

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

CINTHIA RAYANE DIAS DA SILVA



A metáfora tradutória na adaptação cinematográfica: a personagem de Light no anime *Death Note* e no *live action* homônimo

CINTHIA RAYANE DIAS DA SILVA

A metáfora tradutória na adaptação cinematográfica: a personagem de Light no anime *Death Note* e no *live action* homônimo

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Padilha Pacheco da Costa

Co-orientador: Prof. Dr. Eduardo Luís Araújo

Uberlândia/MG

2022

CINTHIA RAYANE DIAS DA SILVA

A metáfora tradutória na adaptação cinematográfica: a personagem de Light no anime *Death Note* e no *live action* homônimo

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Daniel Padilha Pacheco da Costa – UFU

Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares – UFU
Membro

Profa. Dra. Francine de Assis Silveira – UFU
Membro

Uberlândia/MG, 21 de março de 2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus pela minha vida, e por me ajudar a ultrapassar todos os obstáculos presentes ao longo do curso.

Agradeço aos meus pais e irmãs por me incentivarem e por me ajudarem a nunca desistir, mesmo pensando em desistir várias vezes. Agradeço por estarem sempre presentes nesses momentos, me ajudando e me apoiando.

Agradeço também aos meus amigos da faculdade e de fora também da faculdade, por me ajudarem de alguma forma e me incentivarem, por compartilharem desse momento importante da minha vida.

Agradeço ao meu orientador, o Prof. Dr. Daniel Padilha Pacheco da Costa, por todas as correções minuciosas e o cuidado em fazer deste um bom trabalho. Sem sua orientação este seria, sem dúvida, um trabalho muito inferior.

Agradeço à cuidadosa revisão e às preciosas sugestões do meu co-orientador, o Prof. Dr. Eduardo Luís Araújo.

Agradeço a todos os demais que, por quaisquer meios, me ajudaram nessa jornada.

RESUMO

Esta pesquisa analisa a construção do protagonista anti-heróico de Light no *live action Death Note*, de Adam Wingard, publicada em 2017, a partir do mangá e do anime homônimos. Para compreender os processos envolvidos na adaptação do *live action*, é utilizado o conceito de tradução intersemiótica de Roman Jakobson (1959) e de interpretação intersemiótica de Umberto Eco (2007). O *corpus* de pesquisa seleciona nove exemplos do animê *Death Note* (2006) de Tsugumi Ohba e nove exemplos do *live action* (2017) de Adam Wingard. A construção do personagem Light no anime e no *live action* se baseia nas concepções sobre a personagem cinematográfica de Paulo Gomes (2007) e sobre a personagem ficcional de James Wood (2017). Os resultados apontam para a construção, no *live action*, de uma personagem que, em adequação com o contexto em que se insere – a cultura americana – contesta o papel social e moral da personagem de Light enquanto anti-herói no anime.

Palavras-chave: Anime. *Live action*. Personagem Light. *Death Note*. Interpretação intersemiótica.

ABSTRACT

This research analyzes the construction of the anti-heroic character Light in the *live action* *Death Note*, by Adam Wingard, published in 2017. This live action was based on the manga and anime of the same name. To understand the processes involved in the *live action* adaptation, Roman Jakobson's Intersemiotic Translation (1959) and Umberto Eco's (2007) concept of intersemiotic interpretation are used. The research corpus selects nine examples from the anime *Death Note* (2006) by Tsugumi Ohba and nine examples from the *live action* (2017) by Adam Wingard. The analysis of the construction of Light in the anime and the *live action* is based on the conceptions of the cinematographic character by Gomes (2007) and the fictional character by James Wood (2017). The results point out to the construction in the *live action* of a character suited for the American culture, that contests its social and moral role as an anti-hero in the anime.

Keywords: Anime. *Live action*. The character Light. *Death Note*. Intersemiotic Interpretation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa do mangá <i>Death Note</i>	12
Figura 2: Capa do anime <i>Death Note</i>	13
Figura 3: Capa do <i>live action Death Note</i>	14
Figura 4: As características do mangá... ..	16
Figura 5: As características do anime... ..	18
Figura 6: As características do <i>live action</i>	20

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	p. 9
1 APRESENTAÇÃO DAS VERSÕES DE <i>DEATH NOTE</i>	p. 12
1.1 - <i>Death Note</i>	p. 12
1.2 - Mangá	p. 14
1.3 – Anime	p. 17
1.4 – <i>Live action</i>	p. 20
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	p. 24
2.1 Tradução intersemiótica e interpretação intersemiótica.....	p. 25
2.2 As personagens	p. 31
3 ANÁLISE DA PERSONAGEM LIGHT NO ANIME E NO <i>LIVE-ACTION</i>	p. 35
4 CONCLUSÃO	p.47
5 REFERÊNCIAS	p. 49

1 INTRODUÇÃO

Para que uma obra tenha um alcance mundial, algumas ferramentas são necessárias para possibilitar a visibilidade dessas produções, no caso a tradução, que permite o contato de leitores de outras línguas e culturas com a obra estrangeira. Aliada à tradução, temos a adaptação entre mídias distintas, que também é um recurso importante nesse processo de divulgação e expansão de uma obra, seja ela visual ou audiovisual, visto que, por meio da transposição da Literatura para Cinema, para Televisão ou HQ e mangá, por exemplo, a obra pode alcançar não só leitores de línguas distintas, mas um público maior e variado, como, por exemplo, aqueles que preferem o audiovisual, ou as crianças e adultos que apreciam as narrativas sequenciais.

Esse alcance da tradução, adaptação e quadrinhos, seja HQ ou mangá, vem crescendo, tendo em vista a quantidade de produções no mercado. Entendendo que, nesse processo de tradução e adaptação, a cultura é elemento fundamental, é inevitável que haja alterações e supressões na obra de chegada, o que acaba gerando diversas discussões com relação à tradução e à adaptação da obra original. Tais discussões ocorrem também com as adaptações feitas de um mangá para um anime ou um filme, que são o nosso objeto específico de pesquisa.

Observando o crescimento dessas produções, chama atenção o crescimento das próprias pesquisas a respeito de tradução, adaptação, cinema e mangá/anime. Os diferentes bancos de teses de universidades brasileiras registram diversos trabalhos dedicados à adaptação de literatura para o cinema ou HQ, algumas das quais, inclusive, pelo viés da Tradução. No entanto, a comparação das transformações por personagens ficcionais, especificamente, presentes em produções voltadas para a área da Tradução de mangá/anime, notadamente a sua tradução e interpretação intersemióticas, ainda possui poucas pesquisas.

Sendo assim, esse trabalho de pesquisa propõe uma análise da transformação do caráter anti-heróico da personagem Light no anime *Death Note* para o seu caráter heróico na *live action* homônima, que foi publicada pela Netflix, dirigida por Adam Wingard, em 2017. Nesta pesquisa, a análise toma como base

teórica os conceitos de tradução intersemiótica, proposto por Jakobson (1959), e de interpretação intersemiótica, proposto por Eco (2007). Em *Quase a mesma coisa*, Eco propõe uma definição de tradução como interpretação, utilizando a própria distinção dos três tipos de tradução definida por Jakobson em seu célebre ensaio "Aspectos linguísticos da tradução" (1959). Além disso, esta pesquisa se baseia no conceito de personagem ficcional, proposto por Wood (2017) em seu livro *Como funciona a ficção*, e no conceito de personagem cinematográfico, proposto por Paulo Emílio de Salles Gomes (2007).

O objetivo principal deste trabalho é mostrar, por meio da interpretação intersemiótica do anime em um *live action*, como a personagem principal das duas obras, Light, foi transformada no processo de adaptação.

Este trabalho está dividido em três capítulos. No capítulo 1, intitulado "Apresentação das versões de *Death Note*", são apresentadas informações e características sobre o mangá *Death Note*, de Tsugumi Ohba, bem como sobre o anime e o *live action homônimos*. Com efeito, o anime homônimo, baseado nesse mangá, contribuiu decisivamente para que a história tivesse mais visibilidade não só em países asiáticos, mas em todo o mundo. Como parte desse processo de crescimento de visibilidade, foram realizadas novas adaptações de *Death Note*, inclusive a sua adaptação americana em *live action*.

No capítulo 2, trata-se das teorias usadas como base para este estudo, quais sejam, o conceito de tradução intersemiótica, proposta por Jakobson (1959), bem como o conceito de interpretação intersemiótica, proposto por Eco (2007). Além desses dois teóricos relevantes para o estudo da tradução, há neste capítulo inicial a discussão sobre os conceitos de personagem ficcional e de personagem cinematográfico propostos por Wood (2017) e Gomes (2007), respectivamente.

No capítulo 3, será apresentada a análise comparativa de nove exemplos retirados do anime e da adaptação *live action* de *Death Note* sobre as transformações pelas quais a personagem de Light passa de um produto audiovisual para o outro. Este capítulo traz explicações sobre os recortes que melhor exemplificam as alterações e supressões realizadas na adaptação norte-americana.

Para realização deste trabalho, foi usada uma versão digital de *Death Note* em formato anime, legendado, disponível *on-line* para visualização ou download, lançada em 2006 pela Madhouse. Para análise da adaptação, foi usada a versão digital lançada em formato *live action* em 2017, pela Netflix, sob direção de Adam Wingard. Foram coletados nove exemplos para análise, sem delimitações de minutagem, com o objetivo de não reduzir a quantidade ou diversidade de exemplos.

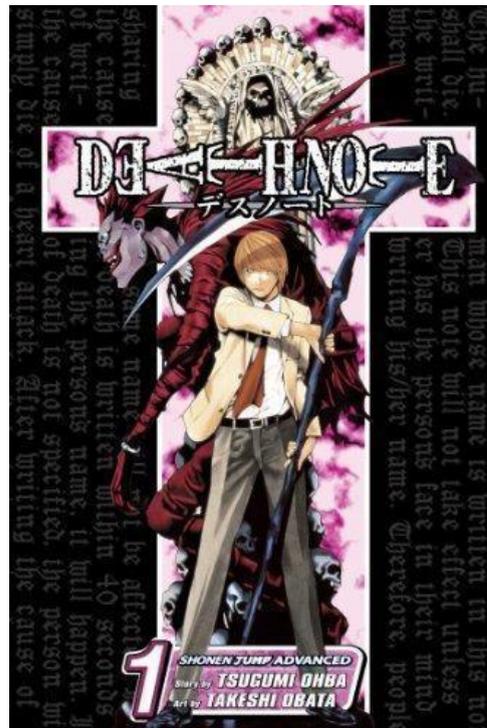
Por fim, na conclusão desta monografia, o leitor poderá tomar conhecimento do que foi constatado durante o processo de pesquisa, no intuito de que este trabalho possa contribuir para os Estudos da Tradução, tanto para tradutores em formação quanto para profissionais de tradução.

CAPÍTULO 1 – APRESENTAÇÃO DAS VERSÕES DE *DEATH NOTE*

1.1 *Death Note*

Death Note é uma série de mangá escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata. Os capítulos do mangá foram serializados na revista semanal japonesa *Weekly Shōnen Jump* de 2003 até 2006, com os capítulos compilados em um total de 12 volumes lançados pela editora Shueisha. No Brasil, a série de mangá foi licenciada e publicada em duas versões pela editora JBC, que também lançou as duas *light novels* da série. O gênero japonês da *light novel*, termo em inglês utilizado como estrangeirismo no Japão, é constituído por romances ilustrados. Essas ilustrações são, em geral, realizadas no estilo do anime ou do mangá.

Figura 1 - Capa do mangá *Death Note*, em 2007, no formato digital



Fonte: <https://editoraibc.com.br/mangas/colecao/death-note-tankobon/vol/death-note-01/>

A história é centrada no Japão atual, onde um jovem estudante universitário, chamado Light (Raito: na pronúncia japonesa) Yagami, que é muito inteligente, mas,

ao mesmo tempo, entediado com o mundo que o cerca, acha um caderno misterioso esquecido no mundo dos homens por um deus da morte (*shinigami*), chamado Ryuuk. Este caderno dá ao jovem o poder de matar as pessoas, sempre que, nele, escreve o nome das futuras vítimas. Cético, no início, Raito decide escrever o nome de um criminoso que viu no noticiário e, para sua surpresa, o poder do caderno é real e o criminoso morre. Após conseguir superar o trauma de ter dado 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 será o novo Deus, Raito, com sua mente brilhante, consegue enganar seu pai, chefe de polícia, L (Eru: na pronúncia japonesa), 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, simultaneamente, um justiceiro que, aos poucos, acaba tendo a mente corrompida pela ideia de poder.

Figura 2 - Capa do anime *Death Note*, edição japonesa de 2006, em formato digital



Fonte: <https://filmow.com/death-note-1a-temporada-t24340/>

O sucesso do mangá levou a vários produtos relacionados. A história do mangá foi adaptada em uma série de televisão de anime produzida pela Madhouse e dirigida por Tetsurō Araki, composta de 37 episódios. O anime foi exibido no Japão de 3 de outubro de 2006 até 26 de junho de 2007 pela Nippon Television. No Brasil, foi exibido pela primeira vez em 2009 pelo Animax e, em 2014, exibido pela PlayTV, e posteriormente pela Netflix. Além disso, a obra foi adaptada em três filmes *live action*, incluindo um quarto filme em 2016 e uma adaptação norte-americana distribuída pela Netflix em 2017, um dorama, duas *light novels* e vários jogos eletrônicos criados pela Konami para o Nintendo DS.

Figura 3 - Capa do *live action Death Note*, edição americana de 2017, em formato digital



Fonte: <https://www.netflix.com/title/80122759>

1.2 Mangá

Nos dias atuais, mangá é o nome de qualquer história em quadrinhos produzida no Japão. Mesmo o mangá, sendo um fenômeno

próprio da comunicação em massa, não podemos deixar de considerar suas raízes culturais.

Luyten (2011) explica o surgimento e influências do mangá:

As primeiras ilustrações no Japão estão ligadas às influências chinesas e, a partir dessas influências, foram assimiladas no Japão, Deles derivam os Ê-Makimono, considerados a origem dos quadrinhos japoneses. Nos séculos XI e XII, eram abundantes os ê-kimono, desenhos feitos em um grande rolo cuja história ia se desenvolvendo ao desenrolá-los. Dentre esses, o que mais se destacou foi o conjunto de rolos chamados Chojugiga, sendo dois feitos pelo sacerdote budista Kakuyu Toba. Conservado como tesouro nacional, trata-se de desenhos de animais antropomorfizados que, com humor, satirizam as condições daquela época (LUYTEN, 2011).

De acordo com Luyten (2011), quem cunhou a palavra "mangá" foi o pintor e artista Ukiyo-ê Katsushita Hokusai. Hokusai teve influência de grandes artistas europeus como Monet e Van Gogh. Com o início do século XIX, as charges inglesas influenciaram as ilustrações japonesas, tanto no traço dos desenhos, quanto dos conteúdos dos quadrinhos.

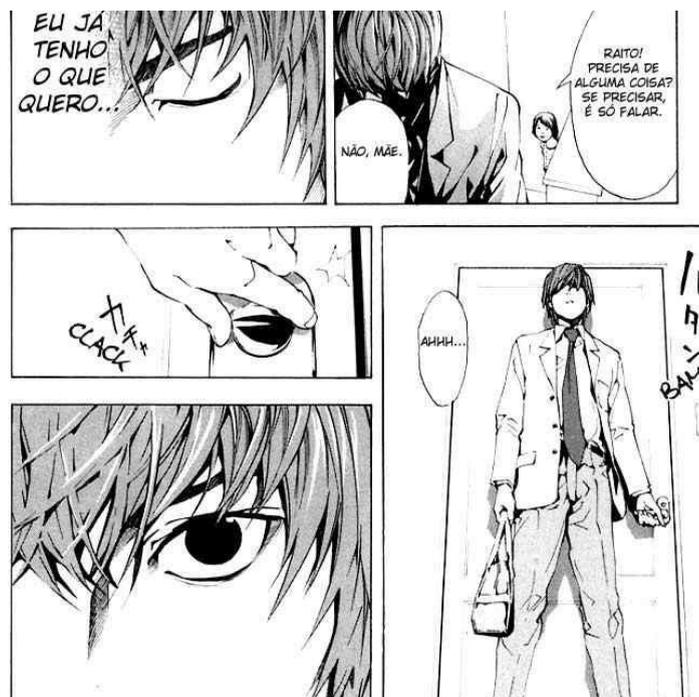
Segundo Sato (2007), podemos dizer, então, que o maior marco na modernização do mangá foi a obra de Osamu Tezuka (1928-1989). Sua história "Shin Takarajima" (A Nova Ilha do Tesouro) foi o primeiro *best-seller* do pós-guerra no Japão, vendendo mais de 400 mil exemplares, e deu o impulso para a produção de mangás a partir daquele período. (SATO, 2007, p. 127). Tezuka foi autor do clássico *Astro Boy* e *A Princesa e o Cavaleiro*. Ele praticamente inaugurou o atual mercado bilionário de animes no Japão.

Sobre a produção dos mangás no Japão, Luyten (2011) explica:

Apesar da influência Ocidental, a produção dos mangás no Japão se dá de maneira mais independente e autoral que nos EUA. Nos EUA, os autores trabalham para os "syndicates", empresas responsáveis por distribuir conteúdo para as editoras. Essas empresas possuem direitos sobre os títulos e personagens da história e, assim, decidem o destino das mesmas. Diferente dos EUA, no Japão os autores são independentes e trabalham diretamente com as editoras. (LUYTEN, 2011, p. 36).

Ao contrário dos “comics”, os gibis americanos, os mangás são originalmente publicados com a leitura oriental, feita da direita para a esquerda. Ou seja, o que no Ocidente seria o fim da revista, no Japão é o início. Segundo a editora JBC, responsável pelas traduções de uma parte significativa de mangás no Brasil, esses possuem características distintas dos estilos de quadrinhos de outras partes do mundo, sobretudo dos *comics* americanos. A primeira diferença é a própria especificidade da língua japonesa. O alfabeto japonês é composto de ideogramas que não representam somente sons, mas também ideias. Assim, em um mangá, as onomatopéias, além de fazerem parte da arte, são uma importante ferramenta na narrativa da história. A segunda diferença é a representação gráfica. O estilo de traço dos personagens é diferente dos gibis, pois, no mangá, os personagens sempre têm olhos grandes e corpos esguios. Outra característica importante e que sempre estão presentes nos mangás é o fato de eles serem produzidos em preto e branco e publicadas em papel jornal, cujo baixo custo torna o produto mais acessível a qualquer tipo de leitor.

Figura 4 - As características presentes no mangá



Fonte: <https://mangayabu.top/ler/death-note-pt-br-capitulo-01-my16274/>

1.3 Anime

Segundo Brito (2011), atualmente, o animê é o principal representante da cultura nipônica pelo mundo. O principal suporte da ponte Japão-Occidente hoje, são as animações japonesas, muito mais que os mangás, games, música e até o cinema tradicional. Isso facilita que, aos poucos, outros aspectos da cultura japonesa penetrem no cotidiano de outras culturas. Ainda segundo o autor, animê é como nós, ocidentais, chamamos a animação japonesa, enquanto no Japão, o animê é qualquer desenho animado, não importando a origem.

Segundo Sato (2007), a respeito da sua etimologia, há duas correntes que buscam explicar o surgimento da expressão anime. Uma delas defende que a palavra anime seja uma derivação da expressão francesa “dessin anime” (desenho animado), a outra acredita que anime seja uma corruptela de animation, do inglês, falada pelos japoneses como *animeeshon*.

Brito (2011), em seu artigo “Anime: o mercado de animações japonesas”, contribui com importantes informações sobre o anime.

Os animes chegaram à televisão japonesa em 1963, no formato de séries, sendo a primeira história Tetsuwan Atomu (*Astro Boy*, no Occidente), de Osamu Tezuka. A partir dos anos 70, os animes se consolidam como um ramo da indústria de entretenimento japonesa e, desde então, obtém índices de crescimento admiráveis. Nos anos 80, através das produções de ficção científica exibidas em canais japoneses a cabo, o gênero começa a se popularizar pelo mundo a partir dos Estados Unidos, onde os fãs de ficção científica passam a consumir avidamente estas animações, que era uma novidade no gênero sci-fi. Nos anos 90, os animes experimentam seu boom pelo mundo, sendo popularizados com as séries para televisão, sobretudo com *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball*. (BRITO, 2011).

Segundo Brito (2011), além de Tezuka ser um artista importante no surgimento do mangá e do animê, sua maior ambição era realizar animações e através dos mangás, Tezuka convencionou as características das quais chamamos por mangá e animê: a linguagem narrativa cinematográfica como estética, cenas de ângulos inusitados, closes e jogos de planos (num modelo bastante semelhante a um *storyboard*¹, reflexo da vontade de Tezuka de realizar animação); os olhos aumentados, expressivos e brilhantes.

Figura 5 - As características presentes no anime²



Fonte: <https://www.netflix.com/watch/70171896?trackId=13752289>

Segundo Brito (2011), quase todas as características linguísticas, temáticas e estéticas presentes no mangá foram posteriormente incorporadas ao animê. Conforme já citado, ambas as produções foram fortemente impactadas por Tezuka e mesmo hoje, os custos da produção de um anime são altos, tanto que a forma menos arriscada, é produzir um anime adaptando uma história já contada em formato mangá, pois já é popularmente conhecida.

Brito (2011) continua contribuindo com informações sobre o animê:

As animações japonesas são lançadas atualmente no mercado em três formatos: séries de televisão, filmes e OVAs (*Original Video Animation*). Independentemente do formato em que é lançado, o animê é produzido dentro de uma estruturação e segmentação básicas, comum a todos, que confere um certo padrão às produções e que, de fato, caracteriza o mercado de animação japonês. (BRITO, 2011, p. 9, 10)

Segundo Brito (2011), assim como no mangá, as produções de animações no Japão, são divididas entre o sexo (feminino e masculino), o gênero (comédia, terror, ficção, fantasia, erótico, etc) e a idade. Essas variadas combinações entre esses recortes básicos tem como resultado uma variedade de temática e produção em cada segmento.

Os animês, seja na TV ou no cinema, são produzidos e distribuídos por estúdios de animação, o que faz com que seu modelo empregatício se assemelhe mais ao dos syndicates do que à mais independente das editoras de mangás, apesar do fato de que a indústria de animês sobrevive à custa dos mangás que são

adaptados para

TV e cinema. Portanto, mangá e animê não se diferenciam tanto em conteúdo, apesar de suas diferenças de formato e produção.

Segundo Brito (2011), assim como no mangá, as produções de animações no Japão, são divididas entre o sexo (feminino e masculino), o gênero (comédia, terror, ficção, fantasia, erótico, etc) e a idade. Essas variadas combinações entre esses recortes básicos tem como resultado uma variedade de temática e produção em cada segmento.

Ainda de acordo com o autor, os animês são produzidos e distribuídos por estúdios de animação. A indústria de animês sobrevive à custa dos mangás que são adaptados para TV ou cinema, sendo assim compreende-se que o mangá e animê apesar de suas diferenças em formato e produção, não se diferenciam em conteúdo.

¹ O *storyboard* é uma sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das diversas cenas pensadas para um conteúdo em vídeo. O visual desse esboço é semelhante ao de uma história em quadrinhos e o objetivo é elaborar e detalhar a sequência da narrativa. Essa ferramenta é originalmente utilizada em animações, filmes e jogos, mas com o passar do tempo, tornou-se muito aplicada também em projetos gráficos para publicidade e marketing.

² Esse trecho foi retirado do anime Death Note (ep. 01, 12:33).

1.4 Live action

Provavelmente, nunca antes na história do cinema, o termo *live action* se tornou tão popular quanto agora. Apesar de não ser nenhuma novidade, os últimos *remakes* de clássicos da Disney deixaram a técnica “na boca do povo”. A *live action* constitui uma cinematografia que usa fotografia, em vez de animação.

No que concerne aos *live actions*, WonChan Sohn (2013) explica que há uma definição no dicionário Merriam-Webster que diz que o *live action* é “cinematografia não produzida por animação”, ou seja, produzida com atrizes e atores reais. No entanto, essa cinematografia pode ser combinada com animações 2D e CGI (em inglês, *imagens geradas por computador*).

Sobre o surgimento do *live action*, o site 8milímetros diz:

Para quem pensa que a técnica é recente, o primeiro *live action* data de 1964, com “Mary Poppins”. Colocar a atriz Julie Andrews em meio a criaturas animadas foi uma ousadia para a época! Outro filme que marcou uma geração foi “Space Jam – O Jogo do Século”, de 1996, estrelado pelo astro do basquete Michael Jordan, que contracena com os personagens do universo Looney Tunes. (8MILIMETROS, 2022.)

Na categoria de filme, essas duas palavras costumam ser usadas para distinguir uma forma da outra. Geralmente, pode-se dizer que *live action* é “um filme de uma pessoa real ou objeto fotografado através de uma câmera.” (SOHN, 2013, p. 5, tradução nossa).

Para Sohn (2013), a diferença essencial entre a animação e o *live action* é que, na animação, a gravação é criada artificialmente e com manipulação, diferentemente do *live action*, que é gravado com câmeras e movimentos reais.

Live action é adequado para fornecer histórias realistas, devido à sua técnica de gravação, que permite uma maior identificação do espectador. A animação é, definitivamente, capaz de entregar uma história forte e simpática, apesar de sua forma, mas era antes um meio de explorar mundos imaginativos e personagens exagerados, proporcionando diversão por meio da própria apresentação artística. (SOHN, 2013).

Essas afirmações sobre animação e *live action* são corretas, mas o problema hoje é que a animação também entra nos filmes de *live action* e, naturalmente, se tornam parte deles (SOHN, 2013).

Figura 6 - Ilustração de um filme *live action*³



Fonte: Netflix

Enquanto os filmes de animação estão indo mais longe em direção à realidade em seu visual e conteúdo, filmes *live action* estão criando imagens e histórias que eram impossíveis de fotografar com a câmera e, como resultado, muitas delas estão se distanciando da realidade e se tornando um tanto cômicas. Histórias de romances de fantasia e quadrinhos e livros, como *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter* e várias histórias de super-heróis da Marvel e DC Comics, estão sendo transformados em filmes *live action*, que utilizam uma tecnologia moderna que permite o realismo de fotos criadas a partir da imaginação e não tiradas diretamente através da câmera. (Sohn, 2013, p. 9, tradução nossa).

Esses filmes estão se tornando populares entre um grande público em todo o mundo, o que promete mais filmes desse tipo. Dentro desses filmes, qualquer coisa pode ser visualmente criada com a tecnologia gráfica de hoje. Assim, a quantidade é crescente de filmagens manipuladas e adicionadas com animação e efeitos visuais. O cineasta e o público não se importam mais se são verdadeiramente fotografados ou criados artificialmente e animados, desde que pareçam reais para a história. (SOHN, 2013).

³ Trecho retirado do *live action Death Note*.

Charley e Vlas Parlapanides, os roteiristas de *Death Note*, explicaram que as alterações ocorreram no filme devido ao que o diretor e o roteirista Jeremy Slater acreditavam ser necessário alterar. A entrevista foi concedida para o site ComicBook.

Vlas observou, enquanto detalhou o processo geral de escrita:

A única coisa que eu acrescentaria, e novamente, acho que o filme funciona, é que os filmes são dirigidos pelo diretor, especialmente no modelo tradicional de estúdio. A única coisa que eu diria é que estávamos lendo cópias piratas dos PDFs online de *Death Note* em 2006 que tinham a tradução americana, e percebemos que nossos rascunhos originais eram muito mais fiéis ao que a história é...(COMICBOOK, 2020, tradução nossa).

Charley completou com a observação de Vlas:

Isso é apenas uma escolha e, novamente, como Vlas mencionou, depois que trabalhamos no roteiro, muitos outros escritores trabalharam nele. E foi muito mais do rascunho de Slater que se tornou o filme final e, novamente, é uma escolha do diretor para dirigir a história do jeito que ele quer. O diretor possui muita propriedade.(COMICBOOK, 2020, tradução nossa)

Com as afirmações e declarações dos roteiristas, entende-se que, mesmo tendo participação significativa na criação, a história foi direcionada como o diretor Adam Wingard propôs e conforme a sua interpretação. A seguir, Adam também faz declarações importantes para compreendermos o processo de criação de *Death Note*:

Nos estágios iniciais do filme eu estava relendo o mangá inteiro, só olhando como poderia traduzir para os Estados Unidos. Analisando, *Death Note* é uma história Japonesa, você não pode só dizer vamos transportar isso e ir adicionando as coisas. São mundos completamente diferentes. O que quero dizer é que é sobre a América, estou olhando como as coisas são, quais são as questões centrais que se passariam na América. O que as pessoas fariam sobre teorias da conspiração? Quais os programas secretos mais esquisitos que o governo tem? Como isso se encaixaria no mundo de *Death Note*? (IGN, 2017, tradução nossa)

Percebe-se que Wingard utiliza o termo “traduzir” para se referir ao processo de criação de *Death Note*. Ele emprega esse termo para salientar que uma adaptação não se resume à produção de uma história de uma cultura com costumes, ambientes e ideias para outra cultura diferente. Como são públicos distintos, é preciso adequar a história à cultura americana, e essa adequação foi feita por ele mesmo Wingard, verificando o que deveria ou não ser mantido e alterado, com sua própria interpretação. Seu propósito final não se limitava apenas a criar uma mesma história com os mesmos personagens da obra original, mas sim criar uma nova história que se enquadre na cultura de chegada, no caso americana. Um outro trecho, explicado por Wingard, evidencia novamente a interpretação do diretor e sobre o que é importante em sua visão:

Death Note é aquele material em que quanto mais eu tentava me manter 100% fiel ao original, mais ele desmoronava... Você está em um país diferente, em um ambiente diferente, e está tentando resumir uma série em um filme de duas horas de duração. Para mim, tornou-se um filme sobre o que esses temas significam para a América moderna e como isso afeta a maneira como contamos a história. (IGN, 2017, tradução nossa).

Esse trecho mostra como o diretor do filme tem em vista o público específico do *live action* na América moderna, que é um país diferente e um contexto diferente.

Para ele, se ele fosse 100% fiel ao original, o filme não se sustentaria no contexto audiovisual norte-americano. Finalmente, a necessidade de condensar o anime em um *live action* de duas horas também determinou as escolhas feitas pelo diretor.

CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A publicação de adaptações de obras nipônicas, seja em *live action* ou vídeo game, é muito comum no Japão e Estados Unidos, e grande parte dessas adaptações consumidas são traduções. Como se trata de textos multimodais, nos quais há signos pertencentes a diferentes sistemas semióticos, a adaptação dessas obras pode envolver diferentes processos interpretativos, como a tradução do conteúdo linguístico contido nas falas e pensamentos dos personagens, como por exemplo na tradução de um mangá do japonês para inglês ou outra língua, mas também a interpretação dos signos pertencentes a diferentes sistemas semióticos, como ocorre na adaptação de um mangá para um anime ou filme. Com tantas histórias trazidas de outras culturas, regiões e idiomas, o leitor/espectador, às vezes, já não pensa mais sobre a possibilidade de estar assistindo um filme que originalmente foi escrito e pensado em outra língua, e que todo o conteúdo que ali está foi interpretado e adaptado e, portanto, influenciado diretamente pelos diferentes aspectos da cultura. Jakobson e Eco são dois nomes muito citados em trabalhos acadêmicos, artigos, revistas e estudos na área de tradução, uma vez que ambos são de grande importância para os Estudos da Tradução. Com o propósito de contribuir com os Estudos da Tradução, no presente trabalho foi feita a análise de alguns exemplos do personagem Light retirados da adaptação em *live action* de anime *Death Note*. Esta análise foi realizada com base teórica no ensaio de Jakobson (1959) “Aspectos linguísticos da tradução”, na qual ele apresenta 3 tipos de tradução, entre as quais se encontra a tradução intersemiótica. Esse tipo de tradução foi utilizado na transmutação do mangá para o anime e, além disso, do mangá e do anime para o *live action*.

Será utilizado também, o livro de Eco (2007) “*Quase a mesma coisa*”, no qual é desenvolvida uma discussão sobre tradução como interpretação com base na tripartição dos tipos de tradução definidos por Jakobson (1959). Eco considera a transmutação um tipo de interpretação, não de tradução propriamente dita, já que, a seu ver, Jakobson empregou, na sua definição de tradução intersemiótica, a tradução em um sentido metafórico. Em seu trabalho, Eco prevê, inclusive, um tipo

de interpretação que, chamada de intersemiótica (interpretação de um sistema semiótico para outro), não é necessariamente uma transmutação, nos termos em que Eco entende esse conceito. A adaptação do anime *Death Note* para o *live action Death Note* pode ser, assim, considerada uma interpretação intersemiótica do ponto de vista de Eco. Segundo Eco (2007), a interpretação constitui o processo mais amplo, do qual a tradução é apenas parte:

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).

É importante lembrar também que no capítulo “Interpretar não é traduzir”, Eco (2007) afirma que a concepção da tradução como uma das modalidades da interpretação tem raízes profundas na tradição hermenêutica. A palavra ‘hermenêutica’ apresenta três dimensões para o verbo interpretar: “(1) asserir (expressar)[dizer] em voz alta; (2) interpretar (explicar) uma situação, e (3) traduzir (servir de intérprete) de uma língua estrangeira” (JERVOLINO, 2001, apud ECO, 2007, p. 270 - 271).

No caso aqui estudado, a dimensão utilizada é a (2) interpretar (explicar) uma situação, pois enende-se que o diretor/roteirista explica e detalha o personagem conforme sua própria interpretação.

2.1 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E INTERPRETAÇÃO INTERSEMIÓTICA

O linguista russo Roman Jakobson foi o primeiro a dividir e classificar os tipos de tradução realizados. Para Jakobson, em seu artigo “Aspectos linguísticos da tradução” (1959), há três formas de reinterpretar um texto em outro:

1) A tradução intralingual ou reformulação (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua. 2) A tradução interlingual ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua. 3) A tradução inter-semiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais (JAKOBSON, 1969, p.64-65, grifo do autor).

O autor utiliza por três vezes a palavra “interpretação” para designar os três tipos de tradução. O trecho comum aos três tipos de tradução é o início da sua definição: “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de [...]”. Assim, os três tipos de tradução definidos por Jakobson são apresentados como uma interpretação dos signos verbais, mas cada um deles possui um enunciado diferente para a conclusão da definição: “outros signos da mesma língua” (tradução intralinguística), “alguma outra língua” (tradução interlinguística) e “sistemas de signos não-verbais” (tradução intersemiótica).

Dentre os tipos de tradução citados, há a tradução intersemiótica, que é explicada, segundo Jakobson (1959), como a interpretação de um signo verbal por meio de um signo não verbal. A interpretação dos signos verbais por signos não verbais ocorre, assim, na tradução intersemiótica de obras literárias para o cinema como a adaptação de um livro em filme (*Harry Potter*, *Senhor dos Anéis*, etc), ou quadrinho em filme (*Capitão América*, *Batman* etc) por exemplo. Além disso, é isso o que ocorre, também, na adaptação de um mangá em filme, como, por exemplo, o mangá *Death Note*, *Dragon Ball*, *Shingeki no Kyojin*, etc. A tradução intersemiótica pode acontecer ainda, da arte verbal para a música ou dança, por exemplo.

Tendo em mente as especificidades da tradução intersemiótica, o ato de traduzir é ainda mais desafiador, uma vez que os elementos que compõem o produto vão muito além dos signos verbais. Neste tipo de tradução, informações sonoras (fala, música, som ambiente etc.) ou visuais (imagens estáticas ou em movimento) são componentes que possuem seu devido valor e cabe ao autor/diretor da adaptação fazer uma análise do que deve ser traduzido e de como determinadas informações não verbais poderão ser aproveitadas para substituir os elementos da obra original sem comprometer o processo de recriação.

Apesar de Jakobson ter cunhado os três tipos de traduções discutidos anteriormente, especificamente a tradução intersemiótica, o autor não citou exemplos nem se aprofundou nesse tipo de tradução, deixando assim abertura para várias concepções e para que novos autores discutam sobre a tradução intersemiótica. Jakobson se baseia nessa concepção metafórica de tradução como interpretação para propor a sua tripartição dos tipos de tradução em tradução intralinguística (*rewording*), tradução interlinguística (tradução propriamente dita) e tradução intersemiótica (transmutação). Jakobson se baseia na concepção de signo semiótico de Charles Sanders Peirce, e não na mera concepção de signo verbal próprio do Formalismo Russo. Peirce (ECO, 2007) entende a tradução de um signo para um outro sistema de signos, em sentido metafórico, como uma tradução. O sentido metafórico de tradução como interpretação, é posteriormente discutido por Umberto Eco (2007).

Para Eco (2007), os três tipos de tradução podem ser subdivididos entre os tipos de interpretação, ou seja, a tradução para o autor é um tipo de interpretação. Entende-se que toda tradução é uma interpretação, mas nem toda interpretação é uma tradução, ou seja, ao traduzir conseqüentemente se interpreta mas não necessariamente, ao interpretar se está traduzindo. Sendo assim, Eco propõe então uma subdivisão para os tipos de interpretação. Essa classificação está exemplificada no capítulo 11 da mesma obra (ECO, 2007), intitulado “Interpretar não é traduzir”. No final desse capítulo, são apresentados por Eco (2007) a seguinte tabela com os tipos de interpretação:

1. Interpretação por transcrição
2. Interpretação intra-sistêmica
 - 2.1 Intra-semiótica, no interior de outros sistemas semióticos
 - 2.2 Intralinguística, no interior da mesma língua natural
 - 2.3 Execução
3. Interpretação intersistêmica
 - 3.1. Com sensíveis variações na substância
 - 3.1.1 Interpretação intersemiótica
 - 3.1.2 Interpretação interlinguística ou tradução entre línguas naturais
 - 3.1.3 Reelaboração
 - 3.2. Com mutação de matéria
 - 3.2.1. Parassinonímia
 - 3.2.2. Adaptação ou transmutação

Então, aquilo que, para Jakobson (1969), era visto como tradução intersemiótica, também chamada de transmutação, é definido por Eco (2007) como uma interpretação intersistêmica. No entanto, há dois tipos distintos de interpretação intersistêmica: aquela com sensíveis variações na substância (3.1.) e aquela com mutação de matéria. Nessa última, o semioticista italiano faz uso do termo "transmutação", que fora utilizado por Jakobson para definir a tradução intersemiótica. A interpretação intersistêmica com mudança de matéria, conforme afirma Eco (2007), também possui um segundo tipo, chamado de parassinonímia.

Segundo Eco (2007, p. 270), a tradução é, na verdade, uma modalidade de interpretação, já que é definida como uma "interpretação interlinguística ou tradução entre línguas naturais".

Para o estudo das adaptações do mangá *Death Note* nesta pesquisa com base nos conceitos do semioticista italiano, podemos considerar que, primeiramente, há a transmutação do mangá (verbal) para o anime (audiovisual), onde ocorre a interpretação intersistêmica com mutação de matéria (ECO, 2007). Nesse caso, não há mudança de língua, já que ambos são compostos em japonês. Posteriormente, há a interpretação intersemiótica (ECO, 2007) do anime para o *live action*. Por fim, há também a interpretação intersistêmica do mangá para o *live action*, pois para a adaptação do *live action*, foi preciso utilizar elementos presentes tanto na obra original do mangá quanto na sua adaptação em anime. Sendo assim, para se chegar à adaptação em *live action*, ocorreram os dois processos simultaneamente, ambos caracterizados por Eco (2007) como interpretação intersistêmicas: uma com sensíveis variações na substância (a interpretação intersemiótica) e a outra com mutação de matéria (a transmutação). Nesses dois processos, também ocorre a mudança de língua e, portanto, a interpretação interlinguística ou tradução propriamente dita da língua japonesa para a inglesa.

Para uma adaptação fílmica acontecer, percebemos que vários aspectos do texto-fonte devem ser levados em consideração, como o público, as intenções do diretor, a produção ou contexto histórico, entre outros.

Com relação ao mangá, a interpretação intersistêmica tem que lidar com sua natureza visual e verbal. Os diversos signos verbais e não verbais que compõem os

mangás japoneses possuem, cada um, a sua importância para a narrativa, como os textos em balões de diálogo, a cor preto e branco, os personagens desenhados com olhos grandes e corpos esguios. Especificamente na transmutação aqui estudada do mangá *Death Note* para o anime, há a interpretação intersistêmica dos signos verbais do mangá para os signos audiovisuais do anime. Nesse processo de interpretação, os personagens, o roteiro, as imagens desenhadas e a escrita contidas no mangá são transmutados pelo diretor da adaptação em anime, sendo inevitáveis alterações ou supressões. Para entender melhor esse processo de transmutação, Eco afirma:

Nem a forma, nem a substância da expressão verbal pode ser mapeada uma por uma em outra matéria. Na passagem de uma linguagem verbal para uma linguagem, digamos, visual, confrontam-se duas formas da expressão cujas “equivalências” não são determináveis, assim como se podia dizer que o duplo setenário italiano é metricamente equivalente ao alexandrino francês (ECO, 2007, p. 382).

Na adaptação do anime em *live action*, ocorre a interpretação intersemiótica (ECO, 2007). Consideramos que houve uma interpretação por parte do diretor/roteirista para recriação do *live action* que, diferentemente do anime, não se vale do recurso da animação. Nesse caso, portanto, há uma sensível mudança de matéria, pois, embora ambas sejam audiovisuais, o *live action* é uma cinematografia que se vale da fotografia enquanto o anime faz uso da animação. Sobre a interpretação intersemiótica, Eco (2007) afirma:

Em geral, esses são os casos em que o interpretante parece dizer "menos" que a expressão interpretada [...], mas seria possível decidir também que, de algum modo [...] ele *dizia mais*, pois adaptava a imagem original aos gostos dos próprios destinatários (ECO, 2007, p. 300).

Compreendemos assim que as alterações ou supressões realizadas do anime para o *live action*, que serão posteriormente analisadas, são sensíveis mudanças de matéria, decorrentes da interpretação do diretor/roteirista com base nos recursos específicos da *live action* com vistas a adaptar a nova obra aos gostos dos próprios destinatários.

Por fim, para completar esse percurso, há a transmutação do mangá para o *live action*. Trata-se, aqui, de uma interpretação intersistêmica com mudança de matéria, pois, além de ser alterada a matéria de um mangá (que contém linguagem escrita e visual) para o audiovisual (que usa a linguagem sonora, visual e linguística), há também a mudança de uma língua para outra (interpretação interlinguística). Nessa transmutação, há também a interpretação por parte do diretor/roteirista, mas segundo dois sistemas semióticos diferentes: o mangá (que é uma história em quadrinhos impressa, com conteúdo verbal e imagens desenhadas segundo seu estilo próprio no Japão) e o *live action*, que é um filme que se vale de atores, fotografia, cenário e as características próprias do gênero do thriller sobrenatural sobre crime (*supernatural crime thriller film*) no cinema norte-americano.

Embora os dois filmes analisados nesta pesquisa envolvam todas as transmutações, traduções e reinterpretações em relação à obra original, no caso, o mangá japonês, analisaremos apenas a interpretação intersemiótica da personagem de Light do anime para o *live action*. Esse recorte se justifica pelo escopo desta pesquisa, e pela dificuldade em abordar outros aspectos. Sendo o anime mais extenso em relação ao *live action*, foram utilizados, assim, diversos procedimentos de condensação.

Nas adaptações de obras literárias para o cinema, esses procedimentos de condensação são frequentes, pois vemos filmes baseados em livros de mil páginas que precisam caber no espaço de aproximadamente 120 minutos. Para isso, personagens são cortados ou modificados e cenas são aceleradas para que o espectador possa captar a mensagem no espaço disponibilizado para isso.

No caso aqui estudado, o anime por ser considerado uma série de televisão com vários episódios, sendo, assim, uma obra extensa. O *live action* em formato filme, com aproximadamente 120/160 minutos, é uma obra condensada, conforme já explicado. Devido a essa característica de cada meio, há importantes alterações e supressões por parte do diretor/roteirista.

2.2 AS PERSONAGENS

O personagem Light, que é objeto de estudo da nossa análise, é representado de formas distintas no anime e no *live action*. Para compreendermos melhor o personagem do anti herói em cada um dos meios, utilizamos a concepção de personagem cinematográfico de Paulo Emílio de Salles Gomes (2007).

Em seu capítulo "A personagem cinematográfica", Gomes (2007) descreve o cinema como teatro romanceado ou romance teatralizado, pois, no teatro, há os personagens da ação encarnados em atores, e graças aos recursos narrativos do cinema, tais personagens adquirem uma mobilidade, uma desenvoltura no tempo e no espaço equivalente à das personagens do romance. A expressão "romance teatralizado" se deve ao fato de que o cinema constitui uma simbiose entre teatro e romance.

As diversas formas de situar o personagem no romance valem, também, para as personagens nos filmes, seja a narração objetiva de acontecimentos, a adoção pelo narrador do ponto de vista de uma ou mais personagens, ou mesmo a narração na primeira pessoa do singular. Segundo Gomes (2007), a fórmula mais recorrente do cinema é a objetiva, qual seja, aquela em que o narrador se retrai ao máximo para deixar o campo livre às personagens e às suas ações, ao contrário do que aconteceria em um romance, por exemplo.

No *live action Death Note*, os personagens são representados pelo ator sem a necessidade de um narrador para relatar cada acontecimento e cada detalhe do personagem. No filme, o ator é o responsável por todas as representações do personagem. A esse respeito, Gomes (2007, p. 112) afirma: "Vamos pois afirmar que no filme evoluem personagens romanescas encarnadas em pessoas ou, se o preferirmos, personagens de espetáculo teatral que possuem mobilidade e desenvoltura como se estivessem num romance".

Ainda segundo Gomes (2007), enquanto no teatro um herói de ficção adquire estrutura através das palavras escritas dos diálogos da peça, as quais os diretores teatrais e os atores interpretam, essas encarnações são provisórias, já que dependem do tempo real da representação teatral. No cinema, as indicações a

respeito das personagens, que se encontram anotadas no roteiro, constituem apenas em uma fase preliminar do trabalho, pois por mais fortes que sejam as raízes na realidade ou em ficções pré existentes, a personagem de ficção cinematográfica só começa quando encarnada num ator.

Compreende-se, então, que o personagem Light no filme em *live action Death Note* foi encarnado em um ator. Logo, a interpretação do ator é crucial nesse processo de representação do personagem nas telas. Mesmo possuindo raízes numa ficção já existente, ou seja, raízes no personagem do anime, o personagem cinematográfico Light será um personagem apenas quando for encarnado em um ator.

Segundo Gomes (2007), no teatro o ator passa e o personagem fica, enquanto no cinema acontece exatamente o contrário, o ator permanece e o personagem passa. Porém, há inúmeros exemplos cinematográficos que contradizem essa afirmação, como por exemplo Light, um personagem que permanece, da mesma forma que permanecem os atores que o interpretam inúmeras vezes nas telas. Mesmo sendo interpretado por atores diferentes tanto no anime quanto no *live action*, o personagem Light permanece com suas peculiares características.

Para ser possível discutir as alterações realizadas no personagem Light no *live action*, também utilizaremos a discussão sobre o personagem representado na ficção por Wood (2017).

Em sua obra “A personagem”, Wood (2017) faz reflexões sobre o que é um personagem, como se cria um personagem de ficção, quais tipos de personagens fictícios existem e como são representados. Para o autor, não existe “o personagem do romance”, mas sim milhares de tipos diferentes de pessoas, algumas redondas, profundas, caricaturais, algumas evocadas com realismo, ou com tanta solidez que surgem especulações sobre suas motivações. Em sua obra, Wood (2017), ao citar personagem plano e personagem redondo, se vale das palavras de Forster (1969). Esse autor classifica os personagens fictícios em planos e redondos. Personagens planos são construídos ao redor de uma única ideia ou qualidade. Quando há mais de um fator, o personagem começa a se tornar redondo. Um personagem plano pode ser expresso em uma só frase e são definidos em poucas palavras, que não

sofrem alterações no decorrer da narrativa e são de fácil reconhecimento ao espectador. Por outro lado, os personagens redondos são definidos por sua complexidade, apresentam diversas qualidades e se desenvolvem junto à narrativa, possuindo diferentes facetas, como um ser humano real. Esse tipo de personagem está sempre surpreendendo o espectador.

No *live action*, o personagem Light pode ser considerado um personagem plano, pois, durante todo o filme, não sofre alterações e representa uma única ideia. Por outro lado, o personagem Light no anime pode ser considerado um personagem redondo, já que está sempre surpreendendo, possuindo particular complexidade. Ressaltamos que, mesmo sendo personagens de uma mesma história, ainda assim podem ser representados de formas distintas, visto que são meios e culturas diferentes.

Em um filme *live action*, com atores reais, a construção do personagem é um processo que envolve o roteirista, diretor e o ator propriamente dito. Sendo assim envolve a interpretação do roteirista e diretor, bem como também a interpretação e atuação do ator, diferentemente do anime, em que os personagens são desenhados virtualmente e não precisam de uma atuação.

Essa interpretação do roteirista e diretor é explicada pelo que Wood (2017) com a ajuda de Gass:

Não que todos esses personagens tenham o mesmo nível de “profundidade”, mas todos eles são objetos de observação, para usar as palavras de Gass; todos eles são mais do que mero conjunto de palavras (embora, claro, sejam conjuntos de palavras); e coisas que se podem dizer sobre as pessoas também podem ser ditas sobre eles. Todos são “reais” (têm uma realidade), mas de modos diferentes. Esse grau de realidade é diferente de autor para autor, e nossa fome de profundidade ou de grau de realidade de um personagem é dirigida por cada escritor e se adapta às convenções internas de cada livro (GASS, 2017, p. 74).

Como foi visto anteriormente na afirmação de Wingard a respeito da necessidade de enquadrar a personagem de Light à cultura americana, é preciso adequar a personagem de Light às convenções internas de seus respectivos gêneros audiovisuais. Isso evidencia o que Wood (2017) afirma na passagem acima sobre a realidade de cada personagem, ou seja, a realidade que Light possui no anime, ambientada no Japão, e a realidade que Light possui no *live action* em

Seattle, EUA. Por isso, as alterações e supressões realizadas no live action por Wingard são justificadas pelo seu propósito final da adaptação e pelo que Wood descreveu como a realidade do personagem.

CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO PERSONAGEM LIGHT NO ANIME E NO *LIVE ACTION*

Neste capítulo, será apresentada a comparação e análise do personagem Light no anime e *live action*, num total de nove exemplos. Os exemplos foram dispostos em uma tabela, sendo descrita, na primeira coluna, a numeração do exemplo, em ordem crescente; na segunda coluna, a descrição da cena no anime; na terceira coluna foi disponibilizado a cena adaptada no *live action*; e por fim, na quarta coluna, foi disponibilizado o critério utilizado. Após a apresentação da tabela com todos os exemplos retirados da obra estudada, cada exemplo será analisado separadamente, num total de nove exemplos.

Tabela 1 - Exemplos retirados da obra *Death Note*

Exemplos	Anime	<i>Live action</i>	Critério utilizado
Exemplo 01	Light é um estudante	Light é um estudante	Manutenção do estatuto do personagem
Exemplo 02	Não existe no anime	Light defende aluno de sofrer bullying	Acréscimo do bullying
Exemplo 03	Ryuuk não interfere no jogo de Light	Ryuuk interfere no jogo de Light e o manipula	Alteração da interferência do Ryuuk Acréscimo da manipulação
Exemplo 04	Primeira vítima do Light é um homem procurado pela polícia	Primeira vítima do Light é um estudante que pratica bullying	Alteração da 1ª vítima

Exemplo 05	Light é motivado pela justiça	Light é motivado pela vingança	Alteração da motivação do light
Exemplo 06	Light se dispõe a matar inocentes em prol da justiça	Light não se dispõe a matar inocentes, mas é manipulado por Mia	Alteração das vítimas (de inocentes para não inocentes) Acréscimo de Manipulação da Mia
Exemplo 07	Light manipula Mia e todos que entram em seu caminho, e até os matam inclusive L e seu próprio pai,	Light é manipulado por Mia e até Ryuuk e não mata seu próprio pai	Alteração da manipulação entre Light e Mia Acréscimo da manipulação do Ryuuk Supressão da morte do L e seu pai (condensação do <i>Live action</i>)
Exemplo 08	Light morre pelas mãos do Ryuuk	Light morre pelas mãos do L	Alteração do assassino de Light
Exemplo 09	Light representa um assassino com traços de anti-herói	Light representa um vingador, mas não sedento por ser Deus, estilo Batman	Alteração do perfil psicológico do Light - <i>vigilante</i> (justiceiro/vingador) no <i>live action</i> (em inglês) é apresentado de maneira crítica como assassino

Fonte: a autora

Na análise dos exemplos, explicamos e justificamos as alterações ou supressões identificadas e apontamos em termos gerais o que foi observado em cada exemplo coletado, cuja comparação foi categorizada em 3 critérios: manutenção, supressão e alteração. Em um exemplo foi identificado manutenção, em 3 exemplos foram identificados acréscimo e alteração, e em 6 exemplos foram identificados somente alteração.

3.1 Exemplo 1

Nesse exemplo 1, temos uma manutenção do estatuto social do personagem. Ele é representado igualmente tanto no anime quanto no *live action* como um estudante.

No anime (episódio 01, minuto 02:38), há uma cena que mostra Light na sala de aula, no colégio. No *live action* (minuto 02:40), há uma cena que mostra Light no pátio do colégio, assistindo ao jogo e às líderes de torcidas. No decorrer de todos os episódios do anime, é possível notar que Light é um estudante assim como no *live action*.

Essa manutenção evidencia que o enredo original da história de um estudante adolescente é mantido.

3.2 Exemplo 2

Neste exemplo 2, há uma cena que, apresentada no *live action*, não é apresentada no anime, sendo, assim, um caso de acréscimo.

No anime (a cena começa no minuto 04:24 e termina no minuto 05:12 do episódio 01), Light encontra o caderno no pátio do colégio, lê o nome e debocha, deixando o caderno para trás, porém, em seguida, leva consigo o caderno. Finalmente, Light caminha até a sua casa. No anime, não há qualquer cena em que Light defenda um aluno de sofrer bullying.

No *live action* (a cena começa no minuto 03:14 e termina no minuto 04:02), Light encontra o caderno e imediatamente o leva consigo. Logo em seguida, encontra Kenny batendo em um garoto. Mia aparece também e empurra Kenny em defesa daquele garoto. Kenny devolve o empurrão e Light defende Mia, começando, assim, um atrito com Kenny que acaba por dar um soco em Light.

Essa cena evidencia um cenário atual, o *bullying*, presente nas escolas norte-americanas e, conseqüentemente, evidencia o que o diretor e roteirista inseriram essa temática contemporânea em sua adaptação cinematográfica, embora ela esteja ausente do mangá original e do anime. A cena também evidencia que, no *live action*, Light é mais sensível e mais próximo de um herói.

3.3 Exemplo 3

Neste exemplo 3, há uma cena apresentada no *live action*, mas não apresentada no anime. Essa cena é uma alteração da interferência do Ryuuk e um acréscimo da manipulação do shinigami.

No anime, Ryuuk sempre observa apenas as ações de Light, desde a utilização do caderno até a briga de gato e rato entre Light e L. Em determinada cena (*episódio 03 minuto 16:00 até 16:37*), Light estava sendo perseguido por um detetive e Ryuuk revela que não está do lado dele nem de L, mas o avisa que um humano pode estar seguindo-o. Ryuuk também lhe informa sobre os olhos de Shinigami e sobre a condição para tê-lo, porém Light não aceita. Ryuuk, mesmo informando sobre algumas regras do caderno, não interfere no jogo que Light fazia.

Light se mostra cético e totalmente confiante em relação ao caderno e a sua vontade. Light não aceita que ninguém interfira no seu jogo, nem mesmo o próprio dono do caderno, evidenciando assim sua personalidade forte e sua grande vontade de se tornar o Deus do mundo.

No *live action* (a cena começa no minuto 09:30), Light se mostra influenciado por Ryuuk, a começar pela primeira vítima. Light consegue usar o caderno pela primeira vez pelo incentivo e interferência de Ryuuk. Outra cena (que se passa no minuto 47:52) que evidencia a interferência de Ryuuk é quando o Shinigami assassina os 12 agentes do FBI, pois considerava que Light não viria para o jogo. A influência que Ryuuk possui sobre Light evidencia a fraqueza de Light. Além disso, toda a confiança e desejo de fazer justiça presente no anime não é apresentada no *live action*, que representa apenas um adolescente com um caderno sobrenatural e que o utiliza sem maiores pretensões.

3.4 Exemplo 4

Neste exemplo 4, há uma cena que é apresentada tanto no anime quanto no *live action*, porém em momentos distintos. As duas cenas são representadas de formas também distintas, e redundam em uma alteração na primeira vítima do Light.

No anime (episódio 01, minuto 06:17 a 07:40), Light é representado em seu quarto, já na posse do Death Note. Light se questiona se, realmente, o caderno seria real, enquanto assistia ao noticiário. Light então decidiu testar o caderno, escrevendo o nome do criminoso que aparece na televisão. No primeiro momento, Light não acredita, porém logo depois é anunciado que o criminoso estava morto. Light se mostra assustado, mas mantém a intenção de testá-lo novamente. Nessa cena, é evidente que, mesmo sem certeza da veracidade do caderno, Light já possuía em si a vontade de fazer justiça.

A cena no *live action* (que se inicia no minuto 09:30 e termina no minuto 12:01) é apresentada diferente e mostra Light na sala de detenção com Ryuuk. Ele já havia conhecido o shinigami e o mesmo lhe encoraja a usar o Death Note. Nesse momento, ocorreria a primeira vítima de Light, ao contrário do anime. Nessa cena, Light é atizado por Ryuuk a escrever o nome de um estudante que estava praticando *bullying* com uma menina. Light visualiza a cena da janela da sala de detenção, e o estudante estava em frente à escola. Light já havia lido as regras de como funcionava o caderno, mas só conseguiu usar o caderno por incentivo de Ryuuk. No momento, ele tem uma desculpa de não possuir uma caneta, mas Ryuuk logo lhe dá uma caneta para que escreva no caderno. Light, então, escreve o nome e especifica a morte como decapitação. Logo em seguida, ocorre o que Light descreveu. Light se mostra chocado com o que acabara de ver, enquanto Ryuuk ri muito.

Essa hesitação de Light em escrever o nome e utilizar o caderno, diferentemente do Light do anime, mostra que a vontade do Light no anime de ser Deus e fazer uma limpeza no mundo não é a mesma que o Light do *live action* possui nessa cena. A cena mostra também o quanto Light não possui vontade própria, pois é preciso que Ryuuk o atice e desperte a sua curiosidade de usar o caderno, curiosidade e vontade essa que o personagem Light no anime despertou sozinho.

3.5 Exemplo 5

Neste exemplo 5, há uma alteração na motivação de Light. No anime o personagem é motivado pela justiça, por sua sede em ser o novo Deus, isto é, um

ser divino que decide quem morre e quem vive. Assim, há uma alteração na motivação do personagem.

No anime (episódio 01 do minuto 09:20 ao minuto 10:32), há uma cena que mostra Light caminhando em direção ao colégio e se questionando se faria um favor à sociedade se livrando de todas essas pessoas. Light entra em uma loja de conveniência e avista um criminoso em uma moto com outros amigos criminosos encurralando uma mulher e a assediando. Assim que chega perto da mulher, o criminoso diz seu nome e Light consegue ouvir. Assistindo aquela cena e percebendo que as pessoas ao redor nada fariam, Light escreve o nome do sujeito com a especificação da morte no Death Note e aguarda a morte daquele criminoso. Após 40 segundos, o criminoso morre. Light então se mostra contente em conseguir provar a veracidade do caderno. Light percebe que pode e consegue fazer justiça com as próprias mãos. As próximas vítimas são sempre criminosas, pois, desde o início, Light demonstra o quanto é inconformado com o fato de as pessoas más ficarem impunes da justiça.

Percebemos, então, que no anime, Light é motivado pela justiça, em ajudar pessoas inocentes e em eliminar as pessoas más, deixando o mundo apenas com pessoas boas. Na visão de si mesmo, Light é um herói, um Deus, um justiceiro, quando na verdade é um assassino. Isso faz surgir a questão do que é certo e do que é errado, e de que até que ponto é certo matar pessoas que você julga serem erradas. A sua personagem questiona a moral e a ética.

No *live action*, a mãe do personagem Light morre pelas mãos de um criminoso que não foi preso e ficou impune. Após usar o caderno pela primeira vez por incentivo de Ryuuk, a segunda vítima de Light é o homem que assassinou sua mãe (minuto 17:34 até 18:40). Até então, Light não havia demonstrado qualquer interesse pelo caderno e somente após esse acontecimento, o personagem se interessou, tanto que até mostrou o caderno para Mia, a garota pela qual era apaixonado. As próximas vítimas são incentivadas por Mia, e Light não demonstra a sede por justiça ou sede em se tornar Deus, já que a vingança de sua mãe já era o suficiente. É importante ressaltar também a necessidade típica do cinema norte-americano em justificar desvios de conduta a partir de motivações psicológicas, como a "justificativa" do comportamento arredo de Light pelo fato de a

sua mãe ter sido morta, evidenciando assim o formato de roteiro presente nos EUA, que contribui diretamente na criação do personagem Light.

3.6 Exemplo 6

Neste exemplo 6, há uma alteração nas vítimas, já que é realizado o acréscimo da manipulação de Mia (live action) e a supressão da morte do pai do Light. No anime, Light com sua sede de justiça está disposto a matar inocentes e qualquer pessoa que entrar em seu caminho, inclusive seu próprio pai. Além disso, ele não é manipulado por Misa (inclusive, é Mia quem propõe o assassinato do pai do Light), mas é Light quem manipula Misa (anime). No *live action*, Light só se interessa em matar criminosos. Se pessoas inocentes atravessam seu caminho, ele não as assassina, nem mesmo seu pai.

No anime (a cena é apresentada no episódio 29 do minuto 13:09 ao minuto 16:52), Mello se recusa a ajudar Near e entra para uma máfia. Depois, obtém um Death Note e, durante uma perseguição do FBI em que Light persegue Mello, Soichiro faz um acordo para conseguir os olhos de shinigami e descobrir o verdadeiro nome de Mello na intenção de matá-lo. L já estava morto, Soichiro desconfia que Light seja o assassino, mas não quer aceitar. Todos do FBI tomam conhecimento do caderno *Death Note*, mas acreditam ser possível utilizá-lo para algo bom. A cena mostra Soichiro (pai do Light) em um impasse com Mello, substituto de L junto com Near. Durante a batalha entre Soichiro e Mello, Soichiro é morto. Todo o envolvimento de Soichiro com o *Death Note* foi provocado por Light e faz parte do seu plano, mesmo que fosse preciso que seu pai morresse, Light prosseguiria com o plano. Light não demonstra arrependimento em nenhum momento depois da morte do seu pai e continua com o caderno e com seu plano até o fim.

Essa frieza do personagem Light em relação ao seu próprio pai evidencia o quanto estava cego por justiça e que, na verdade, não era um herói, mas sim um anti herói, um assassino.

No *live action* (a cena se inicia no minuto 49:13 e termina no minuto 50:05), após Light matar os 12 agentes do FBI, seu pai James faz um pronunciamento em

TV aberta, afrontando Kira. Enquanto o pronunciamento é apresentado na TV, Mia e Light assistem do quarto. Mia se revolta e sugere escrever o nome de James no *Death Note*, porém Light não aceita. Light se mostra com receio de prosseguir com as mortes, e Mia se questiona onde está aquele que queria que as pessoas sentissem o que ele sentiu, e afirma que ele deveria pensar em sua mãe. Mia é totalmente controladora das ações de Light e Light totalmente controlável, além de medroso. Esse descarte da morte de seu pai evidencia que Light jamais mataria pessoas inocentes para continuar usando o caderno e se mostrando um herói.

3.7 Exemplo 7

Nesse exemplo 7, há a alteração na manipulação entre Light e Misa e a supressão da morte de L. Essa alteração e supressão evidencia a diferença de personalidade do personagem Light no anime e *live action*.

No anime, Misa é apaixonada por Light e também possui um *Death Note*. Misa utilizou seu caderno para chamar a atenção de Light para que pudesse conhecê-lo pessoalmente. Quando se conheceram, Light não demonstrou nenhum interesse emocional e sim interesse no *Death Note* e nos olhos de shinigami que Misa possuía. Na cena (no episódio 13, minuto 17:31) em que Misa decide se juntar a Light e propõe ser sua namorada, Light fica assustado e acredita que, se ela soubesse que estava sendo manipulada, ficaria magoada. Nesse mesmo episódio, Misa afirma não se importar em ser usada por Light. Light fez justiça em favor de Misa sem nem mesmo saber e, por isso, Misa é grata e se sujeita a qualquer coisa, até mesmo a morrer por Light. Outra cena importante que demonstra a manipulação de Light com Misa. Em outra cena (no episódio 15, minuto 14), Light se utiliza da Shinigami de Misa para matar L. No decorrer da trama, Light se beneficia de Misa, manipulando-a para que ninguém descobrisse que ele era o responsável pelas mortes.

No anime (episódio 25, minuto 17:19), L é morto por Rem, a shinigami de Misa. Rem mata L para proteger Misa, inclusive ele só precisa matar L, pois Light planejou que tudo ocorresse exatamente dessa forma, para que Rem não tivesse escolha.

Tanto a manipulação de Light com Misa quanto a morte de L evidenciam o anti herói que o personagem Light representa, pois, L é uma pessoa inocente, mas Light o mata para que não se descubra que ele era o responsável pelas mortes. Manipular Misa para que todo seu plano prosseguisse dando certa evidencia, também, que Light faria o que estivesse ao alcance para se tornar o novo Deus.

No *live action* (minuto 21:55), Light é manipulado por Misa em diversos momentos., Light mostra o *Death Note* para a Mia, mas não demonstra, de início, interesse em fazer justiça. Em seguida (minuto 25:33), Light pergunta a Misa se ele era uma pessoa má, e Misa responde que não, e que juntos poderiam mudar o mundo. O interesse em usar o caderno, de início, é todo de Misa e não do Light.

L não é morto, e termina sua aparição no filme vivo. Light, em nenhum momento, demonstra interesse em matar L, mesmo que estivesse atrapalhando seu plano. Mia, inclusive, também se mostra incomodada com o detetive. L descobriu que Light era o responsável pelas mortes e, mesmo assim, não foi morto, ou seja, L era uma pessoa inocente que não merecia morrer, nem mesmo se interferisse na sua jornada com o *Death Note*.

Percebemos que o personagem Light no *live action* é manipulável por Mia devido à sua paixão pela garota, pois sua vontade de fazer justiça não é demonstrada como o personagem Light no anime. A vontade em utilizar o caderno é totalmente de Mia, e a frieza de precisar matar pessoas que entrarem no seu caminho é expressa por Mia e não por Light. Tanto isso é verdade que o personagem ameaça desistir do caderno para que continuassem juntos sem precisarem se esconder da polícia (minuto 1:20:14), ao contrário do personagem de Light no anime.

3.8 Exemplo 8

Nesse exemplo 8, há uma alteração no assassinato de Light. Essa alteração evidencia que a questão do bem e do mal foi representada de formas distintas.

No anime (episódio 37 minuto 13:33), Light é encurralado pelo FBI. Nesse momento da trama, a polícia já tinha conhecimento de que Light era o responsável pelas mortes e sobre o caderno. Mesmo estando à beira da prisão, Light não se

rende e continua a dizer que está certo e que era o novo Deus promovendo a justiça. Light se mostra totalmente descontrolado e psicopata. Na tentativa de pará-lo, Matsuda dispara um tiro em direção à Light, pois ele estava com um pequeno pedaço do *Death Note* em mãos. Após ser baleado, Light consegue fugir e encontra um local para se esconder. Enquanto isso, Ryuk escreve o nome de Light, que morre em silêncio. Uma ilusão de L aparece, refletindo uma cena após a derrotade L nas mãos de Light.

Ryuuk matou Light, pois se Light fosse preso, o shinigami ficaria no tédio, então, para que Ryuuk não “sofresse”, ele decide matar Light, como já havia mencionado no início. A morte de Light pelas mãos de Ryuuk evidencia que a justiça novamente não seria feita, caso Ryuuk não o tivesse matado. A morte de Light por Ryuuk não demonstra se o bem ou o mal vence, mas que, por vontade do shinigami, Light deveria morrer.

No *live action* (minuto 1:27:45), Light está no hospital, após ter sofrido uma queda em que Mia é morta. Para que o *Death Note* chegasse em suas mãos novamente, Light manipula alguns acontecimentos. Nesse meio tempo, L continua a perseguir Light na tentativa de provar que ele era o responsável pelas mortes. L, então, encontra um pedaço de *Death Note* na casa de Light. Ryuuk se encontra no hospital com Light e se mostra admirado e satisfeito quando mostra L escrevendo o nome de Light no *Death Note*. A última cena mostra Light assustado e perplexo, o que dá a entender que Light foi morto por L.

L matar Light evidencia que a justiça venceu, mesmo que essa questão não tenha sido retratada como no anime. Esse exemplo contribui também para entender a alteração de personalidade de Light, pois, ao contrário do anime, no *live action* Light estava disposto a desistir da posse do caderno, evidenciando novamente que seu interesse no *Death Note* era totalmente incentivado por Mia e não pelo desejo de justiça, conforme o personagem Light no anime.

3.9 Exemplo 9

Nesse exemplo 9, há uma alteração no perfil psicológico do personagem Light. No anime, após Light encontrar o *Death Note* e comprovar sua veracidade, ele

se sente completo e o único capaz de fazer justiça e ser o novo Deus. Light mata inúmeros criminosos todos os dias, sem nenhum remorso. Com o decorrer das mortes, a polícia decide encontrar o responsável pelas mortes constantes. Uma determinada parte da sociedade começa a aceitar as mortes e decide apoiar Kira, nome dado ao responsável pelas mortes, mas a outra parte não aceita. Na visão de Light, toda aquela chacina era o jeito certo de fazer justiça, mas aos olhos do espectador, era assassinato, pois somente Deus e a justiça do país podem decidir quem morre ou quem vive, e não um simples adolescente.

O FBI com a ajuda do detetive L se empenha em encontrar Kira (Light). Nessa briga de gato e rato entre L e Light, Light mata L, pois o detetive entrou em seu caminho, estava atrapalhando seu plano, e poderia acabar sendo descoberto como o responsável pelas mortes. L era uma pessoa inocente, sem crime algum, seu intuito era apenas parar Light. Por estar tão cético e sedento pelo poder que possuía em mãos, Light se deixa cegar e aquele personagem visto como herói passou a ser visto como um assassino que se utilizava da justiça para matar. Light matou também seu pai e alguns detetives, ambos inocentes, não seguindo seu critério de eliminar apenas criminosos.

No *live action*, após Light encontrar o *Death Note* e comprovar sua veracidade com a ajuda de Ryuuk, ele decide vingar a morte de sua mãe. Logo depois, Light mostra o caderno a Mia, que se interessa e então decide que poderiam juntos mudar o mundo, mas, na verdade, esse interesse é de Mia. Light concorda por estar apaixonado por Mia. Ele estava disposto a continuar usando o *Death Note* até o momento que não precisasse eliminar inocentes. Nessa cena (minuto 21:55), Light manipula Watari para conseguir o nome verdadeiro do L, mas sem necessidade de matá-lo. Porém, Mia já havia escrito no caderno o nome de Watari. Light se desespera e não concorda com a morte de Watari, um inocente, assim como se desespera com a ideia de matar seu próprio pai. O personagem Light é totalmente descontrolado e manipulável.

Com essa alteração no perfil do personagem Light, percebemos que o anime faz uma crítica à personagem de Light, representada como um anti-herói. O que para Light era justiça, na verdade é simplesmente assassinato. O anime traz reflexão sobre o bem e o mal, evidenciando que o mal é só um ponto de vista, assim

como a justiça é uma questão de opinião, ao contrário do personagem Light representado no *live action*.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa buscou analisar o personagem Light no *live action Death Note*, adaptado a partir do anime de Tsugumi Ohba (2006). Essa adaptação foi definida com base no conceito de tradução intersemiótica proposta por Roman Jakobson (1959) e de interpretação intersemiótica descrita por Umberto Eco (2007). Com base nos nove exemplos retirados da obra para análise, pudemos analisar sete alterações, uma supressão, uma manutenção e quatro acréscimos, bem como uma alteração e supressão simultâneas e uma alteração e acréscimo simultâneas.

O fato de o material de estudo ser um filme e, portanto, mais curto do que o anime, permite explicar a supressão e alterações do comportamento do personagem ocorridas na adaptação. No caso em que foi identificada a manutenção, notamos que foi devido ao fato de a obra adaptada ter se baseado em outra obra, ou seja, foi necessário que o enredo principal se mantivesse, embora mudanças pontuais tivessem ocorrido.

Durante as análises, verificamos alterações e modificações na personagem de Light, ao ser traduzida e adaptada para outra cultura e de um anime para um *live action*, por se tratar de uma atividade de grande complexidade, que envolve vários fatores, tais como: gênero cinematográfico, contexto em que se insere tanto o diretor quanto o roteirista, demanda e exigências do mercado, dentre outras.

No anime, o personagem de Light constitui um anti herói, já que é visto pelo público como mal, embora possa receber a sua torcida. Vogler (2006) argumenta que o anti-herói não é o oposto do herói, mas um tipo especial deste: aquele que faz as coisas certas pelos meios errados, geralmente guiado pelo egoísmo. O personagem nos remete não apenas à figura de um justiceiro, que elimina apenas os maus, mas também à de um assassino que mata inocentes.

O personagem representado no anime nos remete a vários temas similares, envolvendo a sua controvérsia moral. A sua figura de anti-herói, de identidade ambígua, remete a diversas mitologias, como, por exemplo, a citação ao anel de Gíges da Lídia (esse anel permitia ao seu possuidor ficar invisível e, assim, aceder ao poder), à teoria filosófica do além-do-homem (que estaria para além do bem e do

mal) de Nietzsche ou, mesmo, a séries de televisão, como, por exemplo, *Dexter* (2006).

O *live action*, por sua vez, retoma o perfil heróico que Light representa na sua matriz norte-americana. No filme, Light é visto como um herói, aquele que elimina os maus e que não elimina os inocentes, no estilo do justiceiro representado no protagonista do HQ de *Batman*, por exemplo. Essa figura representada por Light no *live action*, conforme já citado, é decorrente da interpretação do roteirista e diretor, com vistas a satisfazer os representantes heroicos presentes na cultura cinematográfica americana desde os faroestes (*westerns*). Como ocorre na figura heroica dos faroestes, Light é visto como um personagem que pratica o mal, mas, mesmo assim, um mal necessário, segundo o estereótipo do justiceiro (*vigilante*) na cultura norte-americana.

REFERÊNCIAS

BRITO, Q. **Animê: o mercado de animações japonesas**. Brasil, Intercom, 2011. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf> Acesso em: 20 out. 2021.

GOMES, P. E. S. **A personagem cinematográfica**. In: CANDIDO, A; ROSENFELD, A.; PRADO, D. A.; GOMES, P. E. S. (org.). **A personagem na ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007, p. 103-119.

DEATH Note. Criação de Tsugumi Ohba. Japão: Madhouse, 2006-2007. Anime exibido pela Netflix. Acesso em: 15 fev. 2022.

DEATH Note. Direção de Adam Wingard. Estados Unidos: Netflix, 2017. online (1h41min.).

DEATH NOTE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Death_Note&oldid=62344300. Acesso em: 15 fev. 2022.

ECO, U. Interpretar não é traduzir. In: ECO, U. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007, p. 265-279.

JAKOBSON, R. **Lingüística e comunicação**. Trad. de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1989.

LUYTEN, S. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª ed. São Paulo: Hedra, 2011.

SANCHEZ, M. **How Netflix's Death Note Alters the Original Story With Its American Setting**. Califórnia, IGN, 2017. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2017/06/29/how-netflixs-death-note-alters-the-original-story-with-its-american-setting>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SATO, C. A. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo -NSP. Nakkosha, 2007

SOHN, W. Crossover Filmmaking: Animated & Live-action Films. 2013. **Tese** (Mestrado em Cinema) – Curso Cinema, Art Center College of Design of Pasadena, Pasadena, Califórnia, 2013.

VALENTINE, E. **Netflix's Death Note Writers Break Down Fan Response to the Film**. Comicbook, 2020. Disponível em: <https://comicbook.com/anime/news/death-note-netflix-writers-interview-fan-response/>. Acesso em: 15 fev. 2022

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WOOD, J. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2017.