquanto no mangá L é morto, no *live action* a morte dele é somente um plano para enganar Raito. Portanto, no mangá L é derrotado por Raito, enquanto que no *live action*, L derrota Raito.





As três versões de Ryuku  
(fonte: <http://d.hatena.ne.jp>)

Ryuku no anime e no *live action* mantém semelhanças evidentes com o original, também sendo uma tradução de caráter icônico. Justamente por Ryuku no *live action* ser uma animação, houve uma busca de semelhança com o original (ele é muito grande, possui asas, penas nos ombros, maquiagem pesada e movimentos que não poderiam ser facilmente produzidos por um ator). Seu caráter, debochado e constantemente se divertindo com as atitudes dos seres humanos, também foi mantido; assim como todo o curso de sua história (desde a “perda” proposital do caderno, o companheirismo com Raito, até a hora em que resolve escrever o nome de Raito no mesmo caderno para selar o fim da trama). Todos esses elementos fazem com que se estabeleça uma relação icônica entre os três formatos.

Ryuku é também um personagem bastante interessante de se analisar no que diz respeito a referências externas. Ryuku é um *shinigami* (deus da morte) que possui um visual diferente da referência que temos no ocidente (aquele indivíduo vestido de capa com touca preta, sempre carregando uma foice para ceifar vidas). No Japão a personificação da morte veio pela tradição oral (de sua origem não existe referência certa, tanto pode ter vindo através da China como da Europa) e não havia registros de desenhos, por isso, tem-se variados filmes, mangás, animes e *games* com diferentes desenhos do deus da morte. A diferença chega a tal tamanho que tem-se um anime em que o deus da morte possui traços meigos e é de bom caráter. Ou seja, há uma certa

liberdade em desenhar esses deuses. Em *Death Note* notamos certos aspectos que nos remetem, tanto a diferentes formas de deuses da morte pelo mundo, como a outros personagens famosos. No que diz respeito a representações de deus da morte, podemos notar certa semelhança com a imagem de Thanatos (da mitologia grega): um jovem com características humanas, porém dotado de asas. Thanatos ficou muito famoso no Japão após ser representado no mangá de sucesso mundial *Saint Seiya* (aqui conhecido como *Os Cavaleiros do Zodíaco*) em que é desenhado como sendo um deus de estatura grande e de trajes pretos alados.



À esquerda: Thanatos: na mitologia grega junto com Eros  
(fonte: <http://www.flogao.com.br/alessandrozanardisg/126968463>)  
À direita: Thanatos no *action figure* inspirado no animê *Saint Seiya*  
(fonte: [blog.freshdiggs.com](http://blog.freshdiggs.com))

No que diz respeito ao rosto, expressão e postura notam-se algumas características do vilão ocidental o Coringa, das narrativas de *Batman*. Neste, tem-se o rosto muito branco, com uso de maquiagem forte nos lábios e olhos, tal como em Ryuku. Também sua expressão facial, com um sorriso largo, remeteria a esse personagem. Não somente no aspecto visual, mas também em seus trejeitos (Ryuku, por diversas vezes, ri alto tal como Coringa o faz em *Batman*).



O Coringa nas HQs

(fonte: <http://obaudoedu.blogspot.com/2010/04/o-coringa-o-palhaco-do-crime.html>)

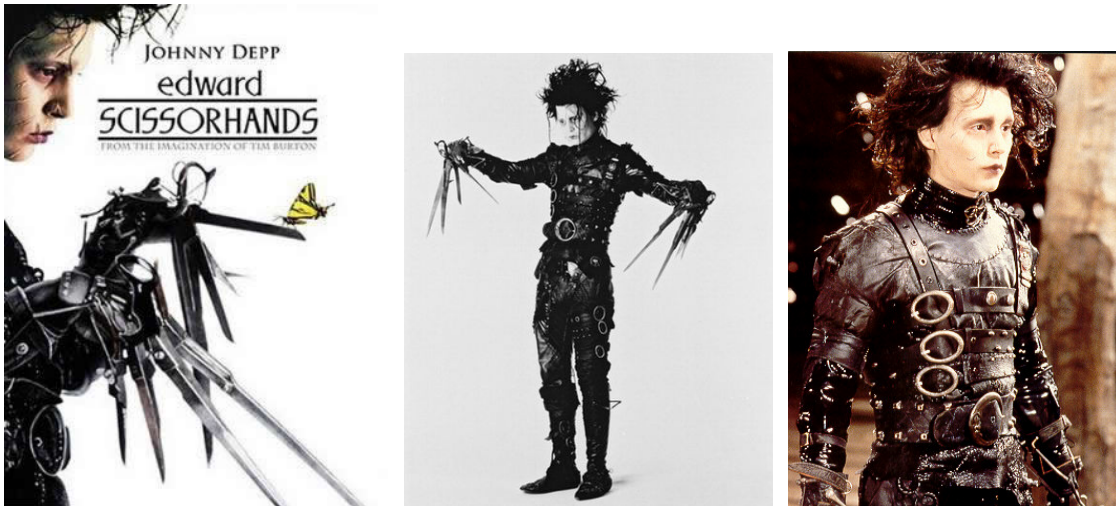


O Coringa no filme de 2008

( fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/batman-cavaleiro-das-trevas/>)

Entretanto, Obata, o mangaká de *Death Note* conta que, de início, tinha planejado desenhar Ryuku com traços humanos (um rapaz muito parecido com Raito), mas que, depois, ao ser informado de que poderia fugir da aparência humana ao desenhá-lo, criou um personagem mais monstruoso, desproporcionado que usa uma maquiagem que mais parece uma máscara. Também conta que inspirou-se no filme *Edward mãos de tesoura*. (OHBA, OBATA, 2006, p. 185). Notam-se semelhanças com o citado filme de Tim Burton (2000) que mescla o estilo gótico com terror e com o tragicômico, principalmente nos trajes do personagem Edward e em sua maquiagem pesada.



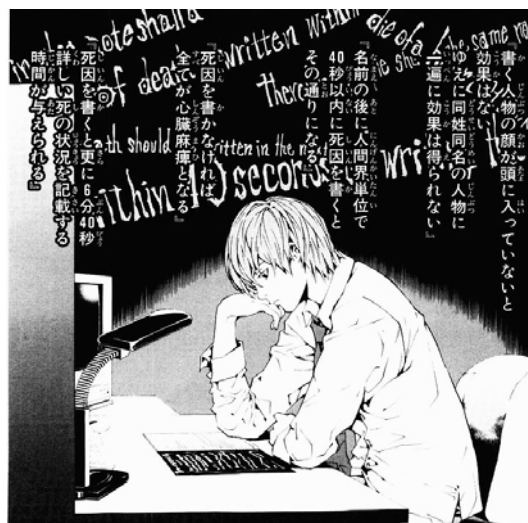


Imagens do filme *Edward mãos de tesoura*  
(fonte: <http://blog.freshdiggs.com>)

## 1.2 Análise de cenas

Com o conhecimento dos personagens podem-se fazer algumas observações de algumas cenas interessantes que aparecem no mangá e como estas foram traduzidas para o anime e para o *live action*.

A primeira passagem escolhida do mangá foi quando Raito chega em casa após encontrar o caderno. Ele irá ler as regras para o uso que está escrito em Inglês (segundo a história, o deus da morte escolheu o Inglês por ser a língua universal, assim podendo ser lido por muitos no mundo todo). No mangá tem-se o seguinte quadro:



Death Note, volume 01, página 13

Aqui há uma sobreposição dos ideogramas japoneses em relação ao Inglês. Seria como se Raito estivesse lendo as regras no caderno em Inglês e na sua mente já traduzindo para seu idioma, o Japonês. Assim, tem-se em primeiro plano o que ele estaria traduzindo do que está lendo.

Tem-se aqui uma ligação específica das palavras de acordo com a classificação de Scott McCloud<sup>6</sup> (2006, p.153), pois a imagem ilustra o texto escrito servindo como suporte, o elemento mais importante é o texto (neste caso as regras para a utilização do caderno). A importância do texto escrito é enfatizada visualmente na parte superior do quadro, com as letras em branco sobre fundo negro. Os signos verbais aparecem iconizados como uma ameaça que pesa sobre a cabeça do personagem, além de sugerirem movimento, por sua disposição irregular, em vários tamanhos e diversas direções.



Frames do live action (0:18:11): Raito (lendo em voz alta):  
A pessoa cujo nome é escrito neste caderno morre.

No live action esse quadro foi traduzido em dois momentos distintos: o primeiro quando Raito abre o caderno (dá-se um *close up* no caderno) e o segundo quando ele lerá as regras em voz alta (tira-se o foco do caderno e deixa-se somente o personagem na mesma posição da do mangá – embora espelhado). É interessante observar que, no mangá tem-se, no *background* do quadro, a imagem da tipologia que se utiliza no

---

<sup>6</sup> Scott McCloud (2006, p.153 – 155) dividiu em sete os tipos possíveis de ligação entre palavras e imagens em arte seqüencial. São elas: (1) Específicas das palavras, onde as imagens ilustram o texto, mas não adicionam significado essencial a este. O destaque principal se dá às palavras e não às imagens; (2) Específicas das imagens, onde as palavras adicionam uma trilha sonora à imagem. O destaque é dado para as imagens e não para as palavras; (3) Duo-específicas, onde as palavras e a imagem transmitem essencialmente a mesma mensagem; (4) Aditiva, onde as palavras ampliam o significado transmitido pela imagem, ou vice-versa; (5) Pararela, onde as palavras e as imagens parecem seguir caminhos bem distintos, sem se interseccionarem; (6) Montagem, onde as palavras são usadas para complementar ou substituir a imagem; e, (7) Interdependente, é a mais comum das combinações e é onde as palavras e as imagens caminham juntas para transmitir uma mensagem que não poderia ser possível separadamente.

caderno; enquanto que, no *live action*, pode-se ver essa mesma tipologia no próprio caderno, devido ao *close up* que se dá nele.

Da mesma forma do que acontece no mangá, no *live action* há uma tradução para o japonês por parte de Raito do que estaria escrito em Inglês no caderno. Mas diferentemente do mangá, em que Raito está lendo – pois não temos indicação de falas no quadro, no *live action* há a verbalização. A passagem entre as duas cenas é direta, sem efeito de sobreposição, nem *dissolver*. Embora se tenham elementos muito semelhantes (como a posição em que se encontra Raito – com o rosto apoiado no braço, a posição do caderno na mesa, a presença de um objeto luminoso – abajur – jogando luz em formato oval no ambiente e clareando o caderno) tem-se aqui uma tradução de caráter indicial (PLAZA,2003 ) na forma diferente da sobreposição dos ideogramas na imagem ; não se tratando aqui de limitação do suporte, uma vez que mais para frente no *live action*, como será visto em seguida, tem-se esse mesmo efeito do mangá sendo aplicado em outra sequência que veremos a seguir.

### 1.3 Análise de sequência

O próximo elemento a ser analisado é de uma parte de uma sequência do mangá. É a passagem em que Raito descreve no caderno tudo o que o criminoso fará antes de morrer: ele escreve que o criminoso irá subir no ônibus em determinada hora, encontrar com ele, sua amiga e um agente do FBI, que irá ameaçar e dar voz de assalto à mão armada ao motorista.; em seguida, verá que Raito passa um bilhete para a amiga (na verdade um pedaço do caderno – quando alguém toca no caderno ou em um pedaço deste o deus da morte torna-se visível para esta pessoa); verá o deus da morte e, assustado, descerá de repente do ônibus, sendo atropelado por um carro em alta velocidade.

Retiramos alguns quadros do mangá que são interessantes na tradução e mais relevantes da sequência anteriormente comentada, são esses (apresentados em leitura ocidental – da esquerda para direita):

- (1) Assaltante vê Ryuku e se assusta;
- (2) Atira contra Ryuku;
- (3) Os passageiros do ônibus se abaixam para se protegerem;

- (4) Assaltante continua atirando em Ryuku que diz o quanto isso é inútil contra um deus da morte;
- (5) Detalhe no tiro que atinge a testa de Ryuku e que desaparece, sem afetá-lo;
- (6) Raito descrevendo como fez tudo com a página do caderno em que ele descreveu toda a situação em *background*.



Sequência do mangá: quadros retirados do *Death Note*, volume 1, páginas: 188-193



Cumpre lembrar que a estrutura da página do mangá torna-se dinâmica pela distribuição irregular dos quadros. Esta idéia de movimento é substituída nas telas pelo próprio movimento dos recursos audiovisuais.



Os frames retirados desta sequência como aparecem no *live action* (0:51:00 a 0:55:10)

No primeiro quadro do mangá (1) temos todo um trabalho com as *motion line*<sup>7</sup>s que indicam a movimentação do ônibus, mantido também no *live action*, pois o ônibus continua em movimento durante toda essa sequência. Temos também dois tipos diferentes de balão, um que podemos interpretar como uma fala em tom exaltado, nervoso que é a do assaltante perguntando quem é aquele ser que ele está conseguindo ver (um balão com as extremidades pontiagudas); e outro de Ryuku perguntando se era ele, em tom normal para um deus da morte (todas as falas em tom normal de Ryuku no mangá são escritas inseridas em um balão de formato mais quadrado, com um contorno diferente dos de linhas suaves). Essa diferenciação entre as duas falas foi mantida no *live action* de acordo com a interpretação dos atores.

O *background* no mangá é simplificado com linhas rascunhadas para se dar destaque aos dois personagens. No *live action* não temos a simplificação dos elementos, mas observa-se durante os *frames* que correspondem a esse quadro do mangá o foco nos dois personagens principais da cena, em especial em Ryuku. Inclusive, os dois outros personagens que aparecem na cena mantêm seus olhares para eles (Raito olhando fixamente para Ryuku enquanto a amiga olha para o bandido). Ou seja, o foco da cena se mantém nos dois formatos.

O quadro (2) do mangá temos uma onomatopéia (*dan dan*) de tiros (onomatopéia do tipo *timbre* de acordo com a classificação de McCloud<sup>8</sup> (2006, p.147) pois seu contorno é meio trêmulo (como se os ideogramas estivessem tremendo), indica um som agudo e disforme); e, no plano iconográfico, um desenho que significa o clarão

---

<sup>7</sup> McCloud (1994, p. 111-113) levantou quatro tipos de uso para essas linhas, a citar: (1) *Motion lines* em que tanto o objeto como o *background* são desenhados em um estilo articulado e limpo, e há um caminho que representa o movimento que é desenhado na cena; (2) Imagens múltiplas, quando há a duplicação do objeto em traçados mais simples que este; (3) Incorporação de um efeito fotográfico gerando “sombras” no personagem; e (4) outro efeito fotográfico, que simula o deslocamento da câmera de acordo com o objeto, podendo-se desfocar o *background*, mantendo-se o primeiro plano. Esses quatro tipos de uso das linhas de movimento são usadas na arte sequencial e nos mangás, mas nestes últimos, como cita McCloud (1994, p. 114) há a predominância de (4), porém adaptado para a própria cultura nipônica que McCloud denominará de *subjective motion* que “(...) operates on the assumption that if observing a moving object can be involving, being that object should be more so” e também destaca que os desenhistas japoneses “(...) in the late 60’s, began putting their readers “in the driver seat” [grifo do autor] (...)”.

<sup>8</sup> McCloud (2006, p. 147) classifica em quatro grupos as suas possibilidades de representação gráfica nas HQs: (1) Loudness, (2) timbre, (3) association, (4) graphic integration. Sendo que (1) Ruído, indicado pelo tamanho, tipo de negrito, inclinação ou pontos de exclamações; (2) Timbre, a qualidade som, sua irregularidade, peso, formato, seu aspecto confuso, etc.; (3) Associação, estilos de fontes que referem a um som ou imita a fonte deste; e (4) Integração gráfica, simplesmente o design dos formatos, cores e linhas – e, também, como os efeitos se misturam com o desenho.

do tiro ou mesmo um forte impacto, um estrondo. Tanto a onomatopeia como o desenho foram traduzidos no *live action* com uso de efeitos sonoros de tiros, sem o trabalho com luz como poderia significar aquele desenho no revólver.

O trabalho com clareza no *live action* se dará ao traduzir o quadro seguinte do mangá (3). Neste quadro temos uma clareza oriunda da janela do fundo do ônibus mas que, por conta da ação da cena em que os personagens estão se abaixando de tiros, acaba parecendo que aquele clarão também está se misturando com os estrondos dos tiros ou mesmo com as fortes *motion lines*. Essa cena acontece muito rápida no *live action*, os atores abaixam-se muito rapidamente e aquele clarão vindo da janela lateral do ônibus acontece de tal forma que, se caso não retirássemos o *frame*, não conseguiríamos observar de onde vem exatamente (se da arma, se do movimento borrando-se, ou se da própria iluminação do ambiente). Ou seja, foi uma tradução que parece nos passar exatamente a mesma sugestão luminosa e cinética do mangá, embora o enquadramento esteja diferente.

Os próximos dois quadros (4) e (5) são dois sequenciais que correspondem aos *frames* 4, 5 e 6 do *live action*. Temos, portanto, do quadro (4) para o quadro (5) uma transição momento-para-momento de acordo com a classificação de McCloud (2006, p.70)<sup>9</sup>, pois não há uma diferença grande entre os dois quadros, somente destacando o tiro na testa de Ryuku no segundo quadro. Mantiveram-se as onomatopéias do tipo *timbre* para indicar os tiros no primeiro quadro, o trabalho com luz e sombra, a simplificação do *background*, bem como as *motion lines*.

Perde-se muito da ação ao retirar-se um *frame* do *live action*, mas a tradução manteve toda essa ação, devido, principalmente, às rápidas passagens entre cenas. Porém o que nos chama a atenção é justamente a tradução da transição entre os quadros (4) e (5): no *live action* foi usado o mesmo efeito da bala (*bullet-time*) de *Matrix* na cena do tiro<sup>10</sup>. Esse detalhe adiciona a cena algo diferente do que estamos acostumados a

---

<sup>9</sup> McCloud (2006, p.70-74) descreve seis tipos de transições entre os quadros (1) Momento-para-Momento: apresenta pouca diferença entre os quadros; (2) Ação-para-Ação : feita entre as ações das personagens dentro de um mesmo tema; (3) Tema-para-Tema: feita entre os temas dentro de uma mesma cena ou idéia; (4) Cena-para-Cena: muda de aspecto no tempo-espaço da obra, alternando entre cenas; (5) Aspecto-para-Aspecto: mostra partes isoladas de uma mesma cena de modo a criar uma ambientação; e (6) Non-sequitur: não possui uma seqüência aparentemente lógica entre os quadros.

<sup>10</sup> Trata-se de um efeito de dilatação da duração de eventos físicos efêmeros conjuntamente com uma ação congelada (imagem quase estática). (BORDWELL, 1985, p.83) ou “(...) bullet time consists of an extended take during which the camera seems to move in a circle, holding a central actor in focus as action unfolds at different rates and indicating that hero and audience alike are perceiving events at

imaginar quando estamos lendo um mangá e montando as cenas na imaginação. No caso desta cena, esse efeito acaba por dar maior dramaticidade à ação.

O quadro (6) do mangá é, talvez, o mais interessante da sequência pela forma em que foi traduzido para o *live action*. Trata-se de Raito descrevendo como fez o plano com o *background* do caderno onde ele escreveu os eventos que se antecederam. Aqui se têm diversas formas possíveis para se traduzir esse quadro, mas, pelo que vimos anteriormente em *Death Note*, a forma mais comum é colocar o caderno em *background* ou mesmo em primeiro plano e deixar Raito ler o que planejou em *off* (nesse caso podendo-se passar uma montagem de sequência de *flashbacks*) ou em primeiro plano também (como ocorreu com o primeiro quadro de nossa análise).

Destaque-se que a opção mantida remete ao primeiro quadro aqui analisado (a de Raito lendo as regras do caderno): os ideogramas aparecendo em cima de um texto (neste caso, em cima da sequência que mostrará o assaltante morto, a polícia chegando, os passageiros do ônibus indo embora, o sorriso de Raito triunfante, etc.). O texto que aparece em cima da imagem é o plano que Raito fez como se estivesse escrevendo no caderno; entretanto as páginas são substituídas pelas cenas finais desta sequência (ou parecendo que Raito está escrevendo sobre as cenas). Portanto, temos o texto escrito em *flashback* explicando os acontecimentos anteriores, enquanto que o *background* são cenas em tempo normal da trama.

### Considerações finais

Umberto Eco, em seu livro *Quase a mesma coisa*, ao tratar das adaptações, acentua que existe a interpretação para depois haver a tradução.

Pode-se objetar que cada texto solicita do próprio leitor modelo certas inferências e que não há nada de mal se, ao passar de matéria para matéria, essas inferências são explicitadas. Mas é preciso contra-argumentar que, se o texto original propunha alguma coisa como inferência implícita, ao torná-la explícita o texto foi certamente interpretado, levado a fazer “a descoberto” algo que originalmente ele pretendia manter como implícito. (ECO, 2007, p. 382).

---

“bullet speed.” (REHAK, 2007, p.26) Tradução: bullet time consiste em uma cena estendida durante o qual a câmera parece mover em círculo, deixando o ator central em foco enquanto a ação desdobra-se em diferentes ritmos, indicando que o herói, bem como o público, está percebendo os eventos em uma “velocidade de bala”.



Ou seja, há uma interpretação por parte do tradutor e este irá inserir em sua obra seus pontos de vista e a maneira como interpretou o signo original. Portanto, além de se ter uma diferença crucial de mudança de meio no que diz respeito às suas características próprias, há uma intervenção criativa e de interpretação do tradutor na obra original. Mesmo assim, como acentua Eco, a obra traduzida possui elementos da obra original, pois no processo de traduções intersemióticas existe uma espécie de reflexo, em que algo sempre é repetido.

Pode-se concluir que, mesmo que se procure imprimir veracidade e impacto às seqüências do texto impresso original, as sinestésias multimidiáticas aliadas à contínua criação e desenvolvimento de novos *recursos* de computação gráfica, dão uma nova dimensão à narrativa nos suportes audiovisuais.

## Referências

BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film**. Madison, WI: University of Wisconsin, 1985.

DEATH NOTE. Dir. Shusuke Kaneko. Tokyo, Japão: Warner Bros, 2006.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

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

MCCLOUD, Scott. **Making comics: storytelling secrets of comics, mangas and graphic novels**. New York: Harper, 2006.

\_\_\_\_\_. **Understanding comics: the invisible art**. New York: Harper, 1994.

OHBA, Tsugumi; OBATA, Takeshi. **Death Note: how to read**. Japão: Kodansha, 2006.

\_\_\_\_\_. **Death Note**. Tokyo, Japão: Kodansha, volume 01, 2006.

REHAK, Bob. The Migration of Forms: Bullet Time as Microgenre. **Film criticism**, v.XXXII, 2007.