

**Narrativa expandida nos mangás e animês:
adaptações e caracterização de personagens em *Bungo Stray Dogs***

*Expanded storytelling in mangas and animes:
adaptation and composition of characters in Bungo Stray Dogs*

Laiza Ferreira KERTSCHER¹

Resumo

Poucos produtos culturais contemporâneos apresentam uma experiência seriada tão duradoura quanto os animês e os mangás. A serialidade longa é uma das principais características desse produto cultural japonês, que se desenvolveu em uma indústria de franquias midiáticas de replicação. Neste artigo, por meio da análise das estratégias narrativas adotadas pelo autor Kafka Asagiri no mangá *Bungo Stray Dogs*, objetivo analisar as práticas de expansão ficcional nos quadrinhos japoneses, a partir da discussão sobre aspectos da caracterização dos personagens, das adaptações e histórias paralelas desta série.

Palavras-chave: Mangás. Animês. Ficção seriada. Ficção expandida. Bungo Stray Dogs.

Abstract

Few contemporary cultural products present a serial experience as long-standing as animes and mangas. Long-running seriality is one of the main characteristics of this Japanese cultural product, which has developed into an industry of replicating media franchises. In this article, through the analysis of the narrative strategies adopted by the author Kafka Asagiri in the manga *Bungo Stray Dogs*, I aim to analyse the practices of fictional expansion in Japanese comics, based on the discussion about the aspects of character characterization, adaptations and spin-off stories of these series.

Keywords: Mangas. Animes. Serial fiction. Expanded fiction. Bungo Stray Dogs.

Introdução

As histórias em quadrinhos japonesas, os mangás, e suas adaptações animadas, os animês, lideraram no Ocidente um movimento de popularização, até então sem precedentes, das produções do entretenimento asiático. Desde o final do século 20, a

¹ Mestranda em Comunicação Social – Jornalismo, pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. E-mail: laizafk1989@gmail.com

ficção japonesa vem recebendo reconhecimento para além das fronteiras da Ásia, conquistando comunidades de fãs internacionais.

O impacto das histórias criadas no Japão abrange hoje não apenas seus grupos de seguidores, mas outros setores do entretenimento em nível global. Porém, mesmo em constante expansão de influência e reverberação no Ocidente, a ficção japonesa, e asiática em geral, ainda requer maior espaço entre os estudos sobre as produções culturais contemporâneas no Ocidente.

Neste artigo, analisarei as estratégias de expansão da narrativa do mangá *Bungo Stray Dogs*, por meio da discussão sobre a caracterização de personagens e as referências intertextuais com a literatura nesta série, bem como sobre suas adaptações e *spin-offs*, de forma a contribuir com informações sobre a expansão do universo ficcional nos mangás e animês para estudos sobre as formas de ficção seriada contemporâneas. Para essa discussão, no entanto, é oportuno partirmos da historicidade dessas produções.

Os mangás e a serialidade prolongada

O termo mangá foi usado pela primeira vez, de acordo com Ito (2008, p. 29), pelo artista Katsushika Hokusai (1760-1849), do período histórico japonês Edo, um dos principais pintores do *ukiyo-e*, estilo de xilogravuras e pinturas populares da época. A palavra, conforme explica Berndt (2016, p. 122), tem origem em dois caracteres sino-japoneses que, combinados, podem ser traduzidos como “imagens desenhadas de forma espontânea e divertida”. Esse significado remete às origens do uso da palavra mangá na história japonesa, em pinturas de humor, como caricaturas e paródias, tradição milenar nipônica que pode ser encontrada até mesmo em templos do país (ITO, 2008, p. 26).

Entre o final do século 19 e início do século 20, a crescente presença Ocidental no Japão fez com que os artistas locais absorvessem influências da cultura de outros países em seus trabalhos, com referências do cinema estadunidense e dos desenhos ocidentais, de onde os japoneses se inspiraram, por exemplo, para adotar os balões de diálogos em suas ilustrações (ITO, 2008, p. 30-32). Nos anos 1930, graças à influência de autores dos Estados Unidos, artistas japoneses começaram a publicar, em jornais e revistas, histórias seriadas para o público infantil. “Histórias em quadrinhos serializadas populares eram

compiladas e unidas em volumes especiais de luxo com capa dura²” (ITO, 2008, p. 33, tradução nossa), prática de publicação semelhante à dos mangás modernos, como veremos a seguir.

O termo mangá passou a definir histórias em quadrinhos de serialização longa apenas após o fim da Segunda Guerra Mundial, especialmente graças às produções do autor Osamu Tezuka. Influenciado pelas animações de Walt Disney, Tezuka trouxe para os quadrinhos japoneses características próprias do audiovisual, como “as mudanças rápidas de enquadramento, as passagens de tempo muito bem marcadas, os vários ângulos de câmera, as linhas de movimento” (SILVA, 2016, p. 92), traços que renderam ao *mangaká* (termo japonês para cartunista) o título de “pai do mangá moderno”. A partir dos anos 1950 e do sucesso das obras de Tezuka, o mangá se estabeleceu como o gênero de narrativas gráficas seriadas de ficção japonesa em forma de quadrinhos, que contém imagem e texto com a ajuda de uma vasta variedade de balões e recursos de ilustração (BERNDT, 2016, p. 124), como conhecemos hoje.

Foi a partir dos anos 1960 que se estabeleceu o método de publicação dos mangás em revistas de publicação periódica, estratégia adotada até os dias de hoje. Tais revistas trazem em suas centenas de páginas, geralmente semanal ou mensalmente, novos capítulos de diferentes histórias. Cada uma dessas séries, posteriormente, pode ter seus capítulos agrupados em livros de bolso chamados de *tankōbon*, que possuem em média 200 páginas e trazem uma coletânea dos capítulos lançados em determinado período, em um produto mais atraente para colecionadores. A rotina da indústria dos mangás de agrupar capítulos da história, lançados em fatias em revistas periódicas, em um “livro de bolso” se assemelha ao processo de lançamento dos antigos folhetins no Ocidente, em meados do século 19, em formato de livro, em um modelo que ajudou a fomentar a capacidade mobilizadora de leitores, conforme descreve Torres (2012, p. 5). Da mesma forma, a combinação de lançamentos em revistas e em *tankōbon* impulsionaram o crescimento da indústria dos quadrinhos japoneses.

² No original: “Popular serialized comic stories were compiled and put together as deluxe hardcover volumes”.

A interligação próxima entre as revistas como formadores de mercado de um lado, e o *tankōbon* como gerador de lucro do outro lado, foi o núcleo do modelo de negócios excepcionalmente bem sucedido do mangá durante os anos 1970 e 2000³ (BERNDT, 2016, p. 125, tradução nossa).

São os compilados em formato *tankōbon* que passaram a ser traduzidos e lançados oficialmente em português no Brasil anos depois, em um mercado que ganhou força em nosso país especialmente a partir dos anos 2000, com a publicação de mangás como *Ranma ½ (Ranma Nibun-no-Ichi)*, *Dragon Ball*, *Fushigi Yuugi*, entre outras centenas de títulos. A longa duração das histórias de mangá, no entanto, evidenciam a fórmula acumulativa dessas narrativas, com séries que duram anos em publicação. Ainda que existam histórias de menor duração, ou até de apenas uma edição, a experiência duradoura é uma das características principais dos mangás, por vezes com prazo de término quase indeterminado, que acompanham o envelhecimento de seus ávidos leitores durante décadas. O mangá *One Piece*, de Eiichiro Oda, por exemplo, está em publicação desde 1997, atualmente com pouco mais de 100 volumes em formato *tankōbon* lançados e sem previsão de término. Destaca-se, portanto, a serialidade longa dessas histórias, que vão se construindo pouco a pouco, a cada capítulo lançado em revistas periódicas, e da experiência prolongada que se constrói entre fãs e obras, durante longos períodos de publicação.

Adaptações e o conceito de mídia mix

Essa experiência duradoura dos mangás passou a ser cultivada também pela principal forma de adaptação dos mangás, as animações, no que conhecemos hoje como animê. Antes conhecido como *mangá eiga* ou *TV mangá*, o termo animê passou a ser usado a partir dos anos 1970 para denominar os desenhos animados japoneses (BERNDT, 2016, p. 124). Cabe ressaltar a importância do animê na popularização das obras de ficção japonesa no Brasil. Especialmente a partir dos anos 1990, as animações do Japão ganharam mais espaço na televisão brasileira, como na extinta Rede Manchete, com *Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya ou Seinto Seiya)*, *Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn)* e *Shurato (Tenkū Senki Shurato)*, e posteriormente na Rede Globo e em outras

³ No original: “The close interrelation between magazines as market makers on one hand and *tankōbon* as profit generator on the other hand was at the core of the exceptionally successful manga business model between 1970 and 2000”.

emissoras, que transmitiram animês como *Dragon Ball*, *Samurai X (Rurouni Kenshin)*, *Card Captors Sakura* e *Guerreiras Mágicas de Rayearth (Mahō Kishi Reiāsu)* entre os anos 1990 e 2000. O sucesso dessas séries, disponíveis na tevê aberta do Brasil, ajudou a formar uma fiel legião de fãs da cultura pop japonesa, que passaram a consumir não apenas os animês, mas também os mangás, os videogames e a música do país.

Assim como os mangás, os animês normalmente são lançados em capítulos, por vezes divididos por temporadas (normalmente em pausas para acompanhar o período de lançamento dos quadrinhos). Geralmente adaptados das histórias dos mangás, os animês transformam as narrativas dos romances gráficos, que são transpostas dos quadrinhos para o audiovisual. Hutcheon (2013) compara a adaptação, seja em deslocamento entre mídias diferentes ou de uma mesma, com o processo de tradução, “como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos” (HUTCHEON, 2013, p. 40). Desta forma, a autora destaca que dá mesma forma que não existe uma tradução literal, seja de um idioma para o outro, também não é possível haver uma adaptação literal. Um exemplo de como as histórias originadas dos mangás podem se transformar ao serem adaptadas para o audiovisual, para além de alterações inerentes a qualquer processo de adaptação, é na redução das cenas de violência do mangá de *Os Cavaleiros do Zodíaco* na adaptação em animê e na adição de novos personagens e arcos, de acordo com estratégias do estúdio Toei Animation, que produziu a animação, adaptada dos quadrinhos escritos e ilustrados por Masami Kurumada. Dessa forma, as histórias originadas nos mangás se valem das possibilidades, e também das restrições, da animação e, ainda que se tratem do mesmo universo ficcional, suas estratégias narrativas se diferem na transposição midiática dos quadrinhos para outros formatos.

Com o desenvolvimento da indústria dos mangás e dos animês, consolidou-se no Japão a expansão de histórias originadas em quadrinhos com adaptações em outros meios, para além dos quadrinhos e das animações, como na literatura com as chamadas *light novels*⁴, em dramas⁵ e em outros formatos. A frequente adaptação de histórias originadas nos mangás, que são repetidas em outros formatos midiáticos, recebeu no Japão o nome

⁴ Ou *raito noberu*, na pronúncia japonesa, termo usado para novelas literárias de *spin-offs* de animês e mangás.

⁵ Os dramas de tevê são as séries televisivas não animadas da Ásia, gênero similar às telenovelas ou às *soap operas*. São populares também os *audiodramas*, séries que se valem apenas dos recursos de áudio.

de mídia mix (*media mix* ou *media mikkusu*). O termo, originado de uma estratégia da publicidade, se refere à repetição de narrativas ou personagens em diferentes produtos, como quadrinhos, animações, filmes e séries, brinquedos, videogames, entre outros produtos, em uma replicação da história que acontece de acordo com a especificidade de cada plataforma. O mídia mix se baseia na criação de um eco promocional em diferentes produtos com a mesma história (STEINBERG, 2012, p. 144), em que o universo ficcional se expande por meio da reverberação de uma mesma narrativa.

A estratégia do mídia mix japonês se aproxima da ideia que temos no Ocidente de franquia, de “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (JENKINS, 2009, p. 47). No caso do mídia mix, a história e os personagens geralmente aparecem de forma redundante, exceto por possibilidades, restrições ou estratégias próprias de cada mídia, como citado antes. Animações como *Pokémon*, *Digimon* e *Yu-Gi-Oh*, populares no Brasil durante os anos 2000, são exemplos clássicos da difusão de personagens por meio de animês, filmes, videogames e outros produtos. Steinberg define como característica básica do mídia mix “o desdobramento de um texto em várias mídias, entre os quais o animê desempenha um papel fundamental na popularização da franquia⁶” (STEINBERG, 2012, p. 148, tradução nossa).

Mesmo que nem sempre as narrativas iniciadas nos mangás se desdobrem em grandes franquias de produtos, como no caso de *Pokémon*, a repetição das histórias criadas por mangakás em diferentes textos midiáticos é frequente entre as produções japonesas. Com o sucesso de um mangá, já são esperadas suas adaptações não apenas em animê, mas também em drama *live-action*, teatro musical, videogame e outras encarnações. A experiência de consumo da mesma história em diferentes formatos é algo habitual para os fãs de animês e mangás, em práticas de consumo já específicas dessa indústria, em que se busca conhecer mais de uma narrativa por meio de cada adaptação.

Essas práticas de repetição da história do mídia mix, segundo Steinberg (2012), incentivam a experiência de leitura por meio de parcelas serializadas, ao exigir que o consumidor leia e consuma uma mesma obra por meio de textos ou fragmentos textuais. Esse fenômeno parte sempre de uma obra inicial (*gensaku*), geralmente o mangá. “O mangá era tradicionalmente lançado primeiro, seguido do animê ou da versão em *live-*

⁶ No original: “the deployment of a text across numerous media, among which anime plays a key role in popularizing the franchise”.

action, seguido de ‘produtos relacionados’ (*kanren shōhin*) como brinquedos e doces⁷” (STEINBERG, 2012, p. 160, tradução nossa). Dentro dessa perspectiva de um trabalho fonte que é adaptado para outros formatos, segundo o autor, o mídia mix aparece quando o trabalho inicial não é mais localizável e se torna indeterminado.

Apesar do sucesso dessa estratégia desde as primeiras adaptações do mídia mix japonês nos anos 1960 e ao longo das décadas, as narrativas dos animês e dos mangás se tornaram mais complexas e os mangakás passaram a investir cada vez mais em outros recursos para expandir a experiência de seus leitores e espectadores. Para discutir como as produções dos animês e mangás têm buscado expandir seu universo narrativo em relação com as adaptações redundantes do mídia mix, apresento uma breve análise da série *Bungo Stray Dogs*. Cabe ressaltar, no entanto, que a expansão da narrativa nos mangás não é uma exclusividade desta obra e nem um movimento recente, sendo o campo dos mangás e animês repleto de diferentes estratégias e aspectos que merecem mais atenção dos estudos das produções culturais contemporâneas, tendo sido a escolha do objeto de acordo com a interseção do uso de estratégias do mídia mix, aliadas com outros recursos de expansão narrativa.

A expansão ficcional em *Bungo Stray Dogs*

Bungo Stray Dogs (*Bungō Sutorei Doggusu*, ou “cães vadios literários”, em tradução livre) é uma série de mangás, de autoria do mangaká Kafka Asagiri (pseudônimo inspirado em Franz Kafka) e com ilustrações de Sango Harukawa. Com publicação iniciada na revista japonesa *Young Ace*, em 2012, ainda em publicação, o mangá conta atualmente com 102 capítulos e 22 volumes *tankōbon* já lançados. No Brasil, os *tankōbon* são lançados em português pela editora Planet Manga (Panini), enquanto os capítulos são traduzidos quase que imediatamente após o seu lançamento no Japão por grupos de *scanlators*⁸. A primeira adaptação da série foi em versão de animê, pelo Studio BONES, em lançamento desde 2016, atualmente com três temporadas, com a quarta temporada já

⁷ No original: “the manga was traditionally released first, followed by the anime or live-action version, followed by “related goods” (*kanren shōhin*) such as toys and candy products”.

⁸ Termo formado pela junção das palavras *scan* (digitalizar) e *translation* (tradução), *scanlators* são grupos formados por fãs, normalmente sem fins lucrativos, que se dedicam a editar, traduzir e disponibilizar obras lançadas em outros idiomas para outros fãs. O termo é usado especialmente entre fãs da cultura oriental.

anunciada. No Brasil, o animê está disponível, em versões legendadas e dubladas, na plataforma de vídeo *Crunchyroll*, focada em produtos da Ásia Oriental.

A história de *Bungo Stray Dogs* se passa na cidade portuária japonesa de Yokohama e começa quando o jovem Atsushi Nakajima é expulso do orfanato onde vivia e passa a perambular, faminto e sem ter pra onde ir, até chegar na beira de um rio. Debaixo de uma ponte, ele vê um homem flutuando no rio e decide resgatá-lo. Atsushi descobre que esse homem se chama Osamu Dazai e que estava tentando, de forma espalhafatosa, cometer suicídio. Atsushi também conhece Doppo Kunikida, colega de trabalho de Dazai. Os dois integram a Agência de Detetives Armados (*Busō Tantei-sha*), grupo formado por pessoas com habilidades sobrenaturais, que usam seus poderes para solucionar crimes e mistérios que a polícia não consegue resolver. Eles estão investigando o caso de um misterioso tigre, que apareceu na região e logo descobrimos que o tigre era o próprio Atsushi que, sem saber, se transformava nas noites de lua cheia para atacar pessoas.

O protagonista recebe então a proposta de se juntar à agência, onde aprenderia a controlar seus poderes e ajudaria os detetives a solucionar casos como o dele. Atsushi aceita o convite e conhecemos os outros integrantes da Agência de Detetives Armados, cada um com um superpoder específico: Yukichi Fukuzawa, o presidente da agência, tem o poder “Todos os Homens São Iguais” (*Hito no Ue ni Hito o Tsukurazu*), que faz com que ele possa controlar as habilidades dos membros de sua equipe. Dazai consegue anular o poder de qualquer pessoa ao tocá-la e Kunikida pode criar qualquer objeto ao escrever o seu nome em um livro. Akiko Yosano, Kenji Miyazawa, Ranpo Edogawa e Jun'ichirō Tanizaki são outros membros da agência, cada um com uma habilidade específica.

Os primeiros casos que a Agência de Detetives assume após Atsushi ser aceito na equipe são relacionados à Máfia do Porto (*Pōto Mafia*). Na primeira fase da história, conhecemos a agência criminosa do submundo de Yokohama, organização da qual Dazai fazia parte durante a adolescência. Cada membro da Máfia do Porto também possui uma habilidade específica, como Ryūnosuke Akutagawa. Espécie de antagonista de Atsushi, Akutagawa vivia nas ruas, junto com outras crianças, que foram cruelmente assassinadas. Ele passa a integrar a Máfia do Porto quando Dazai se vinga dos homens que mataram seus amigos, e desde então Akutagawa passa a tê-lo como um mentor, sempre em busca de sua aprovação. Ao longo dos capítulos do mangá e do animê, conhecemos novos personagens e compreendemos como suas histórias se entrelaçam com as trajetórias dos dois núcleos principais. A cada fase, surgem novas organizações vinculadas aos casos

que a agência precisa resolver, como a estadunidense A Guilda (*Girudo*) e o grupo terrorista Decadência do Anjo (*Tennin Gosui*), da qual fazem parte personagens como Bram Stoker, Fyodor Dostoevsky e Nikolai Gogol.

A população ficcional de *Bungo Stray Dogs* é formada basicamente por personagens com nomes inspirados em grandes nomes da literatura japonesa e internacional. Os únicos que não possuem algum homônimo na vida real trazem nomes de personagens de alguma obra literária e têm alguma relação com aqueles que homenageiam seus respectivos autores. Não apenas o nome, mas a personalidade de cada um do elenco ficcional carrega traços de características da vida ou da obra dessas figuras literárias. As habilidades especiais de cada um deles também trazem sempre uma referência a alguma obra de suas contrapartes da vida real. Um exemplo é o personagem Dazai, um dos mais emblemáticos e populares da série. Dazai Osamu (1909-1948) foi um dos principais autores da literatura japonesa do século 20. O renomado escritor deu fim à sua própria vida em 1948, acompanhado de sua parceira, Yamazaki Tomie, após um histórico de tentativas de suicídio (WOLFFE, 1990, p. 12). Em *Bungo Stray Dogs*, Dazai frequentemente diz estar em busca de uma bela garota que possa acompanhá-lo em suas investidas para tirar sua própria vida, tema que é tratado com certo humor na série.

A habilidade especial de Dazai no mangá, de anular o poder de outra pessoa, leva o título do livro mais famoso do autor homônimo, *Declínio de um Homem* (*Ningen Shikkaku*, traduzido como “Não Mais Humano” na dublagem brasileira do animê). Negatividade, fuga, revolta, crise de identidade e alienação são algumas temáticas recorrentes nas obras de Dazai, o autor (WOLFFE, 1990, p. 13), traços que são reconhecíveis na personalidade de Dazai, o personagem. Sobre o autor japonês, Wolffe descreve: “Como um Buda cósmico, Dazai é tanto extrínseco, como um guia para um rebanho rebelde e jovem, quanto intrínseco, dentro da negatividade de cada um de nós⁹ (WOLFFE, 1990, p. 13, tradução nossa). Da mesma forma que a personalidade de Dazai no mangá e no animê são inspiradas pelo pessimismo presente nos textos de sua contraparte na vida real, o personagem também funciona como uma espécie de “guia rebelde” para o protagonista Atsushi e seu rival Akutagawa, ambos tendo Dazai como mentor e sendo frequentemente orientados por ele.

⁹ No original: “Like the cosmic Buddha, Dazai is both extrinsic, as a guide to a wayward, youthful flock, and immanent, within the negativity in each and all of us”.

Essa inspiração na vida e obra dos autores que dão nome a cada personagem também orienta os laços criados entre cada personagem. Ranpo Edogawa (Hirai Taro, 1894 - 1965) é uma das principais referências das histórias de mistério do Japão. Seu pseudônimo, Ranpo, é uma homenagem a Edgar Allan Poe, de quem era grande fã - “Ranpo” se assemelha à pronúncia japonesa para o nome do autor estadunidense. Em *Bungo Stray Dogs*, o personagem Ranpo Edogawa possui uma habilidade especial de superdedução - ele consegue deduzir facilmente mistérios e os elaborados planos das facções investigadas pela Agência de Detetives Armados. Somos apresentados posteriormente ao personagem com nome inspirado em Edgar Allan Poe, que integra A Guilda e é um “amigo rival” de Ranpo na trama. Outro exemplo é a relação entre os personagens Osamu Dazai, Sakunosuke Oda e Ango Sakaguchi. Os três autores japoneses de mesmo nome integram a “escola libertina” (*buraiha*) de autores japoneses (DORSEY; SLAYMAKER, 2010, p. 15), que compartilhavam crises e questionamentos identitários no período pós-Segunda Guerra. Na ficção, os três personagens também são próximos e se reuniam para conversar no Bar Lupin, locação que também era ponto de encontro das contrapartes literárias, localizado em Ginza, em Tóquio.

Com um vasto número de personagens, a história principal de *Bungo Stray Dogs* é conduzida tendo como foco as disputas da Agência de Detetives Armados com as facções criminosas que enfrentam. O desenvolvimento dessas disputas se dá, principalmente, pela capacidade estratégica de seus personagens. Mesmo diante de super habilidades, as batalhas de *Bungo Stray Dogs* são definidas, de forma geral, pela capacidade dos personagens de usarem a estratégia e o raciocínio para derrotar seus adversários, diferente dos enredos clássicos dos animês e mangás, em que a força física aparece como fator determinante para a vitória. Ao longo da história, nos deparamos também com situações em que os personagens principais nem sempre seguem um padrão moral e também demonstram atitudes questionáveis ou fraquezas, como os momentos de covardia e hesitação de Atsushi. Essa caracterização torna os personagens de *Bungo Stray Dogs* mais próximos do real, mesmo estando eles inseridos em um universo ficcional baseado na fantasia.

Ao se valer de inspiração em autores clássicos da literatura japonesa e internacional e desenvolver traços da personalidade de seus personagens e relações complexas entre eles, o autor da série, Asagiri, instiga fãs a compreender mais sobre a história. Para dar conta desse universo ficcional, além da história fonte (*gensaku*) no

mangá e da adaptação em animê, o autor passou a investir em produções em outras mídias. Dentro do universo de *Bungo Stray Dogs*, Asagiri já publicou dez *light novels*, que em sua maioria são *spin-offs* com a história do passado de núcleos de personagens principais e secundários - como momentos da história de Dazai, da formação da Agência de Detetives ou o passado de Chūya Nakahara, personagem que faz parte da Máfia do Porto e compartilha o nome com um poeta clássico japonês. Além de expandir a história com a apresentação de excertos do passado dos personagens, na *light novel BEAST*, Asagiri cria uma inversão na história principal: ele mostra o que teria acontecido se Akutagawa fizesse parte da Agência de Detetives Armados e Atsushi mostrasse seu lado mais sombrio ao fazer parte da Máfia do Porto. Essa mudança de papéis mostra como os personagens reagem ao novo contexto e oferece mais uma possibilidade de compreensão de aspectos das personalidades desenvolvidas na trama original.

Em outra *light novel*, *Bungo Stray Dogs Gaiden*¹⁰: *Ayatsuji Yukito VS. Kyōgoku Natsuhiko*, somos apresentados a dois novos personagens, que não fazem parte da trama principal, mas também possuem habilidades especiais e tentam resolver um misterioso caso de assassinato. Além do mangá, do animê e das *light novels*, a franquia de *Bungo Stray Dogs* também se desenvolve em outras estratégias. O filme *Bungo Stray Dogs: Dead Apple*, que foi exibido nos cinemas brasileiros em 2018, mostra acontecimentos após a segunda temporada do animê e que não fazem parte da cronologia do mangá principal. Já o mangá *Bungo Stray Dogs Wan!*, ainda em publicação, traz histórias curtas e interações cotidianas divertidas dos personagens, que aparecem desenhados apenas como *chibis*¹¹.

Ficção expandida no universo dos mangás e animês

Ao transpor para personagens ficcionais aspectos da vida e obra de figuras literárias, Kafka Asagiri não só abriu caminho para um público mais jovem se interessar em conhecer trabalhos e nomes clássicos da literatura, mas também proporcionou um novo espaço para discussões sobre teorias e interpretações sobre seu mundo ficcional. Identificamos, portanto, na caracterização dos personagens de *Bungo Stray Dogs* uma das

¹⁰ *Gaiden* é o termo japonês para histórias paralelas, suplementares às histórias principais.

¹¹ Tipo de traço de animês e mangás em que os personagens aparecem em miniatura, de forma mais delicada e divertida.

especificidades desse universo. Ao ter seu nome compartilhado com uma personalidade literária, os personagens indiretamente incentivam a criação de relações entre ficção e realidade para melhor compreender essa história. Para caracterizar seus personagens, o mangaká resgata elementos de uma imaginação coletiva, tomando a liberdade de integrar essas figuras em uma nova história, dentro de um contexto fantástico típico dos mangás, com traços de personalidades e textos que são facilmente reconhecíveis, colocando esses autores do mundo real na condição de entidades flutuantes, conforme discute Eco (2013, p. 72), termo usado pelo autor para falar sobre personagens que navegam entre diferentes histórias ao pertencer a um imaginário coletivo. A partir daí, é percebida nessa caracterização de personagens uma relação complexa entre a obra de Asagiri e a relação intertextual não apenas com obras literárias, mas com autores “da vida real”. Se os personagens que levam nome de autores não podem ser considerados exatamente como uma “versão mangá” dessas personalidades, essa referência intertextual da ficção de outras épocas, de autores e culturas dentro da história de *Bungo Stray Dogs* também não é uma adaptação dessas histórias. Segundo Hutcheon (2013, p. 42), meras alusões textuais não configuram uma adaptação, que requer um engajamento mais extensivo com outra obra. Essas referências intertextuais, no entanto, colaboram para que a expansão da caracterização desses personagens, que podem ter perspectivas e interioridades de suas personalidades percebidas não apenas dentro do mangá e suas adaptações, mas em textos de outros autores.

Cada personagem traz traços específicos de um autor e sua obra, transportando para esse universo ficcional o nome de cada uma dessas personalidades de literatura. Dessa forma, é possível também entender que, em certa medida, esses autores são transpostos para o mundo de Asagiri. Ao mesmo tempo, os personagens de *Bungo Stray Dogs* não são exatamente os autores que homenageiam e não há, até o momento, nenhuma pista de que esses autores existam na história, o que torna essa relação mais complexa. Os personagens fazem parte de um elenco que existe na diegese do mangá, que de certa forma, transporta essas figuras literárias e suas obras para um novo contexto, em que podemos não apenas investigar os textos criados pelo mangaká para entender a história, mas também buscar conteúdos externos ao mangá para compreendê-lo melhor. Por outro lado, é possível compreender toda a história do mangá sem ter qualquer conhecimento sobre as pessoas ou obras que inspiraram seus personagens, ainda que essa experiência seja mais completa na criação de relações entre os diferentes universos ficcionais criados

por esses autores do “mundo real”, bem como suas próprias características e vivências pessoais, e o mundo narrativo onde nos deparamos com a essência desses personagens.

As estratégias narrativas em *Bungo Stray Dogs* também se destacam pelas histórias paralelas que são publicadas para complementar a trama do mangá. Enquanto prequelas e sequências de produções ficcionais não são raras no mundo do entretenimento, no caso dos mangás de longa serialização, como *Bungo Stray Dogs*, conhecemos essas histórias enquanto a obra inicial ainda está em publicação. Durante esse período, marcado por pausas entre o lançamento de cada novo capítulo do mangá (no caso de *Bungo Stray Dogs*, novos capítulos são normalmente lançados mensal ou bimensalmente, com cerca de 20 páginas cada), a trama se desenvolve não apenas nos capítulos do mangá, mas por meio dessas histórias paralelas distribuídas em outros formatos de mídia. Essa expansão da narrativa serve também, portanto, para preencher “vazio” da ausência de novidades sobre a trama principal, característica própria da transficcionalidade, conforme Ryan (2008): “O leitor ou espectador de um texto transficcionalizado pode entrar em um ambiente familiar ao invés de passar por um período difícil de adaptação em um mundo estrangeiro¹²” (RYAN, 2008, p. 392, tradução nossa). Para explicar o conceito de transficcionalidade, a autora cita Richard Saint-Gelais:

O conceito de transficcionalidade abrange as práticas que expandem a ficção para além dos limites da obra: sequências e continuações, o retorno de protagonistas, biografias de personagens, ciclos e séries, “universos compartilhados”, etc. Transficcionalidade cruza períodos históricos e também limites entre a literatura nacional ou gêneros literários, e afeta também a literatura como também outras mídias (filmes, televisão, quadrinhos, etc.), e também permeia a literatura convencional ou experimental e também a cultura popular¹³ (SAINT-GELAIS apud RYAN, 2008, p. 386, tradução nossa).

O aspecto transficcional em *Bungo Stray Dogs*, de acordo com o conceito de Richard Saint-Gelais e a discussão de Ryan, se dá especialmente pela expansão do universo ficcional iniciado no mangá, com novos textos que aprofundam a história de vida dos personagens, dão destaque a núcleos secundários e mostram realidades alternativas para

¹² No original: “The reader or spectator of a transfictionalizing text can sneak into a familiar environment instead of going through a difficult period of acclimatizing to a foreign world”.

¹³ No original: “The concept of transfictionality covers those practices that expand fiction beyond the boundaries of the work: sequels and continuations, return of the protagonists, biographies of characters, cycles and series, “shared universes,” etc. Transfictionality crosses historical periods as well as boundaries between national literatures or literary genres, it affects literature as well as other media (film, television, comics, etc.), and it penetrates mainstream or experimental literature as well as popular culture”.

além daquela que é apresentada na obra de referência. As estratégias de Asagiri para ampliar o universo ficcional iniciado do mangá podem ser classificadas dentro de dois de três aspectos da narrativa ficcional discutidos pelo teórico literário Lubomír Doležel, também citado por Ryan. *Expansão* é o termo que define estratégias que estendem o escopo do mundo dos protagonistas preenchendo suas lacunas, adicionando sequências ou prequelas (RYAN, 2008, p. 385). As *light novels* que narram, por exemplo, acontecimentos da adolescência de Dazai e Chūya ou a formação da Agência de Detetives Armados, são uma extensão do universo da história principal, pela qual mergulhamos em acontecimentos que determinaram a forma de agir de personagens secundários, que são retirados temporariamente da posição de coadjuvantes. Essa ampliação também acontece na história de Ayatsuji Yukito e Kyōgoku Natsuhiko, que não fazem parte da história principal, mas habitam o mesmo mundo em que pessoas dotadas de uma super habilidade usam seus poderes para solucionar mistérios (além de serem nomeados em homenagem a autores literários).

Já a *light novel BEAST* traz um exemplo interessante do que Lubomír Doležel chamou de *Deslocamento*, e Ryan adaptou para *Modificação*, ao dar um destino diferente aos personagens ao responder à pergunta “e se?” (*what if?*) (RYAN, 2008, 2013). Ao mostrar o que teria acontecido se o protagonista Atsushi tivesse ingressado na Máfia do Porto, ao invés da Agência de Detetives Armados, e se Akutagawa ocupasse o lugar do protagonista, nos deparamos com os mesmos personagens em situações distintas, o que afeta também a vida de outros núcleos. O ponto de vista da história também é modificado, de Atsushi para Akutagawa. Mesmo com essa inversão de papéis, no caso da modificação em *BEAST*, os elementos do universo de *Bungo Stray Dogs* permanecem reconhecíveis, de forma que a caracterização dos personagens se mantém coesa à obra original, mesmo diante de uma história reinventada.

No entanto, é importante destacar que, lançadas em sincronicidade à publicação da obra original, da qual não temos expectativa sobre a conclusão, e em diferentes formatos midiáticos, as estratégias de expansão do universo de *Bungo Stray Dogs* não se enquadram exatamente na ideia de narrativa transmídia (*transmedia storytelling*). “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 135). O conceito, muito utilizado no Ocidente, é frequentemente adotado para definir qualquer tipo de extensão da narrativa em outras plataformas, sem no entanto levar em

consideração as especificidades do fenômeno, conforme ressalta Mittell (2015): “Apesar da crescente onipresença da transmídia, precisamos evitar confundir extensões transmídia gerais com o modo mais particular de narrativa transmídia¹⁴” (MITTELL, 2015, p. 294, tradução nossa). Mesmo que essa franquia seja composta por um universo de capacidade enciclopédica e que instiga leitores e espectadores a conhecerem mais sobre o seu mundo narrativo por meio do consumo de várias histórias, elementos próprios da narrativa transmídia, que estão presentes também em outras mídias além dos quadrinhos, alguns aspectos fazem com que as estratégias narrativas de *Bungo Stray Dogs* ainda estejam ainda muito atreladas à ideia de repetição do mídia mix. A história modificada de *BEAST*, por exemplo, lançada inicialmente como *light novel*, em 2019, ganhou adaptações em mangá e filme *live-action*. Já o filme *DEAD APPLE* fez o caminho inverso do usual na indústria japonesa, e chegou primeiro nos cinemas antes de ser adaptado para o mangá e para o teatro. Cada fragmento da história, lançado em diferentes mídias, acaba por ser posteriormente replicado em outros formatos. Essas expansões, todas assinadas por Asagiri, integram o cânone da série e destacam a relevância da repetição na indústria ficcional japonesa, mesmo diante de outras estratégias de expansão da narrativa. Dessa forma, é possível acompanhar cada fração da história em uma mídia diferente, como prevê o conceito de narrativa transmídia - ou aguardar por suas adaptações para consumi-las em um mesmo meio, como é usual no mídia mix japonês.

Bungo Stray Dogs é um exemplo de como, apesar da expansão da narrativa nos universos do mangá buscar estratégias que se valem de possibilidades de diferentes mídias e recursos narrativos, ainda é relevante a prática de repetição do mídia mix nessas produções, diante da capacidade dessas histórias de serem replicadas de forma redundante em outros formatos para além de seu lançamento original. Ainda assim, a franquia de *Bungo Stray Dogs*, se vale da caracterização de personagens, alusões intertextuais e estratégias transficcionais para construir seu universo narrativo. Cabe destacar também seu potencial de apoio na cultura participativa. Mittell (2015) destaca como o investimento da recepção “transborda para fora do universo ficcional”. “Os fãs podem esperar que personagens secundários ganhem mais tempo de tela ou que os principais

¹⁴ No original: “Despite the growing ubiquity of transmedia, we need to avoid confusing general transmedia extensions with the more particular mode of transmedia storytelling”.

recebam menos e também imaginar *spin-offs* em potencial e *crossovers* entre as séries¹⁵” (MITTEL, 2015, p. 128, tradução nossa).

Não é novidade o potencial de engajamento da cultura de fãs de mangás e animês, e a ligação entre essas obras e seus leitores e espectadores é ainda mais notável em contextos de recepção como o brasileiro, considerando que essas histórias nem sempre estão disponíveis em português, sendo o trabalho de tradução e disponibilização desse conteúdo feito por fãs ainda mais fundamental para facilitar o acesso a essas obras para o público do Brasil. No caso de *Bungo Stray Dogs*, essa interação acontece também pela criação de *fanfics* (sendo a dinâmica de “amor e ódio” entre Dazai e Chūya uma das favoritas entre os fãs), mas também pela capacidade de investigação das relações entre a literatura e o mundo ficcional do mangá, de elaboração de teorias e na prática de relacionar a obra fonte, o mangá, com o desenvolvimento dos personagens nas adaptações e *spin-offs* da série. Muitas vezes sendo não só os maiores responsáveis por divulgar essas obras fora do Japão, mas criadores enciclopédias e fóruns de análise de detalhes de suas histórias favoritas, podemos identificar nos fãs de animês e mangás de forma geral, tomando como exemplo as interações possíveis dentro do universo de *Bungo Stray Dogs*, características do que Eco (1989) chama de um leitor de segundo nível, ou leitor crítico, sempre atento às estratégias e detalhes da narrativa, sendo capaz de organizar as informações que são apresentadas em diferentes fragmentos da obra. O material produzido por fãs de mangás como *Bungo Stray Dogs*, muitas vezes, é a fonte de conteúdo mais completa de informações e análises sobre esses universos narrativos. Diante de uma narrativa que se expande em diferentes mídias e também em características de um amplo leque de personagens complexos, o potencial de diálogo de *Bungo Stray Dogs* com a recepção também não deve ser desconsiderado quando citamos as possibilidades de expansão desse universo narrativo.

Considerações finais

O modo como *Bungo Stray Dogs* faz referências à literatura - e como aspectos relacionados a obras literárias estão sempre presentes em sua história de fantasia - por si só já possibilitaria uma análise sobre as estratégias de expansão da narrativa dessa obra.

¹⁵ No original: “fans might hope that minor characters get more screen time or that major ones get less, as well as imagining potential spin- offs or crossovers between series”.

Para além disso, a história se desenvolve em outros formatos e busca outras estratégias narrativas em paralelo com as experiências de consumo já conhecidas da indústria dos animês e dos mangás, acostumada com a repetição por meio de adaptações em diferentes suportes midiáticos. Identificamos, portanto, a caracterização de personagens complexos, as referências literárias e a forma como a trama é expandida em histórias paralelas, além do potencial de diálogo com a recepção, como os principais aspectos para a expansão do universo ficcional dessa obra ficcional originada nos quadrinhos.

Ao trazer contribuições sobre a indústria dos mangás para os estudos sobre a ficção seriada contemporânea, no entanto, é fundamental considerarmos também sobre os aspectos sociais e históricos e as especificidades dessa cultura, de modo a compreender essas produções no contexto de suas origens e especificidades, sem nos limitarmos apenas os paradigmas do entretenimento Ocidental. Uma dessas reflexões possíveis, após a análise das estratégias de *Bungo Stray Dogs* dentro da história da evolução dos mangás, é sobre a relevância que as adaptações possuem na indústria ficcional japonesa e sobre as peculiaridades desses recursos de repetição. Nesse sentido, dentro das possibilidades de expansão da narrativa na indústria dos mangás, em que diferentes transposições midiáticas de uma obra já são esperadas, uma adaptação de um mangá em animê, filme ou videogame não é, no geral, considerada como uma redução do original, mas como uma ampliação de suas possibilidades, diante do aproveitamento da mesma narrativa em diferentes formatos. Dentro desse contexto, essa ampliação pode acontecer também por meio de outras estratégias narrativas, como da intertextualidade e da transficcionalidade, aliadas às práticas de repetição próprias dessa cultura e sua interação com uma recepção engajada.

Referências

BERNDT, Jaqueline. Manga, which manga? Publication formats, genre, users. In: ABE, Juri; KATO, Hisanori; TARGOWSKI, Andrew. (Ed.). **Japanese Civilization in the 21st Century**. Nova York: Nova Science Publishers, 2016. p. 121-133.

BUNGO Stray Dogs. Direção: Takuya Igarashi. Japão: Bones, 2016-2019. 37 episódios.

DORSEY, James; SLAYMAKER, Douglas. **Literary mischief: sakaguchi angou, culture, and the war**. Lanham: Lexington Books, 2010.

ECO, Umberto. A inovação do seriado. In: ECO, U. **Sobre espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-139.

ECO, Umberto. Alguns comentários sobre os personagens de ficção. In: ECO, U. **Confissões de um jovem romancista**. Trad. Marcelo Pen. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 63-108.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

ITO, K. Manga in Japanese history. In: MACWILLIANS, Mark Wheeler (Ed.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: Routledge, 2008. p. 26-47.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. ampl. e atual. São Paulo: Aleph, 2009.

MITTELL, Jason. **Complex TV**. Nova York: New York University Press, 2015.

RYAN, Marie-Laure. Transfictionality Across Media. In: PIER, John; GARCÍA, José Angel. (Ed.). **Theorizing Narrativity**. Berlin: De Gruyter, 2008. 385-417.

RYAN, Marie-Laure. Transmedial Storytelling and Transfictionality. **Poetics Today**. 34, v. n. 3, 2013, p. 361-388

SILVA, Valéria Fernandes da. Rompendo fronteiras e tomando a palavra: algumas reflexões sobre os quadrinhos femininos japoneses. **História, histórias**, [S. l.], v. 4, n. 7, p. 89-108, 2016.

STEINBER, Marc. **Anime's media mix: franchising toys and characters in Japan**. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2012.

TORRES, Eduardo Cintra. Folhetim, uma história sem fim: dos primeiros jornais de massa à internet. **Lumina**. Juiz de Fora (MG). n. 6. no. 2, dez. 2012. p. 1-26.

WOLFFE, Alan Stephen. **Suicidal narrative in modern Japan: the case of Dazai Osamu**. Nova Jersey: Princeton University Press, 1990.