

## **HAGANE NO RENKINJUTSUSHI: DO MANGÁ PARA ANIMÊS**

Michelle Takashima Walter<sup>1</sup>

### **Resumo**

Este artigo é uma análise da transposição do mangá *Hagane no Renkinjutsushi* para animês, levando-se em consideração as suas duas versões existentes. São usadas a teoria sobre tradução intersemiótica proposta por Julio Plaza e os estudos sobre o gênero narrativo com imagens sequenciadas. Inicialmente, são apresentadas algumas definições acerca das histórias em quadrinhos e dos mangás, em suas diferenciações e similaridades. Na sequência, são explicados conceitos teóricos sobre processos de intersemiose, com a devida aplicação à análise de quadros do mangá selecionado para estudo, em comparação com *frames* de ambos os animês.

### **Palavras-chaves**

Mangá; animê; tradução intersemiótica.

### **Abstract**

This paper is an analysis of the *Hagane no Renkinjutsushi* manga translation, comparing the two existent, and different, anime versions. For this purpose, Julio Plaza's intersemiotic translation theories will be applied, together with basic studies about the narrative genre with sequential images. This analysis begins with definitions, related to comics and manga: the similarities and also the differences between them. It will be followed by an explanation about the theoretical concepts of the intersemiosis process, applied in the analysis of selected Fullmetal Alchemist's manga frames, and comparing them with the related frames in both anime versions.

### **Keywords**

Manga, anime, intersemiotic translation

## Introdução

Os mangás<sup>2</sup> são histórias em quadrinhos japonesas, que fazem parte da cultura popular do Japão, sendo consumidos diariamente por milhares de pessoas. Como acentua Louis Frédéric (2008, p.755), japoneses de todas as idades lêem os mangás que, por sua vez, representa aproximadamente 40% de todas as publicações anuais das editoras. Para satisfazer todos os gostos, existem diversos tipos de narrativa e de traços, que se divide em, basicamente, cinco estilos: *kodomo* (para crianças), *shoujo* (para meninas), *shounen* (para meninos), *seinen* (para jovens do sexo masculino) e *jousei* (para jovens do sexo feminino).

No Japão, as traduções de mangá para outras mídias são comuns e não se trata de algo tão somente mercadológico, mas algo característico da cultura popular, que ocorre há anos. A adaptação entre diferentes mídias trata-se também de um fenômeno mundial que podemos entender como intermedialidade. Henry Jenkins (2006, p.02) escreve que na intermedialidade há uma intersecção entre as mídias, desde as tradicionais (tais como televisão, livro, HQs e filmes) até as mais novas, como as digitais. Entretanto, no Japão existe uma relação sinérgica entre vários tipos de mídias: o mangá não é só traduzido para o animê, mas como para uma gama de diferentes mídias como *game boy*<sup>3</sup>, celular, *trading card game*<sup>4</sup> e *action figure*<sup>5</sup>. Pode-se observar que o mangá é geralmente o ponto de partida das traduções para outras mídias, como acentua Mizuko Ito:

Eles são [os mangás] o primeiro componente do mix de mídia da contemporaneidade que emergiu do período pós-guerra, nos anos 60 e 70, eventualmente disponibilizando personagens e narrativas que estão nos jogos populares, animês e *merchandise*. (Ito, 2007, p.09)<sup>6</sup>

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 para as telas, oferece novos elementos que podem complementar, acrescentar ou até mesmo modificar percepções da história original.

De acordo com Júlio Plaza todo o processo de tradução é uma semiose (uma contínua transformação de um dado signo<sup>7</sup> em outro). Plaza (2003, p.67) escreve que “A Tradução Intersemiótica se pauta (...) pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são os interpretantes dos signos que absorvem, servindo como *interfaces*

[grifo do autor].” Portanto, quando um signo de um determinado suporte é representado por outro signo diferente em outro tipo de suporte, temos a semiose intermédia que, por sua vez, é caracterizada como uma tradução intersemiótica, pois há um fluxo de semioses entre diferentes suportes. Ao se adaptar um mangá para o animê, temos uma mudança de suporte (do gráfico para o audiovisual) e há transformação de signo, portanto, esse processo é uma tradução intersemiótica. Neste texto analisaremos como ocorre esse tipo de tradução, tomando-se como objeto o mangá *Fullmetal alchemist* e suas duas traduções para o animê.

### **Do HQ para o mangá: distinções e similaridades**

Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão começou a ser influenciado pelo capitalismo americano e a cultura ocidental começou a ser apresentada aos japoneses, inclusive as HQs, as quais influenciaram a produção dos quadrinhos japoneses. Portanto, o mangá é o resultado do encontro entre o ocidente com o oriente, assim como acentua Paul Gravet:

(...) eles [os japoneses] tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra – e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características. (...) Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres (...). (GRAVET, 2006, p. 15)

Embora tenha tido e tenha influências ocidentais, torna-se importante salientar que o mangá não é cópia dos quadrinhos americanos, e, sim, uma forma de transmitir, através de desenhos, como a sociedade nipônica percebe o mundo. A própria natureza da escrita japonesa faz com que os mangás se distanciem das HQs, pois, com o uso de ideogramas há uma criação de símbolos (o *kanji* não representa os objetos de forma real, mas através de traços rápidos e simples).

Com o propósito de entendermos como o mangá funciona e em que medida se difere/assemelha aos quadrinhos ocidentais, veremos algumas teorias sobre o tema. Um dos mais importantes estudiosos do assunto, Will Eisner (1999, p.5), explica que arte sequencial (termo para designar as histórias em quadrinhos como gênero narrativo com

imagens sequenciadas) caracteriza-se por ser “(...) uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia”. As histórias em quadrinhos quando vistas quadro a quadro são apenas desenhos, porém, estes mesmos desenhos quando colocados em sequência formam uma narrativa que dará origem à arte sequencial.

Para que o processo comunicacional se efetive, ou seja, para que o leitor possa se interessar pela história, acompanhar e interagir com ela, são necessários a adequação ao suporte e o domínio das técnicas pertinentes. Primeiramente, é preciso construir de forma eficaz cada personagem que fará parte da trama. Para isso, Eisner diz que o rosto tem a função de transmitir as emoções ou sentimentos variados de determinado personagem, através dos traços. Isso também é estendido para o desenho do corpo em si, que também irá transmitir as emoções do personagem, através do gestual.

No caso dos mangás, há uma predominância para centralizar a transmissão das emoções no rosto dos personagens, pois Osamu Tezuka, conhecido como o Deus do mangá, foi o pioneiro, na década de 40, no uso dos olhos grandes e brilhantes em personagens. Toshio Ban (2004), em sua obra biográfica sobre Osamu Tezuka, escreve que Tezuka, durante sua infância e adolescência, costumava assistir as peças do grupo teatral *Takarazuka*<sup>8</sup> e escreveu, posteriormente, que os olhos das atrizes, ao serem iluminados pelos fortes holofotes da época, pareciam aumentar e estrelas brilhantes pareciam surgir dentro deles. Tezuka, também, ficou fascinado com a animação da Disney, “Bambi”, tendo assistido inúmeras vezes. Baseado em suas lembranças das peças teatrais e dos olhos de Bambi, Tezuka desenvolveu o tipo de olhos que hoje é a principal característica do mangá.

Outro estudioso das HQs e mangás, Scott McCloud (2007), comenta que os japoneses desenham personagens mais caricaturados visando que o leitor se identifique com estes. Quando o desenho é mais realista, mais próximo a uma fotografia, a sensação é de estar olhando para o rosto de outra pessoa, enquanto que, ao se elevar o nível de caricatura de um determinado personagem, maior é a identificação do leitor para com este, pois se pode espelhar no desenho. Essa teoria de McCloud enquadra-se no gênero *shounen*, ao qual pertence o mangá analisado neste trabalho, *Fullmetal Alchemist*. As características

desse gênero são: desenhos mais carregados, com cenários mais detalhistas, traços fortes e dinâmicos, com grandes batalhas e conflitos pessoais.

Basicamente, o que constitui os quadrinhos são os personagens, a paisagem (*background*), os balões com as falas e as onomatopéias. Mas a moldura do quadrinho também faz parte do desenho em si. Quando se retira a moldura de um quadro, passa-se a idéia de atemporalidade, pois fica difícil perceber qual seria exatamente sua duração. No mangá, observa-se o uso de sangria dos quadros, ou seja, os elementos que constituem um determinado quadro ultrapassam o limite da moldura, reforçando a impressão de fugacidade.

### 鋼の錬金術師 - Fullmetal alchemist: histórias e adaptações

鋼の錬金術師 (*Hagane no Renkinjutsushi* ou *Fullmetal Alchemist*) é um mangá escrito e desenhado por Arakawa Hiromu<sup>9</sup>, publicado pela revista mensal *Gangan*<sup>10</sup> da renomada empresa *Square Enix*<sup>11</sup> do Japão, desde 2001. Existem também versões *tankoubon*<sup>12</sup>. Foram produzidos 51 episódios em versão animê pelo estúdio Bones<sup>13</sup>, em outubro de 2003 a outubro de 2004. Assim como muitos mangás de sucesso, várias adaptações para outras mídias (jogos, cinema, *action figure*, *trading card game*, etc.) foram feitas a partir da história.

O mundo em que se passa a história é distinto do nosso e o conhecimento mais avançado é a alquimia<sup>14</sup>. Basicamente, os países mais importantes da história são Amestris e Ishival. Amestris, tecnologicamente e cientificamente avançado, é habitado por pessoas de traços orientais e europeus, enquanto Ishival é habitado por pessoas de olhos vermelhos, pele morena clara e cabelos cinza, devotas a religião local. Pela religião de Ishival considerar a alquimia um pecado, uma guerra eclodiu entre os dois países. Amestris, para ganhar a guerra, recrutou os melhores alquimistas existentes, fornecendo-lhes a patente de alquimistas federais do exército. Dotados de diferentes poderes, todos sobre-humanos, os alquimistas aniquilaram Ishival em minutos.

Anos depois, os jovens irmãos Edward Elric e Alphonse Elric tentam ressuscitar a mãe utilizando a transmutação humana. A tentativa não obtém êxito e Edward perde sua perna, enquanto Alphonse perde seu corpo inteiro. Edward troca seu braço para fixar a

alma de Alphonse em uma armadura, utilizando-se da teoria da troca equivalente. Por esse motivo é que Edward possui uma perna e um braço de metal (chamados de *automail*, próteses mecânicas de tecnologia avançada) e Alphonse é, literalmente, uma armadura vazia. Após saber da existência de dois jovens irmãos que detém o conhecimento da alquimia, o famoso herói de guerra, coronel Roy Mustang, o alquimista das chamas<sup>15</sup>, convida-os para serem alquimistas federais. Ao saber que esse cargo daria total liberdade de pesquisas, Edward resolve se tornar parte do exército e, protegidos pelo cel. Mustang e sua equipe, os dois irmãos partem na jornada em busca da pedra filosofal que poderá recuperar seus corpos.

Como a primeira adaptação para animê começou a ser produzida enquanto poucos capítulos do mangá tinham sido desenhados, era de se esperar que, em algum dado momento, a história do animê não tivesse mais como seguir a história do mangá, pois o animê estaria muito mais à frente. Sendo assim, os roteiristas do animê teriam de consultar a *mangaka*<sup>16</sup> para que ela pudesse adiantar as idéias ou partir para criação da continuação da história tendo como base somente os poucos capítulos disponíveis. O resultado foi uma fuga completa da história do mangá e personagens importantes perderam sua relevância. Nomes trocados e fatos diferentes fizeram com que, ao final, o animê e o mangá se distanciassem de forma irreversível, criando duas histórias completamente distintas.

Uma solução para os leitores do mangá que criticaram a total fuga do animê é a produção de um *remake*, em 2009, realizada pelo mesmo estúdio Bones do Japão. O comprometimento com a fidelidade tanto histórica quanto gráfica é muito interessante: parece que, ao tentar corrigir a adaptação anterior, o foco principal do animê está em seguir quadro a quadro o mangá. A partir disso, é que faremos a presente análise.

### **Escolha dos quadros**

Por se tratar de uma série que está no volume 22, cada um com aproximadamente 200 páginas, e como o *remake* ainda está sendo produzido, optou-se por centralizar a análise no volume 02, capítulo 05, que corresponde aos episódios 05 a 08 da primeira adaptação e ao episódio 04 da segunda adaptação para o animê. A escolha desse capítulo é justificada pelo fato de existirem elementos que seriam interessantes observar, pelo modo como seriam suas traduções para o animê.

O título do capítulo aparece na página 08: *A angústia dos alquimistas*<sup>17</sup>. Das páginas 09 a 11, os irmãos Elric pedem para o cel. Mustang indicar uma biblioteca ou alguém que seja especializado em síntese de organismos vivos. O cel. Mustang acha o perfil de Shou Tucker, um alquimista de certificação nacional, conhecido como o alquimista da trama vital<sup>18</sup>. Em seguida, explica que Tucker é um especialista em criar quimeras<sup>19</sup> com o uso da alquimia e que seu sucesso maior foi há dois anos, quando realizou a transmutação de uma quimera falante que morreu logo depois. Das páginas 12 a 25, os irmãos Elric vão à casa de Tucker e acabam conhecendo Nina (a filha de quatro anos de Tucker) e Alexander (o cachorro da família), ficando muito próximos a eles. Ficam sabendo que a esposa de Tucker foi embora há dois anos e que Tucker estava sendo pressionado pelo exército para apresentar o relatório anual de suas pesquisas para. Da página 26 até o final do capítulo 05 (página 50), os irmãos Elric chegam à casa de Tucker e este mostra a nova quimera falante que transmutou na noite anterior, sentindo-se aliviado por conseguir terminar a pesquisa e garantir os fundos ganhos do exército.

Inicialmente, os irmãos Elric ficam maravilhados, pois a quimera realmente falava. Até que a quimera chamou Edward de *oniicha*<sup>20</sup>, que era como Nina o chamava. Então, Edward percebeu que Tucker sintetizou sua própria filha com o seu cão Alexander e o mesmo tinha sido feito com sua esposa há dois anos. Edward perde a calma e começa a bater em Tucker que tentava justificar seus atos e dizendo que ele e Edward são iguais, pois Edward tentou a transmutação humana, proibida na alquimia. A equipe do cel. Mustang chega e cerca a casa, os irmãos Elric vão embora sem poderem fazer nada. O capítulo 05 termina com Scar<sup>21</sup> matando, usando sua alquimia da decomposição de elementos, tanto Tucker quanto a sua quimera, pedindo, nos últimos quadros desse capítulo, para que Deus acolha as duas almas e lhes dê paz e salvação.

De forma geral, é assim que se desenrola o capítulo 05 no mangá. A análise será feita das seguintes páginas: 1) página 18, quadro número 5; 2) página 29, quadro 5; 3) página 31, todos os três quadros; 4) página 44, quadro 1.

### **Processo tradutório**

Júlio Plaza, em sua obra *Tradução Intersemiótica*, 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 as categorias do pensamento de Peirce e os tipos de signos (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 do signo para representar o 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)

O salto qualitativo consiste em não somente uma mera transposição de um meio para outro, mas como aperfeiçoá-lo para se enquadrar no novo suporte, passando a ser um processo não somente de reprodução, mas de criação.

Umberto Eco, em seu livro *Quase a mesma coisa*, 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 contrargumentar 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).

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.

Nosso foco na análise será a tradução dos signos característicos do mangá para as duas versões do animê. Analisaremos, portanto, os traços de cada personagem, as onomatopéias, as sensações que podemos ter ao visualizarmos o desenho e os demais



recursos gráficos do mangá, com ênfase em como ocorreram as respectivas traduções para o animê.

### **Análise comparativa**

O primeiro quadro escolhido do mangá é o momento em que os irmãos Elric estão na biblioteca de Tucker e Alexander entra de súbito, pulando para cima de Edward em uma cena humorística. Nas duas traduções para animê, esse quadro é praticamente um *frame* estático<sup>22</sup>, havendo pouca animação. Assim, podemos analisar de que forma são traduzidos os traços, a proporção e o enquadramento nas duas adaptações; utilizando-nos do conceito de elementos iconográficos como recursos específicos da linguagem das HQs, de acordo com Eisner e Eco. Perceber iconogramas demanda numa espécie de “letramento visual” sobre as convenções gráficas e suas denotações e conotações.



Figura 1: (1) quadro 5, mangá, p. 18; (2) *frame* animê primeira versão, 3'34''; (3) *frame remake*, 9'54''.

As linhas traçadas no peito de Alexander e abaixo das patas, no quadro retirado do mangá, figura 1 (primeira imagem), são as chamadas linhas de movimentos, característica dos mangás, essas linhas geralmente são finas e envolvem o personagem, muitas vezes sendo desenhadas em cima deste, para passar a idéia de deslocamento dentro de um único quadro. A abertura das patas que ultrapassam a moldura do quadro dá a sensação de que o cão se jogará em cima do garoto, como se estivesse se jogando para fora do próprio mangá (idéia de fugacidade). Os cabelos em pé de Edward é um elemento iconográfico próprio das histórias em quadrinhos que significa “apavorar-se, assustar-se” e faz parte, segundo Eco (2004, p.144) de um processo de “(...) visualização da metáfora ou do símile (...) que, na estória em quadrinhos, se realizam com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor.”.

Na primeira tradução para o animê (figura 1, segunda imagem) Alexander está mais “fofinho”, com as patas mais curtas, parecendo que, durante o processo de tradução, a idéia de fugacidade se perdeu. Em relação a Edward, houve uma emulação do mangá: manteve-se, mesmo sendo um animê, um elemento iconográfico do mangá (os cabelos em pé). Já no *remake* (figura 1, terceira imagem) há uma fidelidade em relação ao mangá, em termos de posição e traços. A idéia de fugacidade que as patas de Alexander nos faz sentir no mangá, aqui foi resolvida abrindo-se o enquadramento. Outro elemento próprio da semântica dos quadrinhos foi aqui incorporado para reforçar o susto de Edward antes expresso somente pelos cabelos em pé: as gotas de suor de Edward (pequenas bolas translúcidas, que são iconogramas da aflição ou do medo) que ficam girando rapidamente ao redor de sua cabeça.

O segundo quadro escolhido para análise (figura 2, primeira imagem) é quando a quimera chama Edward de *onicha*.



Figura 2: (1) quadro 5, mangá, p.29.; (2) *frame* animê primeira versão, 16’; (3) *frame remake*, 16’18”.

Essa quimera em particular não é uma criatura amedrontadora, sendo mais frágil do que perigosa. Portanto, o motivo da utilização dos traços fortes e sombras pronunciadas (figura 2, primeira imagem) são para criar um clima de tensão. O simbolismo das cores explicaria esta opção pelo negro como referente a uma dimensão mais profunda e instintiva dos sentimentos humanos, ligada à negatividade ou à anulação do ser. A palavra *oniicha* é falada pausadamente pela quimera (percebemos isso pela divisão da palavra em três balões).

O uso do balão é fundamental quando se fala de uma semântica dos quadrinhos. Dependendo de como o balão é ligado ao “falante”, diferentes significados são entendidos. Por exemplo, quando o balão é ligado com uma espécie de V, significa discurso expresso; quando ligado através de pequenas bolas, significa discurso pensado;

se os contornos são pontiagudos, pode significar raiva, ira, medo, entre outros dependendo do contexto. No que diz respeito a fala que está inserida dentro do balão, no mangá, entretanto, existe uma particularidade: os ideogramas, que por serem traços e desenhos, muitas vezes pictográficos, também podem ser trabalhados de forma a transmitir significados sem prejudicar a leitura. Por isso, além dos balões, a entonação das falas dos personagens pode ser trabalhada com os ideogramas de diversas formas. Neste quadro que estamos analisando, os ideogramas estão falhados, o que nos leva à percepção que a palavra não é pronunciada de forma clara.

Na primeira tradução para animê (figura 2, segunda imagem), a quimera está de frente para a câmera, como se falasse com o interlocutor, e há uma supressão dos detalhes da boca. Parece que o ambiente denota um clima diferente do anteriormente explicado. A voz, um elemento significante, é pausada e rouca, como se fosse falada de dentro de uma espécie de cano, expressando um sentimento triste. Já no *remake* (figura 2, terceira imagem) novamente temos uma ambientação semelhante a do mangá. A voz também é pausada, rouca, porém chorosa. A manutenção do ambiente escuro e do tom choroso são relevantes para a conservação da semiose do texto original.

A terceira imagem escolhida (figura 3, primeira imagem) se passa no mesmo laboratório de Tucker. A seqüência de leitura dos quadros no mangá é da direita para a esquerda, os ideogramas em cada balão são lidos de cima para baixo, da direita para a esquerda.



Figura 3: mangá, p.31. Tradução: (a) Nina e Alexander, onde eles foram? (c) Odeio garotos intuitivos como você!; (2) *frames* animê primeira versão, 16'29" a 16'41"; (3) *frames* *remake*, 16'46" a 16'55".

Podemos observar (figura 3, primeira imagem) que se conserva o tom sombrio e triste, que é enfatizado por um novo ritmo narrativo, a partir da divisão da página em apenas três vinhetas. Eisner (2001, p.26) acentua que a habilidade de se transmitir o tempo e o *timing* (utilização dos elementos do tempo a fim de se transmitir uma determinada mensagem ou emoção) é importante para que uma arte sequencial tenha sucesso. Existem vários elementos que podem ser usados para esse fim, mas neste quadro em questão temos o número e o tamanho dos quadros como elementos determinantes do *timing*. Eisner explica que

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem de tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito. (EISNER, 2001, p. 30)

Além de termos os quadros bem próximo um do outro, há dois quadros maiores; portanto, tem-se uma duração maior do que o quadro do meio que também é marcada pelo tamanho dos balões e seu conteúdo. Entre a fala de Edward (gritando, pois os ideogramas estão grandes e em negrito) e a fala de Tucker, existe um quadro estreito em que aparece Alphonse (com suas linhas de movimento que indicam movimento brusco e, no plano iconográfico, um desenho que significa “se surpreender”) indicando um ritmo rápido. Aqui, o quadro estreito fornece um ritmo indispensável para se acentuar a transmissão do clima dramático: se o suprimirmos não se perderá a compreensão da história, mas se perderá o grau de dramaticidade.

Na primeira tradução para o animê (figura 3, segunda coluna), apesar do uso das imagens frontais darem a sensação de menos agressividade do que as de perfil, o ritmo do mangá foi mantido. Alphonse (segundo *frame* da segunda coluna) move-se bruscamente (fazendo um som de armadura se movendo – tradução das linhas de movimento do mangá) e pronuncia um “ha!” (tradução do ícone que está desenhado na cabeça dele no mangá) de forma assustada. No *remake* (figura 3, terceira coluna) podemos observar que se mantém a fidelidade em termos de posições e o trabalho com luz e sombra conserva a suavidade. O ritmo do mangá é mantido tal como no primeiro

animê e as falas são iguais nas duas traduções. Portanto, aqui, a dimensão icônica é reiterada. Para a semiótica peirciana, ícones são

(...) signos que operam pela semelhança de fato entre suas qualidades, seu objeto e seu significado. O ícone, em relação ao seu Objeto Imediato, é signo de qualidade e os significados, que ele está prestes a denotar, são meros sentimentos tal como o sentimento despertado por uma peça musical ou uma obra de arte. (PLAZA, 2008, p.21-22).

O quarto quadro escolhido é quando Scar invade a casa de Tucker. O clima de suspense aqui é representado pela chuva constante com fortes relâmpagos. Esses elementos são estereótipos, utilizados tanto nas narrativas impressas quanto nos audiovisuais e seu caráter é indicial. Para Peirce, índice é: “(...) um signo determinado pelo seu Objeto Dinâmico em virtude de estar para com ele em relação real. O índice, em relação ao seu Objeto Imediato, é um signo de um existente.” (PLAZA, 2008, p. 22).

Essa seqüência não existe na primeira versão do animê (nela Tucker sobrevive e a quimera foge, sendo morta por Scar dentro de um beco, pois quando esse episódio foi feito, no mangá ainda não tinha sido finalizada). No mangá a participação de Tucker se encerra aqui e como o *remake* foi feito após o mangá, houve a fidelização do enredo.

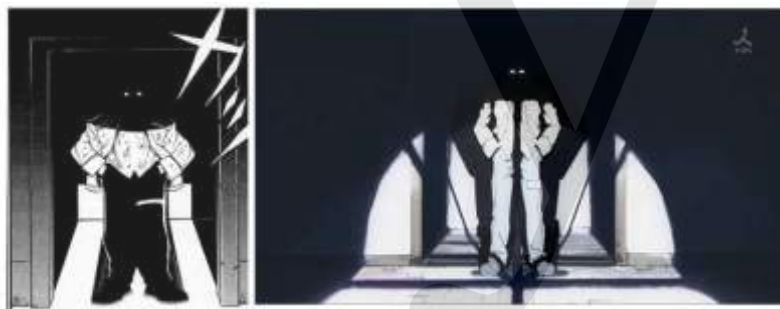


Figura 4: (1) quadro 1, mangá, p. 44; (2) *frame remake*, 21'08”.

Nesse momento do quadro (figura 4, primeira imagem) acontece um relâmpago que faz um *flash* na sala de Tucker. Os óculos escuros de Scar refletem a luz do *flash*, dando um ar de hostilidade e perigo. A onomatopéia com grande ideograma desenhado é *katsu* e faz referência ao som do relâmpago, por isso seu formato mais quadrado, como se os próprios ideogramas iconizassem o relâmpago. Parte do ideograma está vazada do quadro, passando a sensação de estar fora do ambiente. O uso das onomatopéias no mangá é parte integrante e fundamental, não somente para indicar o efeito sonoro, mas

para transmitir o som utilizando-se de um impacto visual, sendo amplamente usado, mais do que nas HQs, devido à própria particularidade da língua japonesa que utiliza as onomatopéias diariamente. Tal como escreve Inoko Hirose,

(...) as onomatopéias são usadas muito frequentemente em todos os níveis da língua japonesa – desde a conversação até os jornais de qualidade. Entretanto, a peculiaridade dessas expressões não existe em espanhol ou em inglês, causando uma grande dificuldade para se aprender a língua japonesa<sup>23</sup>. (INOSE, 2007, p.3)

Na tradução para o animê, somente o formato com que a luminosidade do relâmpago aparece mudou para um formato mais circular, o resto foi traduzido de forma fiel. Aqui, podemos notar claramente que os traços do mangá precisam ganhar uma sensação de volume e proporção na tradução para animê e isso se deve à própria característica de cada meio. O barulho do relâmpago, no quadro do mangá representado com a onomatopéia, foi traduzido como o barulho de um relâmpago que conhecemos. A ausência das onomatopéias no animê é claramente compreensível porque existe o som que pode ser inserido ao invés de indicações gráficas dele.

## Conclusão

Plaza desenvolve uma espécie de guia para se compreender o processo tradutório, após a análise comparativa entre o meio original e o meio para o qual este foi traduzido. O estudo do autor pode ser resumido como abaixo:

- Tradução icônica: Do original para a tradução, só se observa uma elevação do aspecto estético e se mantém a analogia entre as mídias. Portanto, existem significados e sentidos semelhantes entre as mídias.
- Tradução indicial: Embora tente se manter uma analogia com o original, o meio tradutor é tão impositivo que não se consegue traduzir para outro meio de forma totalmente fiel, gerando significados distintos, embora tenha sentidos semelhantes.
- Tradução simbólica: Não há semelhança entre o original e a tradução. O meio original sofreu uma transcodificação, gerando significados semelhantes, mas sentidos distintos. Podem ocorrer, ainda, significados e sentidos totalmente distintos.



Através da análise das traduções para animê de *Fullmetal Alchemist*, podemos concluir que houve uma tradução icônica, no caso do *remake* e uma tradução indicial, no primeiro caso, como procuramos demonstrar com os exemplos analisados.

Na tradução intersemiótica, ainda segundo Plaza, também podemos observar três aspectos distintos: a estética (operação poética), a transpositiva (operação especular) e a contextual (operação dialógica). Na operação poética a tradução é de caráter criativo, por exemplo, pelo audiovisual fornecer um caráter estético superior ao dos mangás, nesta operação o movimento é feito para o texto novo e não voltando para o original, sendo que as liberdades criativas são evidentes. Essa operação está no nível de primeiridade, pois evidencia-se um texto.

Podemos destacar a primeira tradução para o animê como uma operação poética, pois, apesar de existir certa semelhança com os elementos do mangá, houve uma liberdade criativa de alterar a história original, como observamos anteriormente.

Já o *remake* pode ser enquadrado na operação especular, pois se observa um caráter transpositivo em que os elementos que se transferem do mangá para o animê são evidentes e fiéis, apesar de formatados em um novo suporte. Temos aqui, portanto, a secundidade, pois se evidenciam dois textos (o mangá e o animê).

Por outro lado, não observamos nessa análise a operação dialógica, que está no nível de terceiridade e que envolve diversos textos num processo tradutório.

Por fim, embora não se possa exigir uma fidelidade total no processo de tradução, para que entendamos algo como processo de tradução intersemiótica no nível da secundidade, elementos do original (sequência da história, características dos personagens e ambientes) são visíveis na tradução. No entanto, pelo próprio processo tradutório ser de caráter criativo, o resultado pode ser uma obra, de certo modo, independente, com uma mudança no curso da história original e alterações de personagens na trama, embora mantenha ainda elementos semelhantes com o original.

Esperamos que nosso trabalho, ao focalizar uma parte significativa do intenso diálogo intersemiótico entre narrativas sequenciadas impressas e as outras mídias, possa



contribuir para o estudo dos processos comunicacionais que marcam a cultura popular contemporânea, em suas dimensões hoje globalizadas.

### Referências

ARAKAWA, Hiromu. Hagane no Renkijutsushi. Tokyo, Japão: GanGan, volume 2, 2001.

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

ECO, Umberto.. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 2004.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRÉDÉRIC, Louis. O Japão. São Paulo: Globo, 2008.

HAGANE NO RENKINJUTSUSHI. Dir. Mizushima Seiji. Tokyo, Japão: Bones Studio, 2004.

HAGANE NO RENKINJUTSUSHI: BROTHERHOOD. Dir. Yasuhiro Irie. Tokyo, Japão: Bones Studio, 2009.

INOSE, Hiroko. Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words. Espanha: Universidade de Granada, 2007.

ITO, Mizuko. Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes. Stanford University, Stanford, Estados Unidos, 2007.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.

MCCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos. São Paulo: Mbooks, 2007.

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

TOSHIO, Ban. Osamu Tezuka. São Paulo: Conrad, volume 2, 2004.

---

<sup>1</sup> Mestranda do curso Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens - Linha de Estudos de Cinema da Universidade Tuiuti do Paraná, com sede em Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: [takashimamichelle@gmail.com](mailto:takashimamichelle@gmail.com).

<sup>2</sup> No original: (man.ga: man (involuntário) e ga (desenho)). Neste artigo utilizaremos “mangá”, tal como foi adaptado para o português.

<sup>3</sup> No original: vídeo-game portátil desenvolvido pela companhia Nintendo desde 1988.

<sup>4</sup> Conhecido também como *collectible card game*, é um jogo de estratégia que utiliza cartas especialmente desenvolvidas para cada história.

<sup>5</sup> São miniaturas baseadas em personagens de filmes, desenhos, HQs, mangás, animês, etc., sendo não só consumidas pelo público infantil, mas também pelos adultos como itens de coleção.

<sup>6</sup> No original: “*They were the first component of the contemporary mix to emerge from in the postwar period in the sixties and seventies, eventually providing the characters and narratives that go on to populate games, anime, and merchandise*”

<sup>7</sup> Signo é algo que representa alguma coisa para alguém. Para Peirce, o signo possui dois objetos: o objeto tal como é representado (Objeto Imediato) e o seu objeto no mundo (Objeto Dinâmico).

<sup>8</sup> *Takarazuka Kagekidan*: grupo de teatro e de *music-hall* fundando na cidade de Takarazuka, em Hyogo, Japão, em 1914. Tinha apenas mulheres: atrizes, cantoras e dançarinas. O grupo fez tanto sucesso que, a partir de 1934, distribuíram-se em pequenos grupos e apresentaram-se em grandes teatros, principalmente em Tóquio. (FRÉDÉRIC, 2008, p. 1134)

<sup>9</sup> No original: 荒川 弘

<sup>10</sup> 月刊少年ガンガン

<sup>11</sup> 株式会社スクウェア・エニックス

<sup>12</sup> 単行本 (tankoubon: versões somente com um título de mangá, separado de outros, em edição especial)

<sup>13</sup> ボンズ

<sup>14</sup> (Hagane no Renkinjitsushi: brotherhood, 2009, episódio 4, 0’2’’ a 0’29’’) Tradução: A alquimia é um conhecimento que permite decompor e compor uma matéria. Entretanto, não é uma técnica de ilimitado poder. Não se pode construir algo a partir do nada. Para obter o que se deseja, deve-se, com certeza, oferecer algo em troca que tenha um valor equivalente. Este é o princípio básico da Alquimia: a troca equivalente. Os alquimistas não devem quebrar regras, sendo a mais grave delas a proibição da transmutação humana. Ninguém pode transgredir essa lei.

<sup>15</sup> No original

<sup>16</sup> *Mangaka*: desenhista de mangá.

<sup>17</sup> No original: 錬金術師の苦悩

<sup>18</sup> No original: 綴命の錬金術師 (algo como o alquimista que sincroniza vidas)

<sup>19</sup> Quimeras são criaturas criadas a partir da alquimia que mescla dois ou mais seres vivos.

<sup>20</sup> Oniicha: irmãozinho mais velho. O correto é *oniichan*, mas como Nina é pequena, come o “n”.

<sup>21</sup> Um ishvaliano sedento por vingança contra os alquimistas federais por estes terem dizimado seu povo. Embora utilize alquimia, a condena, não se considerando um alquimista, tendo herdado esses poderes do irmão morto em guerra.

<sup>22</sup> Essa é uma técnica do animê para se ganhar tempo de produção: pegar um *frame* estático e fazer pequenos movimentos ou efeitos especiais como *flashes* ou *zoom*.

<sup>23</sup> No original: “Onomatopoeia (...) are used very frequently in all levels of Japanese—from conversation to the quality newspaper. However the peculiarity of these expressions (...) that does not exist in Spanish or in English, causes the utmost difficulty for foreigners learning Japanese”.