



Universidade Federal  
de São João del-Rei



**Luan Ferreira Araujo**

**SEGUINDO O FIO VERMELHO DO CRIME:  
A (RE)CONSTRUÇÃO DO FORMIDÁVEL RIVAL PROFESSOR EM *MORIARTY*: O  
*PATRIOTA***

**PROGRAMA DE MESTRADO EM LETRAS  
TEORIA LITERÁRIA E CRÍTICA DA CULTURA**

São João del-Rei  
Agosto de 2024



Universidade Federal  
de São João del-Rei



**Luan Ferreira Araujo**

**Seguindo o fio vermelho do crime:**

**A (re)construção do formidável rival professor em *Moriarty: o Patriota***

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Letras da Universidade Federal de São João del-Rei de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

**Área de concentração:** Teoria Literária e Crítica da Cultura

**Linha de pesquisa:** Literatura e Memória Cultural

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dra.<sup>a</sup> Miriam de Paiva Vieira

São João del-Rei

Agosto de 2024

Ficha catalográfica elaborada pela Divisão de Biblioteca (DIBIB)  
e Núcleo de Tecnologia da Informação (NTINF) da UFSJ,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A663s Araujo, Luan Ferreira.  
Seguindo o fio vermelho do crime : A  
(re)construção do formidável rival professor em  
Moriarty: o Patriota / Luan Ferreira Araujo ;  
orientadora Miriam de Paiva Vieira. -- São João del  
Rei, 2024.  
116 p.

Dissertação (Mestrado - Letras) -- Universidade  
Federal de São João del-Rei, 2024.

1. intermedialidade. 2. adaptação. 3. mangá. 4.  
anime. 5. Moriarty. I. Vieira, Miriam de Paiva,  
orient. II. Título.

## **Luan Ferreira Araújo**

Seguindo o fio vermelho do crime:  
a (re)construção do formidável rival professor em Moriarty: o patriota

### **Banca Examinadora**

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Miriam de Paiva Vieira – UFSJ  
(Presidente/Orientadora)

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ana Luiza Ramazzina Ghirardi – UNIFESP  
(Titular Externa)

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Camila Augusta Pires de Figueiredo – UFMG  
(Titular Externa)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Kátia Hallak Lombardi - UFSJ  
(Titular Interna)

---

Prof. Dr. Antônio Luiz Assunção  
Vice-coordenador do PPG em Letras

**Agosto de 2024**



Emitido em 03/09/2024

**HOMOLOGAÇÃO DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO Nº 29/2024 - PROMEL (13.20)**

**(Nº do Protocolo: 23122.026928/2024-19)**

*(Assinado digitalmente em 03/09/2024 22:31 )*

**ANTONIO LUIZ ASSUNCAO**

VICE-COORDENADOR

PROMEL (13.20)

Matrícula: ###67#4

*(Assinado digitalmente em 03/09/2024 13:58 )*

**KATIA HALLAK LOMBARDI**

PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR

CMIDI (13.22)

Matrícula: ###368#4

*(Assinado digitalmente em 03/09/2024 17:44 )*

**MIRIAM DE PAIVA VIEIRA**

PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR

PROMEL (13.20)

Matrícula: ###080#0

*(Assinado digitalmente em 03/09/2024 15:41 )*

**ANA LUIZA RAMAZZINA GHIRARDI**

ASSINANTE EXTERNO

CPF: ###.###.198-##

*(Assinado digitalmente em 03/09/2024 16:04 )*

**CAMILA AUGUSTA PIRES DE FIGUEIREDO**

ASSINANTE EXTERNO

CPF: ###.###.196-##

Visualize o documento original em <https://sipac.ufsj.edu.br/public/documentos/> informando seu número: **29**, ano: **2024**, tipo: **HOMOLOGAÇÃO DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**, data de emissão: **03/09/2024** e o código de verificação: **563759b0d1**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à UFSJ pelo fomento desta pesquisa.

À minha família, com um agradecimento especial aos meus pais, Aulio e Maira, e à minha avó Clarinha pelo apoio constante. Vocês são pessoas que, indubitavelmente, tornaram essa estrada acadêmica mais fácil de desbravar.

À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Miriam de Paiva Vieira, *the woman*, exímia orientadora de admirável conhecimento, profissionalismo inigualável e incrível atenciosidade, estas que transcendem a área acadêmica. Foi um enorme prazer trilhar essa caminhada, desde a Iniciação Científica, passando pelo TCC e agora finalizando o Mestrado, sob sua tutela.

À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi pela leitura de meu trabalho e participação na qualificação e também na defesa. Seu conhecimento estrondoso sobre as mídias que são o meu objeto de estudo e suas sugestões foram cruciais para o desenvolvimento desta pesquisa.

À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Kátia Hallak Lombardi, não só pela leitura deste trabalho e aceitar participar da banca de defesa, mas também pela instrução na excelente disciplina Seminário de Projeto de Pesquisa, cujas sugestões extrapolaram o projeto e hoje integram esta versão final da dissertação.

À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Camila Augusta Pires de Figueiredo, também por disponibilizar seu tempo para a leitura e participação na banca de defesa. Seus trabalhos sobre Sherlock Holmes e adaptação foram fundamentais para enriquecer esta investigação.

À Isabela, pelo companheirismo durante todos esses anos, que toma muitas formas para caber nesta única página! Academicamente, agradeço por todos os pitacos de tradução que solicitei durante estes dois anos de escrita.

Aos amigos ainda não mencionados aqui que estão no grupo do Discord: Carlos, Léo, Magno, Patrick e Rafa. Agradeço pelos momentos de jogar conversa fora, jogos, RPG de mesa, assistir *streams* juntos, entre várias outras atividades que acontecem naquele nosso canto da internet. Como diz o escritor norte-americano Edward Bellamy, numa citação que podemos encontrar no jogo *Civilization VI*: “Se o pão é a primeira necessidade da vida, a recreação vem logo em segundo lugar.”

*"Temos o fio vermelho do crime enredando-se na meada descolorida da vida, e nossa obrigação é desentranhá-lo, isolá-lo, expondo-o em toda a sua extensão."*

Sherlock Holmes  
*Um estudo em vermelho* (1887)  
Sir Arthur Conan Doyle

## RESUMO

Considerado o detective ficcional mais famoso da literatura, as histórias de Sherlock Holmes, escritas por Sir Arthur Conan Doyle, deixaram sua marca no imaginário coletivo, como pode ser observado nas inúmeras adaptações que foram e ainda são produzidas e lançadas na atualidade. Uma dessas adaptações é o mangá *Moriarty: o Patriota*, publicado no Japão de 2016 a 2023, escrito por Takeuchi Ryosuke e ilustrado por Miyoshi Hikaru, postumamente adaptado para anime entre outubro de 2020 e junho de 2021. Esta dissertação tem como objetivo analisar como *Moriarty: o Patriota* reinventa o personagem professor Moriarty e transforma sua importância nas histórias de Holmes. Esta pesquisa respalda-se em três pilares teóricos: a intermedialidade, baseada no modelo para análise de mídias proposto por Elleström (2021); a adaptação, segundo as ideias de Hutcheon (2013), Bortolotti e Hutcheon (2020) e Newell (2017); e a caracterização, utilizando-se das noções de Forster (1927) e Margolin (1983) aliadas a Elleström (2021), além das noções de análise de imagens em relação ao ângulo, distância (Kress; van Leeuwen, 2021) e posicionamento (Bang, 2000). Por meio de comparações entre Moriarty nas histórias originais de Sherlock Holmes e na adaptação, podemos afirmar primeiramente que a nova versão do professor pode ser entendida como um personagem redondo e que sua nova aparência reflete sua personalidade. Ao contrapor os enredos das obras estudadas, nota-se que o anime e mangá *Moriarty: o Patriota* pode ser considerado uma adaptação segundo o escopo teórico definido como base. Além disso, entendemos que existe um diálogo cultural em três instâncias: a) no uso das cores vermelho e azul para Moriarty e Sherlock Holmes nessa adaptação, que reflete não só a oposição entre os dois, mas também valores das culturas ocidentais e orientais; b) na representação dos valores vitorianos em Moriarty, que também entendemos que é simbolizado pela cor vermelha; c) no modo como a mudança na história resultante do processo de adaptação busca manter a temática de “ricos contra pobres” consistente e também adequa o enredo do cânone sherlockiano a uma nova mídia e um novo público. Todas essas transformações substanciam o professor Moriarty como o maior oponente de Sherlock Holmes.

Palavras-chave: intermedialidade; adaptação; mangá; anime; Moriarty.



## ABSTRACT

Lauded as the most famous fictional detective in literature, the stories of Sherlock Holmes, written by Sir Arthur Conan Doyle, have left their mark in the collective imagination, as it can be observed in the numerous adaptations which were and are still produced and released nowadays. One of these adaptations is the manga *Moriarty: the Patriot*, published in Japan from 2016 to 2023, written by Takeuchi Ryosuke and illustrated by Miyoshi Hikaru, later adapted to anime between October 2020 and June 2021. This dissertation aims to analyze how *Moriarty: the Patriot* reinvents the character professor Moriarty and transforms his importance in Holmes' stories. This research supports itself upon three theoretical pillars: intermediality, based on the model for media analysis proposed by Elleström (2021); adaptation, following the ideas of Hutcheon (2013), Bortolotti and Hutcheon (2020) and Newell (2017); and characterization, using notions by Forster (1927) and Margolin (1983) combined with Elleström (2021), in addition to notions of image analysis in relation to angle, distance (Kress; van Leeuwen, 2021) and positioning (Bang, 2000). By comparing Moriarty in the original stories and in the adaptation, we can firstly state that the new version of the professor can be understood as a round character and that his new appearance reflects his personality. When contrasting the plot of the studied works, it is noticeable that the anime and manga *Moriarty: the Patriot* can be considered an adaptation according to the theoretical scope defined as basis for this research. Additionally, we understand that there is a cultural dialogue in three instances: a) in the usage of the colors red and blue for Moriarty and Sherlock Holmes in the adaptation, which reflects not only the opposition between the two, but also western and eastern cultural values; b) in the representation of Victorian values in Moriarty, which we also understand to be symbolized by the color red; c) in the way that the plot is changed as a consequence of the adaptation process, which seeks to maintain the consistent theme of "rich versus poor" and also adapt the plot of the sherlockian canon to a new medium and a new audience. All these transformations establish professor Moriarty as Sherlock Holmes' greatest rival.

Keywords: intermediality; adaptation; manga; anime; Moriarty.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fuuka observa Yotsuba (a criança) pulando em cima de uma bola suíça .....	27
Figuras 2 e 3 – Expressões exageradas de Mey-Rin, a empregada .....	29-30
Figura 4 – Yotsuba (a criança) observa seu pai usando um moedor de café .....	31
Figura 5 – Ciel (à esquerda) responde friamente à pergunta de Sieglinde (à direita) .....	32
Figuras 6 e 7 – Nazuna agarra o braço de Ko (o garoto) .....	33-34
Figura 8 – Moriarty dando aula em uma universidade .....	63
Figura 9 – Moriarty explicando um plano para os seus agentes .....	64
Figura 10 – Representação do Barão Dublin em uma teia de aranha .....	65
Figura 11 – O Napoleão do crime .....	66
Figura 12 – Moriarty explica um fato sobre os componentes químicos da toranja ....	67
Figura 13 – Moriarty empunhando uma faca .....	68
Figura 14 – Moriarty, quando criança, explicando seus motivos .....	69
Figura 15 – Sherlock Holmes (à esquerda) e Moriarty (à direita) resolvem competir para ver quem resolve um mistério mais rápido .....	70
Figuras 16 e 17 – Professor Moriarty canônico e na adaptação .....	72
Figuras 18 e 19 – Moriarty e Sherlock Holmes .....	73-74
Figuras 20, 21 e 22 – Exemplos de como personagens importantes recebem características chamativas .....	74-75
Figura 23 – Capa do primeiro volume de <i>Moriarty: o Patriota</i> .....	79
Figura 24 – Sherlock Holmes vestindo seus trajes icônicos .....	83
Figura 25 – Cena que introduz o coronel Moran .....	86
Figura 26 – Holmes e Moriarty investigando um crime .....	90
Figura 27 – Sra. Hudson cobra o aluguel de Holmes .....	97
Figura 28 – Holmes convida a Sra. Hudson para jantar .....	98
Figura 29 – Moriarty (ao fundo) na sede de um clube .....	99
Figura 30 – Retrato oficial do Rei Charles III .....	100

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>1 DESENVOLVENDO A LINHA ESCARLATE: TRAJETÓRIA DO MANGÁ E DO ANIME .....</b>	<b>18</b>
1.1 Um breve histórico .....	19
1.2 Midialidades .....	25
<b>2 SEPARANDO AS FERRAMENTAS: TEORIAS UTILIZADAS PARA ANÁLISE ..</b>	<b>37</b>
2.1 Intermidialidade .....	37
2.2 Adaptação .....	43
2.3 Caracterização .....	49
<b>3 TEIAS DE INTERSEÇÃO: ANÁLISE COMPARATIVA DOS PERSONAGENS, DAS NARRATIVAS E DO DIÁLOGO CULTURAL .....</b>	<b>56</b>
3.1 Moriarty .....	56
3.2 Narrativas .....	78
3.3 Entre o ocidente e o oriente .....	88
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>103</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>111</b>

## INTRODUÇÃO

Adaptações são produtos ubíquos na atualidade. É raro ver um produto de sucesso lançado nos dias atuais que não possua ligações com outras mídias, dos itens que são feitos para *marketing* às adaptações para livros, filmes e séries – entre outros tipos – que expandem o alcance da obra original para novos públicos e renovam o interesse dela para consumidores interessados ou adeptos.

Sherlock Holmes é um notório exemplo do fato citado acima: as diversas histórias do cânone sherlockiano – composto por um total de 4 romances e 56 contos, escrito entre 1887 e 1927 pelo escritor e médico escocês Sir Arthur Conan Doyle – foram adaptadas para as mais variadas mídias. Como exemplos, podemos citar as versões para o cinema mudo no início do século XX, animes como *Meitantei Hōmuzu* (1984-1985), jogos de tabuleiro, como *Clash of Minds: Holmes vs Moriarty* (2019), e filmes ou séries de TV como *Sherlock* (2010-2017) ou *Elementary* (2012-2019).

Dentre as reimaginações das histórias do detetive, duas mídias japonesas, mangá e anime, podem ser citadas como exemplo do alcance mundial das obras de Holmes. Uma dessas adaptações é a série de mangá japonesa *Moriarty: o Patriota*<sup>1</sup>, escrita por Takeuchi Ryosuke<sup>2</sup> e ilustrada por Miyoshi Hikaru, com o primeiro capítulo publicado no Japão em agosto de 2016 e o último capítulo publicado em fevereiro de 2023. Subsequentemente, essa história foi adaptada para as telas de TV em forma de anime, sob a direção de Kazuya Nomura, de outubro de 2020 até junho de 2021. Tais obras se configuram como o cerne da proposta desta dissertação. Argumentamos que elas, através do processo de adaptação e também pelos processos midiáticos, conferem uma nova dimensão ao personagem professor Moriarty, reafirmando sua identidade como o maior rival de Sherlock Holmes.

Meu entusiasmo com intermedialidade é fruto das matérias feitas e pesquisas realizadas dentro da academia durante a graduação em Letras na Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), na qual ingressei no ano de 2016. Dentro das disciplinas de literatura inglesa, tive contato com as teorias da intermedialidade e notei a possibilidade de aliar o estudo de mídias que tenho interesse com a literatura.

---

<sup>1</sup> No original em japonês, *Yuukoku no Moriarty*.

<sup>2</sup> Os nomes de autores e artistas japoneses encontrados nesta dissertação serão escritos na convenção japonesa (sobrenome-nome).

Tais fatores resultaram em diversos trabalhos finais de disciplina, os quais exploram as relações entre literatura e música, e culminaram na minha Iniciação Científica, intitulada *Music in Literature: How music shapes A Visit from the Goon Squad, by Jennifer Egan*, publicada depois na revista Scripta Alumni (Araujo; Vieira, 2020), que explora a presença de *leitmotifs* dentro de uma obra de literatura contemporânea, recebendo a premiação de destaque no XXVII Congresso de Produção Científica e Acadêmica da UFSJ. Tal trabalho resultou no meu TCC, que explora se esta mesma obra de Egan pode ser classificada como uma coleção de contos ou se ela é um romance. Atualmente, para o mestrado, escolhi expandir meus horizontes dentro do campo da intermedialidade ao estudar a literatura em conjunto com o mangá e anime, duas mídias pelas quais também possuo grande apreço – o que, inicialmente, justifica este projeto em um âmbito pessoal.

Para além do interesse particular citado acima, os parágrafos que seguem fundamentam a validade externa desta pesquisa. No que concerne à esfera literária desta investigação, foram elencadas para estudo as histórias de Sherlock Holmes, que pode ser considerado o detetive mais famoso da literatura.

Mesmo que tenham sido obras lançadas entre o final do século XIX e o início do século XX, o sucesso de Holmes e de suas aventuras perduram até hoje e deixaram sua marca no imaginário coletivo. A frase “Elementar, meu caro Watson” ou a silhueta de uma pessoa usando o chapéu *deerstalker* com um cachimbo imediatamente evocam o nome do detetive nas pessoas, até mesmo naquelas que não tiveram contato direto com essas obras de Doyle.

Além disso, as histórias de Sherlock Holmes inspiraram e continuam inspirando inúmeras adaptações, distribuídas em mídias que transcendem a palavra escrita, como as séries de TV, filmes, animações, rádio e as histórias em quadrinhos. Novas reimaginações são lançadas até mesmo nos dias atuais, quase 100 anos após a publicação da última obra do detetive. Como exemplo desse fato, o Guinness World Records lista Holmes como o personagem humano literário mais representado na história do filme e da televisão, com um total de 254 aparições em diferentes shows de televisão e filmes até abril de 2012<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/103061-most-portrayed-human-literary-character-in-film-tv>. Acesso em: 30 de abril de 2023.

Essas releituras em diferentes mídias não devem ser ignoradas como objeto de estudo, pois, como observa Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi (2021), elas “[...] revelam-se como um novo modo de expressão artística e impulsionam a literatura através de processos intermediários para além de fronteiras tradicionais” (Ramazzina-Ghirardi, p. 2, 2021), possivelmente levando à criação de novos leitores ou renovando o interesse do público pela obra original. Além disso, Linda Hutcheon (2013) argumenta que “[...] a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária” (Hutcheon, 2013, p. 30). Elas são obras originais, atos criativos e interpretativos (Hutcheon, 2013), portanto, entendemos que não devem ser vistas como inferiores ao material-fonte.

Um outro aspecto a se considerar é o fato que tanto as histórias de Sherlock Holmes quanto mangás e animes – e também adaptações em geral – são classificadas como mídias populares, ou seja, aquelas que não são consideradas alta cultura. É inegável que grande parte das nossas identidades atualmente são formadas por meio das diversas mídias que consumimos ou deixamos de consumir. Além disso, esses meios permitem a aproximação de pessoas de diferentes lugares e culturas. Logo, concordamos com Simon During (2005) no que tange à relevância do estudo da cultura popular, pois “[...] ela é por definição a principal expressão cultural de nosso tempo. [...] Nós vivemos nossa vida em volta e parcialmente através dela”<sup>4</sup> (During, 2005, p. 193).

Em relação às outras pesquisas feitas sobre Sherlock Holmes na área acadêmica, observa-se a existência de inúmeros trabalhos que investigam ou discutem diversas facetas do detetive e suas histórias, muitas dessas lidando com as releituras em mídias atuais com as quais temos tanto contato hoje. Por sua vez, Professor Moriarty recebe menor atenção de pesquisadores. Em relação ao anime e ao mangá *Moriarty: o Patriota*, são poucos os estudos publicados e acessíveis que existem sobre essa reimaginação<sup>5</sup>.

Por outro lado, ao pesquisar trabalhos já desenvolvidos no Programa de Mestrado em Letras (PROMEL) da UFSJ, percebe-se a existência de dissertações

---

<sup>4</sup> Original: “[...] it is by definition the main cultural expression of our time. [...] We live our lives around and partly through it.” Todas as traduções de citações apresentadas nesta dissertação são de nossa responsabilidade, salvo menção contrária.

<sup>5</sup> Como exemplo, ver: KUKUH, B. B. F.; RUSMIYATI, R. Pelanggaran Prinsip Kerjasama Serta Implikatur Percakapan Dalam Anime Moriarty The Patriot (憂国のモリアーティ) Season 1. *Hikari*, Surabaya, v. 6, n. 1, p. 293-308, 2022. Disponível em: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/47545>. Acesso em: 12 jul. 2024.

que abordam mídias que combinam imagem e texto, como *graphic novels* (Zin, 2021) e até mesmo a mídia mangá, com foco na literatura francesa (Carvalho, 2019), além de ser possível notar a presença de estudos que lidam com adaptações (Gonzalez, 2021; Andrade, 2023). A pesquisa aqui proposta se distingue dessas dissertações por analisar uma releitura de uma obra inglesa, com enfoque na adaptação da palavra escrita para a combinação de imagem e texto e também para a animação, depois investigando como o choque entre diferentes culturas afetam essa reimaginação à luz da teoria da intermedialidade.

Sendo assim, a justificativa deste estudo é fundamentada à medida que se considera os fatores citados anteriormente, resumidos a seguir. Primeiramente, é inegável a popularidade das histórias de Sherlock Holmes e o impacto que este conjunto de obras possui no imaginário popular. Em segundo lugar, não se deve subestimar o poder que as adaptações possuem de perpetuar as histórias nas quais elas se basearam, tampouco o valor criativo que é investido na produção de tais releituras. Além disso, não se pode contestar a presença das mídias populares no cotidiano das pessoas e o poder de formação e de conexão que elas possuem, o que solidifica a pertinência do estudo dessas mídias atualmente. Também é possível observar que, apesar dos diversos estudos existentes sobre Sherlock Holmes, poucos deles falam sobre o detetive em mangá e anime. A maioria dos estudos sobre Moriarty são comparações entre ele e o detetive e, dentre aqueles que podem ser acessados, não localizamos nenhum que investiga a obra *Moriarty: o Patriota* pelo viés da intermedialidade.

Com tais princípios em mente, esta pesquisa busca oferecer novas perspectivas na análise de adaptações em mangá e anime de obras literárias, especialmente quando se nota uma “viagem” da obra do ocidente para o oriente do planeta, ou vice-versa, expandido em análises já existentes de adaptações literatura-mangá ao adicionar a animação como agente integrante e criador de novos sentidos deste processo de transformação.

O objetivo principal desta dissertação é analisar como o mangá e o anime *Moriarty: o Patriota* reinventam o personagem professor Moriarty e transformam sua importância nas histórias de Sherlock Holmes. Para isso, examinamos o professor nas histórias originais que ele está presente ou que é mencionado – os contos *O problema final* (1893), *A casa vazia* (1903), *O construtor de Norwood* (1903) e no romance *O*

*vale do medo* (1915) – e na adaptação *Moriarty: o Patriota*, em mangá e anime, verificando as semelhanças e diferenças apresentadas por ele nesses objetos multimodais. Também fazemos uma comparação, por meio das teorias da adaptação e da intermedialidade, das semelhanças e diferenças existentes entre as histórias originais de Sherlock Holmes e a obra *Moriarty: o Patriota*, com foco nos capítulos *A Study in S* desta adaptação contrapostos ao romance *Um estudo em vermelho* (1887). Por último, é feito um estudo de como as diferenças culturais e sociais existentes entre o ocidente e o oriente afetam a adaptação das produções em foco.

Para cumprir os objetivos propostos, este trabalho lida com intermedialidade, adaptação e também caracterização de personagens. A noção de intermedialidade e o estudo dos aspectos intermediais das obras é guiado principalmente pelo modelo analítico proposto por Lars Elleström (2021) aliado à noção de midialidades proposta por Jørgen Bruhn (2020). Quanto à adaptação, essa pesquisa baseia-se nas ideias de Linda Hutcheon (2013), Gary R. Bortolotti e Linda Hutcheon (2020) e Kate Newell (2017). Já a caracterização, por sua vez, tem base nas propostas de Edward Morgan Forster (1927) e Uri Margolin (1983), complementada com as ideias de Elleström (2021), Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2021) e Molly Bang (2000), estas duas últimas obras focando na influência dos elementos constitutivos de uma imagem para a caracterização de personagens.

Sendo assim, esta dissertação é dividida em três capítulos. O primeiro deles, intitulado, “Desenrolando a linha escarlate: trajetória do mangá e anime” inicia-se com um resumo do enredo de *Moriarty: o Patriota*. Em seguida, é feito um sumário da história do mangá, seguido de um também breve resumo da história do anime, dois produtos de mídia nos quais a história de *Moriarty: o Patriota* foi veiculada. Para finalizar esta primeira parte, são apresentadas as características gerais desses dois produtos de mídia, acompanhados de imagens para exemplificação.

Já o capítulo dois, “Separando as ferramentas: teorias utilizadas para análise”, contém um sumário dos conceitos que serão explorados neste trabalho, divididos em três seções. Primeiro, é oferecida uma definição de mídia e de intermedialidade, seguida de um resumo do modelo proposto por Elleström (2021). Depois, efetivamos uma síntese do que se compreende como adaptação nesta dissertação e os pontos de vista desse conteúdo que são adotados para a comparação entre as narrativas



investigadas aqui. Um sumário das ideias sobre caracterização que norteiam o estudo dos personagens finaliza o segundo capítulo.

O terceiro capítulo, por sua vez, intitulado “Teias de interseção: análise comparativa dos personagens, das narrativas e do diálogo cultural”, é um capítulo analítico dividido em três seções, cada qual respondendo a um objetivo específico deste trabalho. Na primeira delas, é feito um estudo do professor Moriarty das obras originais e o professor Moriarty das adaptações, além de estabelecer uma comparação entre os dois. A segunda seção consiste numa análise comparativa das histórias originais de Sherlock Holmes e o modo como elas são apresentadas nas adaptações. Já a terceira seção contém um estudo de como as diferenças culturais entre ocidente e oriente afetam a adaptação das obras elencadas para análise neste trabalho. Por último, nas considerações finais, é feito um resumo da pesquisa e também comentários sobre esse novo professor Moriarty, respondendo ao primeiro e principal objetivo desta pesquisa.

## 1 DESENROLANDO A LINHA ESCARLATE: TRAJETÓRIA DO MANGÁ E ANIME

*Moriarty: o Patriota* é um mangá de crime e mistério escrito por Takeuchi Ryosuke e ilustrado por Miyoshi Hikaru, baseado nas obras de Sherlock Holmes escritas por Sir Arthur Conan Doyle. Ele foca na vida de William James Moriarty, que pode ser considerado o maior rival de Holmes nas histórias originais. O primeiro capítulo dessa obra foi publicado no Japão em 2016, com seu último capítulo publicado em fevereiro de 2023. Essa série também foi adaptada para anime entre outubro de 2020 e junho de 2021.

A história se passa durante o final do século XIX, época na qual o Império Britânico se torna uma potência global. A sociedade do império, no entanto, é duramente estratificada, com nobres poderosos no topo da pirâmide e a esmagadora maioria do povo na base, sem oportunidades de ascensão social.

É diante desse contexto que o filho de nobres, Albert James Moriarty, encontra dois órfãos – Louis e um cujo nome não é revelado – que compartilham de seu desdém pela corrupta nobreza britânica, e os adota. Juntos, eles planejam e têm sucesso no plano de matar o cruel irmão biológico de Albert, chamado William, queimar a mansão da família num acidente e começar uma nova vida objetivando destruir o sistema de hierarquias da sociedade britânica através de meios ilegais. Com o irmão biológico morto, o órfão de nome desconhecido e futuro professor, adota o nome de William.

Após o sucesso de um de seus planos para matar um nobre, William se depara com o detetive Sherlock Holmes. Sherlock deduz que a morte de tal nobre teve a participação de terceiros em seu planejamento e execução. William fica interessado e prossegue com seus planos, utilizando o detetive como uma de suas peças, o que leva a um embate entre dois gênios, William James Moriarty, tentando melhorar a Inglaterra através de seus crimes, e Sherlock Holmes, que busca descobrir quem é a terceira pessoa que está orquestrando tantos casos criminosos no Império Britânico.

Assim como histórias em quadrinhos, romances, filmes e séries, mangás e animes são tipos de mídia que possuem midialidades que os tornam únicos dentre as mídias que combinam palavra e imagem e também aquelas que fundem som com imagens e movimento. Por isso, faz-se necessário um resumo da história desses dois tipos de mídia e suas características, que servem como suporte para as análises e comparações das obras aqui estudadas.

## 1.1 Um breve histórico

O mangá, resumidamente, pode ser entendido como a história em quadrinhos (HQ) japonesa. Estudar a história desse tipo de mídia é imprescindível para entender o motivo pelo qual ele adota as características que assume hoje e como ele ainda continua relevante na sociedade japonesa atual. Nesta seção, será oferecido um histórico das duas mídias orientais estudadas nesta dissertação, o mangá e o anime.

De acordo com Jean-Marie Bouissou (2010), grande parte dos autores tomam como ponto inicial dos mangás os pergaminhos narrativos pintados (*e-makimono*) feitos no século XII, cujos conteúdos e técnicas ainda podem ser encontrados nos mangás atuais. No que diz respeito ao conteúdo, esses pergaminhos narrativos, trabalhados em preto-e-branco, apresentavam temáticas grotescas e/ou cômicas, muito similares à situações que podem ser observadas em mangás modernos (Bouissou, 2010). Segundo Sonia Luyten (2012), o mais famoso conjunto desses pergaminhos, chamado *Chojugiga*, possui um tom humorístico e satírico, retratando animais antropomorfizados que ironizavam as condições da época. Por outro lado, também podem ser traçados paralelos entre a técnica utilizada no *e-maki* e o mangá, como argumenta Bouissou (2010): apesar de não possuírem balões e quadros, eles misturavam texto e ilustração, configurando-se como “[...] o primeiro pilar de uma rica tradição de narração gráfica no Japão”<sup>6</sup> (Bouissou, 2010, p. 19).

Além do *e-makimono*, Bouissou (2010) afirma que o mangá também pode ser associado com outras formas de arte gráfica japonesa, como a pintura Zen (*zenga*). O autor descreve como essas obras que misturavam caligrafia e desenho apresentavam temas absurdos acompanhados de frases enigmáticas, fatores que, no futuro, apareceriam novamente no mangá cômico e no gênero *yaoi* (Bouissou, 2010).

Bouissou (2010) também argumenta que a cultura urbana e as formas de entretenimento do Período Edo, que durou de 1603 a 1868, serviram como grandes influências para o mangá, chamando a atenção para a arte de xilogravura (*ukiyo-e*), o teatro Kabuki, romances populares (*kibyōshi*) e as zonas de meretrício. De acordo com Bouissou (2010), no *ukiyo-e*, por exemplo, os rostos dos personagens são ovais com olhos e bocas minúsculas, por isso, as emoções são representadas através de expressões faciais exageradas, beirando a caricatura. Frederik Schodt (1983)

---

<sup>6</sup> Original: “[...] the first pillar of a rich tradition of graphic narration in Japan.”

corroborar tal ideia: “Assim como muito da arte Japonesa antiga, o *ukiyo-e* projetou uma realidade à parte: sem insistir na anatomia e perspectiva, ele tentava capturar um estado de espírito, uma essência e uma impressão”<sup>7</sup> (Schodt, 1983, p. 34). Podemos perceber a herança que o *ukiyo-e* deixou para o mangá, visto que expressões exageradas e o foco emocional são características marcantes desta mídia.

O teatro Kabuki, assim como as xilogravuras, também faz uso das expressões faciais dramáticas, através das maquiagens que os intérpretes utilizam em seus rostos, mas adiciona esse valor de exagero nos movimentos corporais utilizados durante as peças, nas quais os atores “[...] se movem com uma vagareza irreal mas extremamente expressiva e por vezes eles param como se estivessem congelados”<sup>8</sup> (Bouissou, 2010, p. 20). Além de tudo, o autor descreve como essa arte dramática apresentava histórias longas inspiradas em acontecimentos da vida cotidiana com sangue, drama, violência e a presença de elementos sobrenaturais (Bouissou, 2010). Leitores de mangá já são familiares com essas expressões faciais e movimentos corporais exagerados, mas também não é necessário muito conhecimento de tal produto de mídia para perceber a existência de enredos complexos e alta carga emocional até mesmo em séries destinadas a públicos infanto-juvenis como, por exemplo, *Dragon Ball* ou *Naruto*.

Os *kibyōshi*, por sua vez, eram livros de baixo custo que “[...] entrelaçavam textos e imagens”<sup>9</sup> (Bouissou, 2010, p. 20) e traziam em suas páginas histórias de drama, sexo, fantasia, romance e humor, algumas delas até mesmo com os primeiros “balões” de texto em algumas páginas. Segundo Schodt (1983), esses livros iniciaram narrando fábulas para crianças antes de passarem a retratar histórias mais mundanas. Ao mesmo tempo, Bouissou (2010) argumenta que, no ocidente, não havia tal produção em massa de livros que apresentavam mais ilustrações do que texto, tampouco obras que misturavam de tal forma esses dois sistemas semióticos, ao invés de deixar o texto apenas ao lado ou abaixo das figuras.

Como último fator de influência do Período Edo para o mangá, Bouissou (2010), menciona as zonas de meretrício, que foram grande fonte de inspiração para o *ukiyo-e*, o teatro Kabuki e os *kibyōshi*. Segundo Bouissou (2010), essas três mídias também

---

<sup>7</sup> Original: “Like so much of old Japanese art, *ukiyo-e* projected a spare reality: without dwelling on anatomy and perspective, they tried to capture a mood, an essence, and an impression.”

<sup>8</sup> Original: “[...] move with an unrealistic but extremely expressive slowness, and sometimes stop as if frozen.”

<sup>9</sup> Original: “[...] interwove text and images.”

apresentavam um lado pornográfico, o que indica a existência de uma atitude aberta em relação ao sexo por parte dos japoneses que pode ser percebida até os dias atuais.

Nicholas Bornoff (1991) explora, em sua obra, como essa já mencionada aceitação de tons violentos ou sexuais nas mídias de massa japonesas – e também no cotidiano das pessoas que habitam esse país – possui raízes na cultura *Shintō*. Ele comenta: “Assim como uma indústria sexual tolerada tacitamente à medida que ela obedece certas regras, a burocracia japonesa vê a violência física, sexual e outras como uma válvula de segurança”<sup>10</sup> (Bornoff, 1991, p. 367). Schodt (1983) concorda com tal afirmação ao comentar sobre os regulamentos que controlam os mangás:

As histórias em quadrinhos, então, retratam um mundo de fantasia fora das rígidas convenções, onde o verdadeiramente impossível é possível. Enquanto as histórias em quadrinhos podem transmitir uma mensagem sobre a realidade, poucas delas retratam o mundo de forma realista. E os leitores japoneses, que estão muito à vontade com esta mídia, raramente confundem os dois mundos.<sup>11</sup> (Schodt, 1983, p. 132).

Tais afirmações indicam como a arte no Japão, desde os seus primórdios, possui tons de obscenidade, estas utilizadas como uma forma de escapismo. Sendo assim, é possível perceber a origem da abertura em relação à violência, sangue, nudez e sexualidade presente em mangás e animes, que, por vezes, pode causar estranhamento ou choque ao leitor ou espectador não-familiarizado.

Diante dessa breve exposição, podemos afirmar que essas características das mídias e também da sociedade japonesa antiga são fatores que influenciam os mangás modernos. Além delas, a reabertura do Japão na Era Meiji (1868-1912) é amplamente entendida como um outro fator que atuou decisivamente sobre as características dos mangás, consequência do encontro da forte tradição de narração gráfica japonesa com as *comics* e tecnologias ocidentais (Schodt, 1983; Bouissou, 2010; Luyten, 2012; Chinen, 2013).

Resumidamente, “[...] o Japão pré-guerra apropriou a arte importada das HQs e misturou-a com sua própria tradição diversificada de narração gráfica”<sup>12</sup> (Bouissou,

---

<sup>10</sup> Original: “As with a sex industry tacitly tolerated provided it obeys certain rules, Japanese officialdom sees fictional violence, sexual and otherwise, as a safety valve.”

<sup>11</sup> Original: “Comics thus depict a fantasy world outside of the rigid conventions, where the truly impossible is possible. While comics can convey a message about reality, very few of them depict it realistically. And Japanese comic readers, who are very much at home in their medium, rarely confuse the two worlds.”

<sup>12</sup> Original: “[...] prewar Japan appropriated the imported art of comics and melded it with its own culture’s diversified tradition of graphic narration.”

2010, p. 24), transformando esse novo produto de mídia agora conhecido como “mangá” - cujo nome foi oficializado no início do século XX - em uma ferramenta de debate político e social e também de entretenimento de massa, organizada e publicada pelas grandes editoras em revistas e jornais desde os seus primórdios. Durante o período da Segunda Guerra Mundial, segundo Ito (2005), os mangás tiveram a responsabilidade de manter a produção industrial do Japão em alta devido às demandas da época, tomando a função de motivar trabalhadores e soldados e também de propaganda.

De acordo com Bouissou (2010), o marco para o nascimento do que o mundo conhece hoje como mangá e os japoneses chamam de mangá moderno, é a publicação de *Shin takarajima* (traduzido para o português como *A nova ilha do tesouro*) em 1947 por Tezuka Osamu. Como exemplo dessa influência, segundo Nobu Chinen, Tezuka foi o “responsável por estabelecer o padrão de desenho da figura humana que viria a se tornar sinônimo de mangá” (Chinen, 2013, p. 72). Devido às suas inovações e contribuições para o produto de mídia em questão, Tezuka hoje é conhecido como o “Deus do mangá”.

Parte do sucesso da indústria do mangá, como demonstra Bouissou (2010), é o fato que ela acompanhou a geração *baby boomer*<sup>13</sup> japonesa em suas fases da vida: quando estes eram crianças, existia uma maior produção de mangás infantis. À medida que essas crianças foram se tornando adolescentes, Bouissou (2010) aponta que os mangás também amadureceram e passaram a lidar com as dúvidas e incertezas desse público, levando, por exemplo, à distinção entre os gêneros *shōnen* (para meninos adolescentes) e *shōjo* (para meninas adolescentes). Da mesma forma, quando estes se formaram e conseguiram empregos, o mangá passou a retratar, por exemplo, a vida nos escritórios e no mundo dos negócios (Bouissou, 2010). Assim, ao passo que atendia às demandas de suas audiências de todas as idades, o mangá foi se expandindo e diversificando em seus inúmeros gêneros e categorias que conhecemos atualmente, como indica Angela Drummond-Mathews (2010). De fato, como argumentam Luyten (2012) e Chinen (2013), essa estreita identificação que os leitores de mangá conseguem estabelecer com os personagens e com as tramas é um dos motivos pelo qual o mangá faz tanto sucesso.

---

<sup>13</sup> A geração *baby boomer* descreve as pessoas que nasceram após a Segunda Guerra Mundial até a metade dos anos 60, período histórico no qual observou-se um expressivo aumento na taxa de natalidade.

No entanto, essa busca de novos públicos para o mangá não se ateve apenas à criação de novos gêneros, como descrito no parágrafo acima. Bouissou (2010) e Luyten (2012) apontam que o mangá também buscou a associação com diversas mídias além daquelas publicadas em papel: televisão, teatro, música, propagandas, brinquedos, *video games*, entre outras, são exemplos das mídias com as quais as editoras de mangá buscaram para promover seus produtos a novos consumidores. Tais fatores levaram o mangá a se tornar “uma indústria de massa sem equivalente no mundo” (Bouissou, 2010, p. 28), como pode ser atestado pelo sucesso deste produto de mídia não só dentro do Japão, mas também internacionalmente.

Dentre essas mídias com as quais a indústria do mangá buscou relações, uma das maiores é o anime. Se podemos considerar o mangá como, grosso modo, histórias em quadrinhos produzidas no Japão, o anime se encaixaria nessa simplificação como os desenhos animados japoneses.

Jonathan Clements (2013) aponta a “lanterna mágica” como uma possível precursora da animação no Japão, que foi adaptada pelos habitantes da ilha para contar histórias de forma diferente àquela utilizada pelos europeus, com cada lanterna representando um personagem, como se fossem marionetes. O uso desse instrumento, conforme indica Clements (2013), não ficou restrito apenas à narração de histórias infantis, mas também foi utilizado para propósitos instrucionais, como no ensino de anatomia, por exemplo.

O início do século XX, especialmente durante os anos 1920, segundo Clements (2013), foi uma época de mudanças para o emergente mercado de animação japonesa. É nessa década, como indica o autor, que pode ser observada uma transformação de produção artesanais e menores para aquelas mais industrializadas, além da “[...] rápida adoção, aparentemente de modelos americanos, de diversas tecnologias fílmicas básicas que seriam o padrão durante muito do século XX [...]”<sup>14</sup> (Clements, 2013, p. 35). Além disso, Clements (2013) aponta que é no período dos anos 1920 e 1930 que pode ser observado um influxo para o Japão de desenhos animados das empresas Disney e Fleischer, seus maiores expoentes sendo os personagens Mickey Mouse e Betty Boop, respectivamente.

---

<sup>14</sup> Original: “[...] the rapid adoption, seemingly from American models, of several basic film technologies that would be standard throughout much of the twentieth century [...]”

Tendo em vista os fatos citados acima, notamos que, de forma similar ao mangá, o anime também foi influenciado pelas obras e tecnologia ocidentais. Um exemplo notório desse fato é Tezuka Osamu, o já mencionado “Deus do mangá”, que, de acordo com Schodt (1983), foi fortemente inspirado pelas animações de Walt Disney e Max Fleischer.

Durante o período fascista japonês, que começou antes da Segunda Guerra Mundial e terminou com o fim desta, produções de animação tinham um teor de propaganda militar, como observam Gilles Poitras (2001) e Clements (2013). Segundo Clements, “Durante os anos 1930, equipamentos e questões militares começam a figurar nos desenhos animados infantis aparentemente benignos [...]”<sup>15</sup> (Clements, 1930, p. 54), estes que representavam, por exemplo, o Japão controlando territórios fora de suas fronteiras políticas, aspectos coloniais de exploração de riquezas em outras terras e logísticas de bombardeios e combates aéreos (Clements, 2013). É nessa época de produção que, de acordo com Poitras (2001) e Clements (2013), também houveram avanços nas técnicas que seriam utilizadas no anime mais tarde.

É a partir dos anos 1960 que essa prática de adaptar mangá para anime se inicia, segundo Poitras (2001) e Chinen (2013). A adaptação de *Tetsuwan Atom* (conhecido no Brasil como *Astro Boy*) para as televisões japonesas em 1963 é amplamente considerada o marco inicial da conexão de sucesso entre as duas mídias aqui discutidas (Poitras, 2001; Bouissou, 2010; Clements, 2013), que se mantém até os dias atuais.

À medida que os jovens japoneses que assistiram *Astro Boy* em suas televisões nos anos 60 cresceram, os estúdios de anime acompanharam esse público, adaptando e lançando histórias mais “maduras” para essas pessoas que agora estavam ingressando no final da adolescência ou entrando no mercado de trabalho, nos anos 70 e 80 (Poitras, 2001). De forma similar ao mangá, que acompanhou a geração *baby boomer* durante suas vidas, os animes o fizeram com essa geração dos anos 80. Observa-se, especialmente nessa época, conforme apontam Poitras (2001) e Clements (2013), o início de uma expansão ultramarina do mercado de animes, especialmente para os Estados Unidos.

---

<sup>15</sup> Original: “During the 1930s, military hardware and concerns even creep into ostensibly benign children’s cartoons [...]”



Os anos 90, por sua vez, são descritos por Poitras (2001) como uma explosão de diversidade para o anime e também a época que esse produto de mídia se expandiu para o mundo inteiro. É nos anos 90, como indicado pelo autor, que animes famosos foram ao ar nos Estados Unidos, como o longa-metragem *Akira* e a série *Sailor Moon*, esta última um marco da categoria *shōjo* no mangá e nas telas (Poitras, 2001). Poitras (2001) adiciona que outras obras, dos mais diversos gêneros e com histórias cada vez mais variadas e complexas, foram adaptadas para as telas, atingindo um número cada vez maior de espectadores, das crianças e adolescentes nas escolas aos adultos com seus empregos estáveis.

É nessa mesma década que o anime se populariza no Brasil, em grande parte, graças à TV aberta. Desde então, vários canais de TV aberta passaram a transmitir animes em suas programações: como exemplos temos a TV Globo transmitindo sucessos como *Pokémon* e *Dragon Ball Z* ou a SBT com *Naruto*.

Atualmente, graças aos avanços tecnológicos e à globalização, uma parte considerável dos lançamentos de mangá e anime são simultâneos no mundo inteiro. Na internet, é possível encontrar grupos para consumo e discussão dessas mídias, alguns que fazem até mesmo suas próprias traduções e especulações sobre o futuro das séries que estão assistindo no momento.

Nesta seção, foi apresentado um histórico sucinto do mangá e do anime. Investigamos as mídias que podem ser consideradas “precursoras” do mangá e do anime além do contexto histórico e evolução tecnológica destas, destacando as possíveis influências que estes antecessores tiveram sobre os produtos contemporâneos. Também foi ressaltada a expansão e especialização dos mangás e, subsequentemente, dos animes para as diferentes esferas de consumidores, como o *shōnen* e o *shōjo*, característica integral dessas mídias focalizadas nesta dissertação.

## 1.2 Midialidades

É inegável que mangás de sucesso são constantemente adaptados para anime, basta observar os exemplos de fenômenos mundiais de *One Piece*, *Naruto*, *Fullmetal Alchemist*, *Cardcaptor Sakura*, entre outros. Vale notar que o movimento contrário também pode acontecer, apesar de ser um evento mais raro. Levando em conta a trajetória desses produtos e a proximidade entre eles na indústria de

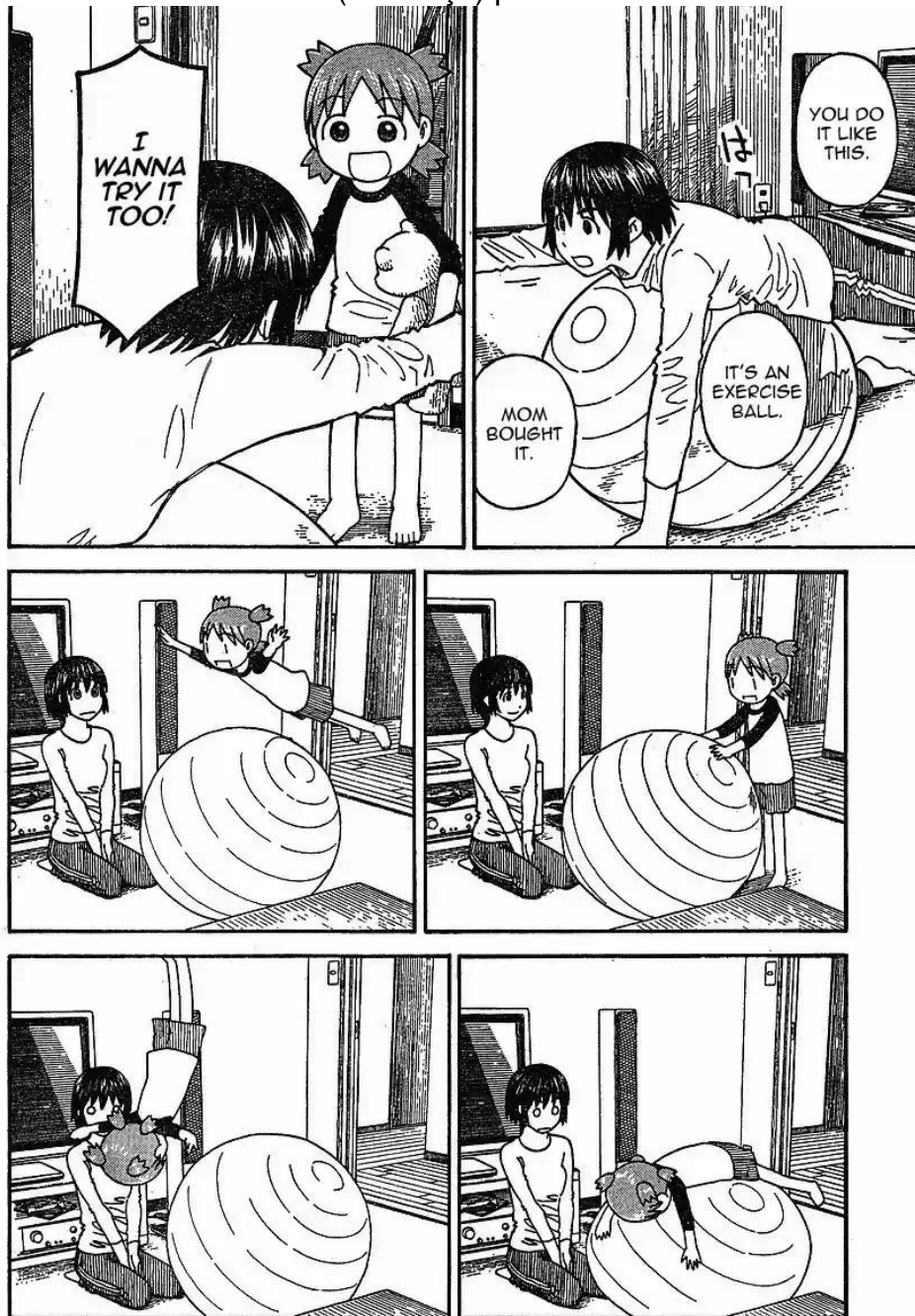
entretenimento japonesa, podemos considerar o mangá e anime como mídias “irmãs”. Essa relação estreita se reflete nas midialidades<sup>16</sup> (Bruhn, 2020) de ambas, as quais são apresentadas a seguir. Para exemplificar estas características, utilizamos cenas dos mangás *Yotsuba&!* (2003-), *Black Butler* (2007-) e *Call of the Night* (2019-2024), além da versão em anime desta última obra. Estas foram escolhidas pois englobam diferentes gêneros e esferas demográficas. Seleccionamos as versões em inglês dessas obras especialmente devido à disponibilidade e facilidade de acesso em mídia virtual, o que permite o uso de imagens mais nítidas para demonstrar tais midialidades nesta dissertação.

Iniciando pelo mangá, ao abrirmos um volume, nota-se que este inicia pelo que no ocidente se considera o final de um livro. As páginas são desenhadas em preto-e-branco, o papel utilizado para impressão é de qualidade mais baixa e a leitura é feita da direita para a esquerda, o oposto da forma como normalmente se lê no ocidente, o que pode ser observado na Figura 1: ler ela da esquerda para a direita resulta em uma ordem não-natural dos acontecimentos. É necessário que Yotsuba pule em cima da bola e caia nela, para que a bola se deforme e retorne à sua forma original, lançando a garota para longe.

---

<sup>16</sup> Resumidamente, para Bruhn, as “midialidades” são as características inerentes de um produto de mídia específico, permitindo que um remetente produza um enunciado e que um receptor receba-o.

Figura 1 - Fuuka observa Yotsuba (a criança) pulando em cima de uma bola suíça<sup>17</sup>



140

Fonte: Azuma, 2010, p. 140.

Na maioria dos casos, mangás são desenhados à mão. Como indica Schodt, “[...] o artista normalmente é o único responsável pelo conceito da história, layout, rascunho e finalização da arte”<sup>18</sup> (Schodt, 1983, p. 139). Às vezes, ele pode ter

<sup>17</sup> “Você faz assim.” / “É uma bola de exercício.” / “Mãe comprou.” / “Eu quero tentar também!”

<sup>18</sup> Original: “[...] the artist is usually in sole charge of story concept, layout, penciling, and inking.”

assistentes para desenhar os planos de fundo, o que acelera o processo de produção das histórias (Schodt, 1983).

No decorrer da história do mangá, esse tipo de mídia desenvolveu traços variados, porém recorrentes e icônicos: olhos grandes, expressões exageradas, narizes que podem ser menores ou ausentes, entre outros. Tal “estilo mangá” pode ser facilmente identificado pelas pessoas nos dias atuais, como afirma Neil Cohn (2010). O autor também argumenta que esta “[...] natureza sistemática e repetitiva do estilo de desenho pode ser um dos muitos motivos pelos quais a popularidade do mangá se espalhou tanto pelo mundo”<sup>19</sup> (Cohn, 2010, p. 190).

De acordo com Cohn (2013), esse sistema de características recorrentes encontradas não só no mangá, mas em histórias em quadrinhos no geral, funcionam de forma análoga à linguagem falada e, assim, podem ser entendidas como uma “linguagem visual”. O autor, então, nomeia esse sistema de expressão gráfica do mangá como *Japanese Visual Language* ou *JVL* (Cohn, 2010; 2013). No intuito de manter esta dissertação em apenas uma língua, traduziremos tal nome e a sigla para Linguagem Visual Japonesa, ou LVJ, acrônimo que será utilizado a partir de agora.

Mais tarde, em 2016, Neil Cohn e Sean Ehly estudaram vinte diferentes volumes de diferentes mangás das categorias *shōnen* (para meninos) e *shōjo* (para meninas) com o objetivo de visualizar em qual dessas esferas há a maior recorrência de certos morfemas visuais. Para isso, os autores precisaram categorizar cada um dos morfemas visuais que apareceram nessas histórias em relação ao que eles representam. Uma lista dessa morfologia pode ser encontrada no artigo *The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language* (Cohn; Ehly, 2016), e é através desta lista que serão classificados os morfemas visuais exemplificados a seguir.

Um atributo marcante dos mangás é o modo como os artistas ilustram os olhos, que normalmente são maiores e mais redondos. Jennifer Prough (2010) comenta sobre essa faceta em seu artigo, no qual discorre sobre a indústria do mangá *shōjo* no Japão:

A utilidade dos olhos para a expressão é normalmente atribuída ao fato que eles são, como se diz, a janela da alma. Como diversos artistas me

---

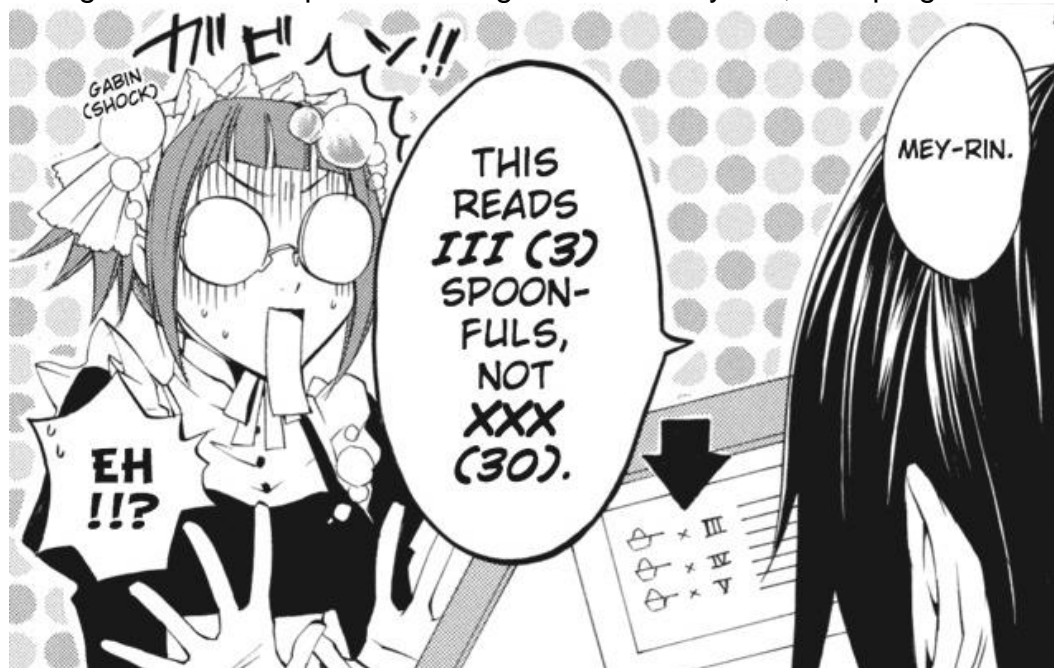
<sup>19</sup> Original: “[...] systematic and repetitive nature of the drawing style may be one of the many reasons manga’s popularity has become so widespread across the world.”

explicaram, com olhos maiores uma gama mais ampla de estados emocionais pode ser representada<sup>20</sup> (Prough, 2010, p. 97).

Podemos observar essa afirmação de Prough (2010) também na figura 1: os olhos de Fuuka (a adolescente de cabelos escuros) se tornam dois círculos brancos, sem as íris, uma expressão (ou, de acordo com as classificações dentro da LVJ, um morfema visual) que, segundo Cohn e Ehly (2016), é atribuída a personagens confusos.

Essas expressões exageradas não se atêm apenas aos olhos, mas também podem ser aplicadas à face e aos corpos dos personagens, como podemos notar nas figuras 2 e 3.

Figuras 2 e 3 - Expressões exageradas de Mey-Rin, a empregada<sup>21</sup>



<sup>20</sup> Original: "The usefulness of eyes for expression is usually attributed to the fact that they are, as we say, the window to the soul. As several artists explained to me, with larger eyes a wider range of emotional states can be depicted."

<sup>21</sup> "Mey-Rin." / "Aqui está escrito III (3) colheres, não XXX (30)." / "Hã!!?" / "Ora, essa imbec- quero dizer, empregada. Diria que o problema não está mais em sua vista." / "Por quê ela não entende que tem algo claramente errado com o seu cérebro e não com as instruções?"



Maurício de Souza, por exemplo, que utilizam onomatopeias como “tum”, “toc”, “paf”, entre outros para representar áudio nas histórias.

Em japonês, no entanto, o emprego de onomatopeias não se restringe apenas à representação de sons: existe uma diferenciação entre *giongo*, transcrição de sons em palavras, e *gitaigo*, palavras que descrevem como um som elementos que não possuem sonoridade (Natsume, 2022). O mangá utiliza ambas essas facetas da onomatopeia japonesa em suas páginas.

Na figura 4, temos exemplos de *giongo*. É possível notar que, em letras menores e próximas da onomatopeia, foi colocado uma transcrição do ideograma utilizado e uma “tradução” dele para o inglês entre parênteses. Além disso, uma outra peculiaridade das onomatopeias em mangás é o modo como elas são integradas ao texto. Como argumenta Natsume Fusanosuke, essas onomatopeias desenhadas à mão “[...] possuem uma função importante de trazer vida à imagem”<sup>23</sup> (2022, p. 166).

Figura 4 – Yotsuba (a criança) observa seu pai usando um moedor de café<sup>24</sup>



Fonte: Azuma, 2010, p. 64.

<sup>23</sup> Original: “[...] have an important function to help bring the picture to life.”

<sup>24</sup> “Barulhento!” / “Ele mói os grãos e eles saem aqui. Olha!” / “Você está certo!”

Essa afirmação de Natsume (2022) pode ser observada na figura 4: no primeiro quadro (à direita), o ideograma ocupa grande parte dele, representando a intensidade do som emitido pelo moedor de café, o que justifica a reação de Yotsuba. A forma quadrada como os ideogramas foram desenhados também podem ser entendidas como a produção de um som mecânico, visto que ideogramas normalmente possuem curvas. No segundo quadro, além do uso de ideogramas diferentes para indicar uma mudança no som de *gia* (ギア) para *gagi* (ガギイ), existe também uma alteração na forma como a onomatopeia é desenhada: ela ainda ocupa o mesmo espaço na tela, indicando que a intensidade do som do moedor ainda é a mesma, e ainda é quadrada, preservando a ideia de som mecânico, mas agora os traços da onomatopeia parecem ter sido desenhados com mais força e menos uniformidade, indicando vibração, violência ou aspereza no barulho, sugerindo uma mistura dos sons do motor da máquina com o café sendo moído.

Como exemplo de *gitaigo*, a onomatopeia que representa elementos não sonoros, temos a atitude de Ciel em relação à pergunta de Sieglinde, que pode ser observada na figura 5. Nesse quadro, a onomatopeia “*shire*” (frio) não é um som, mas sim uma referência à atitude psicológica do personagem. Ela é desenhada em tamanho pequeno e de forma curvada e sutil, indicando uma emoção controlada por parte de Ciel. Assim, essa onomatopeia transmite para o leitor de forma clara os sentimentos do personagem e ajuda-o a imaginar o modo como Ciel está enunciado sua fala. Essas duas breves análises demonstram como as onomatopeias “[...] verdadeiramente enriquecem o tipo de expressividade que pode ser encontrada no mangá”<sup>25</sup> (Natsume, 2022, p. 169).

Figura 5 – Ciel (à esquerda) responde friamente à pergunta de Sieglinde (à direita)<sup>26</sup>



83

Fonte: Toboso, 2016, p. 83.

<sup>25</sup> Original: “[...] they truly enrich the kind of expressiveness one finds in manga”.

<sup>26</sup> “Que cor é o sangue nas suas veias!” / “Isso é forma de se falar com uma amiga!” / “Vermelho.” / “Você viu, não?”



Um último fator característico do mangá é o uso de simbolismos em suas imagens (Luyten, 2012; Chinen, 2013). Segundo Luyten, estes elementos simbólicos “São códigos de imagens já convencionados ao longo dos anos dentro da cultura japonesa, os quais têm o mesmo peso das palavras. Desconhecendo-se as chaves dessa linguagem, perde-se parte do conteúdo expresso” (Luyten, 2012, p. 134). Como exemplos, tanto Luyten (2012) como Chinen (2013) citam as flores da cerejeira sendo levadas pelo vento, que, numa cena, simbolizam a efemeridade da vida.

Em relação ao anime, é possível notar que sua história apresenta paralelos com a do mangá, além do fato que esses dois tipos de mídia são intrinsecamente conectados dentro da indústria de entretenimento japonesa. Sendo assim, não é surpresa que diversas características do mangá podem ser observadas no anime. Claro, existem também diferenças entre esses dois produtos de mídia. Essas semelhanças e diferenças serão explicitadas nos parágrafos a seguir, todas elas exemplificadas pelas figuras 6 e 7, que mostram a mesma cena de *Call of the Night* em mangá e anime, respectivamente.

Figuras 6 e 7 – Nazuna agarra o braço de Ko (o garoto)<sup>27</sup>



<sup>27</sup> “Eu estava comprando para outra pessoa! Quero dizer, eu apertei o botão errado! Foi um erro inocente! Eu já vou! Tchau!!” / “Mwa ha ha! Calma aí, delinquente!”



Fontes: Kotoyama, 2019, p. 21 e Call of the Night Complete Collection, 2022.

A diferença fundamental desse tipo de mídia em relação ao mangá é que o anime é audiovisual, ou seja, ele combina imagens e sons. Por isso, não existe a necessidade de balões ou onomatopeias, por exemplo, visto que o anime possui dublagem e efeitos sonoros, que substituem esses aspectos textuais presentes no mangá, como é possível observar nas figuras acima. Ainda relacionado à parte audiovisual desta mídia, a maioria dos animes possui uma trilha sonora. Desta, destacam-se as músicas-tema acompanhadas de sequências de imagens e créditos, que ocorrem uma vez antes do início do episódio e uma vez após o fim do episódio, respectivamente denominados *OP* (uma abreviação da palavra *opening* em inglês, que significa “abertura”) e *ED* (abreviação de *ending*, “encerramento”). Estes *OPs* e *EDs* relacionam-se com o produto e sua temática tanto na parte visual quanto na parte musical. Além disso, nota-se que o anime é totalmente colorido, enquanto o mangá é em preto e branco.

A distinção entre imagens estáticas e imagens em movimento também afetam certas características do anime quando comparadas às do mangá. Nas figuras 6 e 7, observamos isso de duas formas: a ilusão de tempo e a forma de representar movimento.

Uma imagem estática, como indicado em sua classificação, não possui uma dimensão temporal “verdadeira”. No entanto, como afirma Scott McCloud (1994), diversos elementos criam a ilusão de tempo numa vinheta. Nas figuras 6 e 7, é

possível notar dois desses fatores mencionados por McCloud (1994): o intervalo entre os personagens durante a leitura e a adição de sons e falas, estas últimas que precisam de tempo para serem produzidas.

Se observamos a figura 6 – que, lembrando as regras do mangá, é lida da direita para a esquerda –, notamos três momentos: Ko fala e tenta fugir, Nazuna agarra o seu braço e depois ela fala. É impossível que esta sequência de fatos tenha ocorrido simultaneamente: as palavras ditas pelos personagens precisam de tempo para serem produzidas, por exemplo, ou então Nazuna apenas tentaria agarrar o braço de Ko após ele tentar fugir. Devido a esses fatores, entendemos que existe uma ordem nessa cena, uma progressão de tempo ilusória, que é ditada pela nossa ordem de leitura (McCloud, 1994). Isso é desnecessário no anime, visto que as imagens se movimentam e diferentes cenas acontecem com o passar do tempo: a fala de Ko, sua tentativa de fugir e a movimentação do braço de Nazuna, todos aconteceram antes do *frame* representado na figura 7.

O segundo elemento concerne o modo como mangás representam movimento, indicado através de linhas nos objetos que estariam se movimentando. Na figura 6, nota-se a presença dessas “linhas do movimento” (*motion lines*, em inglês) em todo o corpo de Ko, pois ele está tentando correr, e no braço esquerdo de Nazuna, a única parte de seu corpo que é mobilizada para segurar o adolescente. No entanto, essas linhas de movimento também aparecem no cenário mais próximo ao garoto, que parecem desfocar o plano de fundo. McCloud (1994) chama essas linhas que “borram” o cenário de “movimento subjetivo”, indicando que elas foram usadas pela primeira vez pelos artistas de mangá nos anos 60, depois se espalhando para o mundo. Segundo Cohn (2010), essas linhas de movimento subjetivo fazem com que “[...] os leitores se sintam como se eles estivessem movendo na mesma velocidade que o objeto [...]”<sup>28</sup> (Cohn, 2010, p. 193) e elas são, como argumenta McCloud (1994), um dos vários artifícios que fazem com que o mangá ofereça um ponto de vista mais subjetivo de suas narrativas. Novamente, esses elementos explorados neste parágrafo não figuram no anime, como pode ser observado na figura 7, pois esse tipo de mídia contém movimento real. Aqui, utilizamos a palavra “real” como um possível antônimo à expressão “ilusória” e sinônimo à palavra “verdadeira”, tendo em vista o fato que McCloud (1994) não oferece um termo exato para tal propósito.

---

<sup>28</sup> Original: “[...] readers feel as though they are moving at the same speed as the object [...]”

Quanto às similaridades que podem ser observadas entre o mangá e o anime, é possível notar que estes dois tipos de mídias seguem o mesmo estilo de arte, consequência da estreita ligação entre eles dentro da indústria de entretenimento japonesa. Retornando para as figuras 6 e 7, observa-se que o modo similar como são desenhados os personagens, suas roupas e o cenário nesses exemplos apontam para essa sintonia entre os dois produtos de mídia, obviamente afetado pela presença de cores. O ponto de vista dessa cena, que possui pequenas diferenças entre suas duas versões, também indica essa prática adaptativa já solidificada entre os dois tipos de mídia discutidos aqui.

Morfemas visuais da LVJ também podem ser encontrados nos animes. Nas figuras 6 e 7, percebe-se a presença de gotas de suor por todo o rosto de Ko, que são usadas para representar medo ou ansiedade (Cohn; Ehly, 2016). Este morfema visual trabalha junto com as expressões faciais e movimentos corporais exagerados, presentes nos dois exemplos, para reforçar o teor de desespero da cena retratada.

Vale reiterar o fato que todas essas midialidades apresentadas nesta seção são características gerais, e alguns mangás e animes podem abandonar o uso desses atributos ou adotá-los e exagerá-los ainda mais, dependendo de seus públicos-alvo, gêneros e objetivos. Como observamos na história desses produtos de mídia, essa variedade é o que possibilitou a indústria do mangá e anime atingir um público amplo, consolidando o estrondoso sucesso conquistado por ela.

Nesta seção, foram apresentadas as midialidades do mangá e do anime. Essas duas mídias possuem diversos fatores em comum, justamente devido à proximidade que se observa entre elas não só em suas histórias mas também no mercado de entretenimento atual, como o estilo do desenho e o uso de uma linguagem visual comum a ambas. Ao mesmo tempo, elas possuem diferenças que ocorrem devido à natureza de cada uma: o mangá, por exemplo, precisa das duas classes de onomatopeias e de balões para representar sons e falas, enquanto isso não é uma necessidade no anime, composto por imagens em movimento e som.

Este capítulo foi iniciado com um breve histórico do mangá e do anime, seguido de uma explicação de suas características inerentes, com o objetivo de oferecer uma contextualização sobre as mídias estudadas. No próximo capítulo, é estabelecida a base teórica para as análises desempenhadas nesta dissertação.

## 2 SEPARANDO AS FERRAMENTAS: TEORIAS UTILIZADAS PARA ANÁLISE

Neste segundo capítulo, são apresentadas as teorias que norteiam a análise das obras e personagens investigados nesta dissertação, iniciando pela intermedialidade na seção 2.1, dividida em três momentos: ela é iniciada com uma apresentação dos conceitos sobre intermedialidade, seguida de uma definição da ideia de mídia e finalizada com um sumário da teoria proposta por Lars Elleström (2021) para análise de mídias. Na seção seguinte, é feita uma síntese das três teorias sobre adaptação utilizadas para o estudo e comparação das obras de Sherlock Holmes e *Moriarty: o Patriota*. A terceira e última seção deste capítulo refere-se às formas como os personagens podem ser caracterizados, e nela são apresentados os conceitos de personagem plano e redondo (Forster, 1927), afirmações de caracterização (Margolin, 1983) combinadas às ideias de Elleström (2021), distância e ângulo (Kress; van Leeuwen, 2021) e posicionamento (Bang, 2000).

### 2.1 Intermedialidade

As adaptações de Sherlock Holmes que são investigadas nesta dissertação perpassam diferentes produtos de mídia – contos, romances, mangá e anime –, cada qual com suas especificidades, fator que nos situa, sem dúvidas, no campo da intermedialidade. Nesta seção, é definida a nossa compreensão sobre a intermedialidade e o termo mídia, além de oferecer um sumário da proposta de Elleström (2021), que embasa as análises intermediáticas feitas nesta dissertação.

Deixar claro o que se entende por “intermedialidade” em um trabalho é uma tarefa necessária devido ao fato que, segundo Irina Rajewsky (2020), esse é um termo aberto e aplicado de diversas formas, podendo ser mais amplo ou mais restrito dependendo do objetivo da pesquisa. Tal abundância de sentidos no uso da intermedialidade, no entanto, também possui um lado positivo, ainda de acordo com a mesma autora:

[...] foram justamente essa dimensão múltipla e essa dinâmica do conceito que lhe permitiram gozar de uma ressonância transdisciplinar e que a conservaram aberta a novas orientações do debate (Rajewsky, 2020, p. 67).

A intermedialidade é um campo de pesquisa em constante crescimento desde as suas origens nos anos 80, como indica Gabriele Rippl (2015). A mesma autora também oferece uma concepção geral da aplicação da intermedialidade, afirmando que esse termo “[...] se refere às relações entre mídias e é, portanto, utilizada para descrever uma enorme variedade de fenômenos culturais que envolvem mais de uma mídia”<sup>29</sup> (Rippl, 2015, p. 1). Elleström, numa linha similar, diz que “[...] intermedialidade é (o estudo de) as relações específicas entre produtos de mídia distintos e as relações gerais entre os diferentes tipos de mídia” (Elleström, 2017b, p. 201). Dentre essas afirmações, percebemos como ponto comum nelas a ideia de estudar as relações entre os diversos produtos de mídia existentes no mundo, sendo essa a perspectiva que adotaremos para essa investigação.

Definido o que se entende por intermedialidade para essa dissertação, faz-se necessário estabelecer qual a noção de “mídia” adotada aqui, visto que ela é um termo com diversos sentidos dependendo do contexto no qual é utilizado, como observa Rippl (2015). Werner Wolf, por exemplo, define mídia como

[...] um meio de comunicação convencionalmente distinto, especificado não só por canais (ou um canal) de comunicação particular(es) mas também pelo uso de um ou mais sistemas semióticos que servem para transmitir “mensagens” culturais<sup>30</sup> (Wolf, 1999, p. 35-36).

Jørgen Bruhn, por sua vez, argumenta que nós, seres humanos, nos comunicamos “[...] por constelações de sinais significativos estruturadas” (Bruhn, 2020, p. 19), constelações estas que o autor afirma terem sido coletadas sob o amplo termo “mídia”. Essas ideias se aproximam de um possível uso das mídias apontado por Rippl: “[...] mídias permitem a produção, distribuição e recepção de signos, conseqüentemente, elas permitem a comunicação [...]”<sup>31</sup> (2015, p. 9).

Já Elleström foge a essa precisão, afirmando que “[...] não vou apresentar uma definição de ‘mídia’ em duas linhas” (Elleström, 2017a, p. 51). A partir desta recusa, o autor apresenta um modelo que possibilita compreender as relações entre as mídias.

---

<sup>29</sup> Original: “[...] refers to the relationships between media and is hence used to describe a huge range of cultural phenomena which involve more than one medium.”

<sup>30</sup> Original: “[...] a conventionally distinct means of communication, specified not only by particular channels (or one channel) of communication but also by the use of one or more semiotic systems serving for the transmission of cultural ‘messages’.”

<sup>31</sup> Original: “[...] media allow for the production, distribution and reception of signs, hence they enable communication [...]”

Publicado pela primeira vez em 2010 (com tradução para o português brasileiro em 2017), esse modelo depois foi atualizado em 2021 e publicado em português brasileiro no mesmo ano pela EDIPUCRS, sendo esta a obra que se configura como a base das análises intermediáticas que serão realizadas nesta pesquisa.

Nesse livro, Elleström (2021) divide o termo “mídia” em vários aspectos, para facilitar a análise sistemática deste e evitar uma possível confusão resultante dos diversos significados que podem ser atribuídos a essa palavra. O conceito central do modelo do autor é o “produto de mídia”, definido como o “[...] estágio intermediário que permite a transferência de valor cognitivo da mente de um produtor para a de um perceptor” (Elleström, 2021, p. 26).

Todo produto de mídia precisa de um meio para ser realizado, uma função que, segundo Elleström (2021), cabe ao que ele denomina “mídia técnica de exposição”, definida pelo autor “[...] como qualquer objeto, fenômeno físico ou corpo que funcione como *mediador* de configurações sensoriais no contexto da comunicação [...]” (Elleström, 2021, p. 58). Quando essas mídias técnicas de exposição são utilizadas em um contexto comunicativo, elas funcionam como produtos de mídia (Elleström, 2021). Citando um exemplo de Elleström (2021), um galho no chão pode se tornar uma mídia técnica de exposição a partir do momento que uma pessoa o utiliza para intimidar alguém, comunicando ameaça.

Para o estudo desses produtos de mídia, Elleström (2021) afirma que eles possuem quatro modalidades, que podem ser entendidas como as qualidades ou traços destes, formando “[...] um arcabouço indispensável sobre o qual todos os produtos de mídia são construídos” (Elleström, 2021, p. 77): modalidade material, modalidade espaçotemporal, modalidade sensorial e modalidade semiótica. Cada uma dessas modalidades possui diferentes “modos”, ou seja, características dessas modalidades (Elleström, 2021).

Primeiramente, a modalidade material é a parte física do produto de mídia, permitindo que ele seja perceptível e acessível à mente do preceptor (Elleström, 2021). Numa placa de trânsito, segundo Elleström (2021), o metal pintado é exemplo desta modalidade.

Já a modalidade espaçotemporal, pode ser dividida em quatro dimensões: largura, altura, profundidade e tempo (Elleström, 2021). Tomemos como exemplo a escultura e o teatro: a escultura, por ser um objeto tridimensional, possui altura, largura

e profundidade; o teatro, por sua vez, possui essas três dimensões mais o tempo, já que uma peça de teatro tem um começo, meio e fim. Para exemplificar o modo temporal e suas consequências, Elleström (2017a) utiliza-se também da escultura e do teatro: caso alguém feche os olhos ao observar uma escultura, não perde nenhuma informação; fechar os olhos durante uma performance dramática, no entanto, acarreta alguma perda da totalidade da atuação.

Em terceiro lugar, temos a modalidade sensorial, que é relacionada à percepção através dos cinco sentidos: a materialidade dos produtos de mídia “[...] deve ser percebida por um ou mais dos nossos sentidos para alcançar a mente e provocar semiose” (Elleström, 2021, p. 81). Reutilizando o exemplo do teatro nessa modalidade, para perceber uma peça, geralmente será necessária a visão, para ver os atores e o cenário, e a audição, para ouvir suas falas, ou seja, ele possui dois modos.

A última das modalidades, como definida por Elleström (2021), é a modalidade semiótica, baseada no sistema triádico proposto por Charles Sanders Peirce, para a qual o autor sugere três termos para descrever cada um dos modos semióticos: ilustração, marcada pelos signos icônicos; indicação, atribuída à presença de signos indiciais; e descrição, relacionada aos signos simbólicos (Elleström, 2021). Nos parágrafos a seguir, será feita uma breve explicação de cada um dos componentes deste sistema, seguido de um exemplo da presença deles em uma mídia.

Iniciando pelos signos icônicos, eles “[...] são baseados em sua *similaridade* com o objeto”<sup>32</sup> (Johansen; Larsen, 2002, p. 36). Uma fotografia de uma igreja, por exemplo, faz parte dessa categoria, pois podemos claramente reconhecer o local em si através da imagem.

Já em relação ao próximo elemento da tríade, os signos indiciais indicam uma conexão entre o signo e o objeto, marcando “[...] a junção entre duas porções de experiência”<sup>33</sup> (Peirce, 1955, p. 109). Num jogo de videogame, por exemplo, ouvir o som de passos é um indício que algum personagem está por perto, mesmo que não seja possível ver esse outro personagem.

O último componente desse sistema são os signos simbólicos, os quais, segundo Jørgen Dines Johansen e Svend Erik Larsen, “[...] não são conectados com

---

<sup>32</sup> Original: “[...] are based on their *similarity* to the object.”

<sup>33</sup> Original: “[...] the junction between two portions of experience.”



o objeto nem similares a ele”<sup>34</sup> (2002, p. 43). Ou seja, eles são arbitrários, convencionam-se socialmente que estes representam certos objetos ou ideias. A palavra escrita, elemento predominante de romances e contos, é um dos maiores exemplos de símbolo. Como exemplo disso, a escrita da palavra “maçã” nada tem a ver com a fruta em si.

Explicadas as modalidades, Elleström (2021) continua seu ensaio, desta vez diferenciando “produtos de mídia” de “tipos de mídias”: “Enquanto produtos de mídia são entidades comunicativas individuais, tipos de mídias são conjuntos de produtos de mídias” (Elleström, 2021, p. 89). Para exemplificar, dentro da nomenclatura desse autor, *Um estudo em vermelho* é um produto de mídia, enquanto “literatura” é um tipo de mídia qualificada. O autor também chama a atenção para o uso do termo “mídia” no cotidiano, que “[...] pode referir-se tanto a um produto de mídia individual quanto a um tipo de mídia” (Elleström, 2021, p. 89-90).

Em seguida, Elleström (2021) divide os tipos de mídias em duas categorias: “tipos de mídias básicas” e “tipos de mídias qualificadas”. Os tipos de mídias básicas “[...] são categorias de produtos de mídia baseadas nos modos de modalidade de mídias básicas” (Elleström, 2021, p. 91) e, segundo Bruhn e Beate Schirrmacher (2022), eles podem ser entendidos como unidades essenciais para a transmissão de informação. Um exemplo dado por Elleström (2021) é a imagem estática, um produto de mídia que dentro das quatro modalidades é tangível, plano, estático, visual e icônico. Sem as imagens estáticas, um livro ilustrado infantil, por exemplo, não conseguiria comunicar para seus leitores, pois um de seus elementos básicos estaria faltando.

Já os tipos de mídias qualificadas são aqueles tipos de mídias que são qualificados e definidos “[...] pelo contexto, convenção, história e pela nossa experiência com diversos produtos de mídia individuais”<sup>35</sup> (Bruhn; Schirrmacher, 2022, p. 4). Elleström também observa que “[...] tipos de mídias qualificadas dependem de tipos de mídias básicas [...]” (Elleström, 2021, p. 96). A literatura, por exemplo, é um tipo de mídia qualificada, e, ao lermos um livro, nota-se que este é composto por palavras escritas e, às vezes, por imagens estáticas, dois tipos de mídias básicas. Para Elleström (2021), existem pelo menos dois fatores que influenciam essa

---

<sup>34</sup> Original: “[...] neither connected to the object nor similar to it.”

<sup>35</sup> Original: “[...] by context, convention and history and by our experience of many individual media products.”

aceitação das palavras em um livro como literatura, os quais ele denomina como “aspectos qualificadores”, que serão listados a seguir.

O primeiro deles é o aspecto qualificador contextual, que tem a ver com “[...] a origem e delimitação das mídias em circunstâncias históricas, culturais e sociais específicas” (Elleström, 2021, p. 98). O tipo de mídia qualificada e-mail, por exemplo, só é entendido como tal – ao invés de simplesmente palavras digitadas – quando ele é “[...] utilizado de uma certa maneira [...]” ou quando “[...] adquire certas qualidades em um dado momento e em um dado contexto cultural e social” (Elleström, 2021, p. 98). Como argumenta Elleström (2021), pode ser que, da mesma forma que essa mídia tenha surgido, ela possa, um dia, desaparecer por consequência de mudanças técnicas ou tecnológicas.

Já o segundo, denominado aspecto qualificador operacional, “[...] abrange a construção de tipos de mídia com base nas tarefas comunicativas esperadas ou presumidas” (Elleström, 2021, p. 100). Assim, por exemplo, espera-se que uma comédia *stand-up* possua humor para ser determinada como tal (Elleström, 2021).

O aspecto qualificador operacional relaciona-se também com o valor artístico, segundo o autor:

[...] tipos de mídias qualificadas artisticamente como a música, a dança, a caligrafia, a poesia e a arquitetura são construídas com base no pressuposto de que, para merecerem ser incluídos nessas formas de arte, os produtos de mídia devem preencher certos requisitos estéticos (Elleström, 2021, p. 102).

Como exemplifica Elleström (2021), é através deste aspecto qualificador que diferenciamos os gestos e a linguagem corporal de uma dança: “Enquanto a dança precisa atingir certos critérios estéticos atuais a fim de ser aceita como tal, o mesmo não se aplica aos gestos e à linguagem corporal” (Elleström, 2021, p. 103).

Vale notar que esse modelo de Elleström (2021) amplia o alcance do termo “mídia” para além daquilo que costumeiramente se entende como tal. No cotidiano, entendemos mídia “[...] como sinônimo de veículos de informação: a televisão, o rádio, o jornal impresso, as revistas” (Ramazzina-Ghirardi, 2022, p. 31). Claus Clüver, ao explicar a abrangência do termo em questão dentro dos estudos da intermedialidade, afirma:

Intermedialidade diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes

Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele, a Televisão, o Rádio, o Vídeo, bem como as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente (Clüver, 2006, p. 18-19).

Já Elleström (2021), com seu modelo, argumenta que a expressão “produto de mídia” possui um alcance ainda maior:

Além das formas de produto de mídia que já são comumente categorizadas como tais (como textos escritos, músicas, diagramas científicos, gritos de socorro e sinais de trânsito), há infinitas formas de objetos físicos, fenômenos e ações que podem funcionar como produtos de mídia, dado que são identificados em situações e ambientes que estimulam a interpretação em termos de comunicação. Isso inclui cutucadas, piscadas, tossidas, refeições, cerimônias, decorações, roupas, penteados e maquiagem. Além disso, cães, garrafas de vinho e carros de determinadas marcas, tipos e modelos podem funcionar como produtos de mídia para comunicar a adesão a certos valores ou simplesmente demonstrar riqueza, por exemplo (Elleström, 2021, p. 28).

É possível notar que essas noções definidas nessa seção trazem à tona a ideia de um meio, uma via de contato entre pessoas, algo intermediário nessa transmissão de mensagens que permite a comunicação entre produtor(es) e receptor(es). Considerando as ideias sobre intermedialidade e mídia apresentadas nessa seção, adotaremos a nomenclatura e proposta de Elleström (2021) devido ao seu abarcamento e possibilidade de aplicação em diversos produtos de mídia distintos.

Nesta seção, definimos o nosso entendimento sobre “intermedialidade”. Após breves considerações gerais sobre esse campo de trabalho e sobre o termo “mídia”, baseadas em pesquisadores da área, foi oferecido um resumo da teoria proposta por Elleström (2021), cuja obra se configura como base para as análises intermediais empenhadas aqui. Esses conceitos da intermedialidade podem ser aliados às ideias propostas pelos teóricos dos estudos de adaptação ao estudar os produtos resultantes desse processo. Trabalhando juntas, as duas áreas se complementam para analisar tais produtos de mídia e as midialidades destes.

## **2.2 Adaptação**

Nesta seção, são apresentados os conceitos sobre adaptação segundo os pontos de vista de Hutcheon (2013), Bortolotti e Hutcheon (2020) e Newell (2017).

Essas três obras se configuram como a base para os estudos sobre a adaptação de Sherlock Holmes para o mangá e anime desempenhada nesta pesquisa.

Tendo em vista os paralelos que existem entre os personagens e as histórias que são contadas, não há dúvidas de que *Moriarty: o Patriota* é uma adaptação das histórias de Sherlock Holmes. No entanto, “adaptação” é uma palavra multifacetada que, como indica Corrigan (2017), tende a se concentrar em três perspectivas: adaptação como produto, como processo e como um ato de recepção. Além disso, dentro de cada uma dessas perspectivas, diferentes autores entendem essa palavra em questão de diferentes formas. Por isso, faz-se necessário, em primeiro lugar, definir o que se entende por “adaptação” neste trabalho.

O ponto de partida para nosso entendimento sobre adaptação é a autora Linda Hutcheon (2013) com sua obra *A Theory of Adaptation*, lançada em 2006 e traduzida para o português em 2013. Tal obra é, como propõe Kamilla Elliott (2020), um marco da abertura dos estudos da adaptação para além das relações entre literatura e filmes, além de ser a monografia mais citada em estudos de adaptação segundo o Google Acadêmico até dezembro de 2019 (Elliott, 2020).

Nessa obra, Hutcheon (2013) define a adaptação nas três perspectivas supracitadas. Como um produto, a autora entende a adaptação como “[...] uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (Hutcheon, 2013, p. 29). Por outro lado, vista como processo, Hutcheon entende adaptação como “um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação” (Hutcheon, 2013, p. 30). Por último, no sentido de ato de recepção, a autora entende que a adaptação é uma intertextualidade, e que há “um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (Hutcheon, 2013, p. 30) no momento em que experienciamos a recepção: ao assistir o longa-metragem *Super Mario Bros. O Filme*, lançado em 2023, por exemplo, pessoas que jogaram os jogos da franquia terão uma experiência diferente daquelas que não o fizeram. Entende-se então, de uma forma resumida, que há um prazer advindo da “repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa” (Hutcheon, 2013, p. 25).

Um ano depois, em 2007, Hutcheon, em colaboração com o biólogo Gary R. Bortolotti, publicaram o artigo *On the Origin of Adaptations: Rethinking Fidelity Discourse and “Success” — Biologically*, no qual, como indicado no título, discute-se um ponto de vista baseado na disciplina biologia para repensar a questão da fidelidade

e do sucesso de adaptações. Nesse texto, os autores argumentam que “Histórias, de uma forma paralela aos genes, replicam; as adaptações de ambos evoluem com ambientes em transformação” (Bortolotti; Hutcheon, 2020, p. 120), ou seja, as adaptações (produtos) podem ser entendidas de forma similar aos organismos e elas estão submetidas ao processo de adaptação do mesmo jeito que os seres vivos modificam para se adequarem ao local onde vivem.

A partir desse viés, é possível entender como essas duas partes de diferentes áreas das ciências podem se relacionar: na biologia, baseado em Richard Dawkins, Bortolotti e Hutcheon (2020) apontam que a adaptação objetiva a sobrevivência de um “replicador” - o material genético, do qual cópias são feitas - e esses replicadores precisam de um “veículo” para serem preservados, que são os organismos em si. Assim, os autores entendem que o replicador é uma narrativa e os organismos são a materialização dessas narrativas em uma mídia, ou seja, uma adaptação (Bortolotti; Hutcheon, 2020). Dessa forma, Bortolotti e Hutcheon (2020) indicam: quando um organismo não é mais adequado, devido à sua expectativa de vida ou mudanças no meio ambiente, o replicador busca um novo veículo – da mesma forma, quando uma mídia cai em desuso, encontra-se uma nova mídia para contar a história de uma narrativa.

Ainda seguindo a mesma lógica, os autores indicam como pode ocorrer “mutação” e “seleção natural” nesse contexto. Biologicamente, a mutação “[...] é julgada como benéfica, neutra ou deletéria, no contexto de seu ambiente” (Bortolotti; Hutcheon, 2020, p. 128) e o mesmo pode ser dito para as mudanças que uma narrativa pode sofrer ao longo de sua existência, como exemplificado no trecho a seguir:

[...] se uma **adaptação** teatral musical de um filme mudasse a nacionalidade do protagonista de italiano para francês, a mudança poderia ser vista como benéfica em uma cultura (talvez, francesa), mas prejudicial em outra (italiana); no entanto, poderia não importar em uma terceira (chinesa) (Bortolotti, Hutcheon, 2020, p. 129).

Assim, os autores argumentam, se dá a “seleção cultural” das adaptações: “[...] as que sobreviveram são mutações que permitem que a história melhor se ajuste (se adapte) à sua cultura ou ambiente” (Bortolotti; Hutcheon, 2020, p. 129).

Tendo em vista os argumentos apresentados ao longo desse texto, Bortolotti e Hutcheon (2020) redefinem a noção de “sucesso” que é, até hoje, discutida quando se fala de adaptação, que pode ser resumida na citação a seguir:

O sucesso (da narrativa) do replicador é medido pela sua sobrevivência na forma de duradouras cópias e versões de si: isto é, pela sua persistência, abundância e diversidade. O sucesso (de adaptação) do veículo é medido pela sua capacidade de propagar o replicador que se encontra dentro dele, por assim dizer (Bortolotti, Hutcheon, 2020, p. 133).

Baseado nos exemplos que são dados por Bortolotti e Hutcheon (2020) no decorrer desse artigo – como o caso da mudança da nacionalidade do protagonista de uma narrativa e as consequências de tal alteração – e também nas ideias propostas por Hutcheon na obra discutida anteriormente, na qual ela aponta diversas vezes sobre o valor da repetição com variação nesse processo de adaptar (Hutcheon, 2013), notamos que a “fidelidade” tem um valor diferente e, podemos afirmar, menor quando se discute o sucesso de uma adaptação. Do mesmo jeito que se reconhece as características que passam de descendente para descendente, mesmo que tais descendentes não sejam idênticos aos seus antepassados, também se identifica a essência de uma narrativa que, apesar de ter sofrido mudanças, ainda é reconhecível nas adaptações que são lançadas atualmente.

Sendo um texto de valor pioneiro, é inevitável que a obra de Hutcheon (2013), discutida no início desse capítulo, seja revisitada e analisada por outros autores com o passar do tempo. Um dos trabalhos que expande o conceito de adaptação a partir dos escritos de Hutcheon (2013) é o capítulo *Introduction: Not in Kansas Anymore: Adaptation Networks*, escrito por Kate Newell (2017) para o livro *Expanding Adaptation Networks: From Illustration to Novelization*.

Nesse capítulo, Newell (2017) utiliza a história d’O Mágico de Oz e suas diversas reimaginações como exemplos fundamentais para o seu entendimento sobre adaptação, termo que ela entende como

[...] uma mobilização de pontos de referência, alguns que as audiências acessam e outros que elas não acessam. Os adaptadores lêem obras através das lentes de outras obras e criam adaptações que refletem essas perspectivas. O número de pontos de vista informantes é então refratado nas práticas de leitura individuais das audiências, as quais são similarmente e diferentemente influenciadas<sup>36</sup> (Newell, 2017, p. 8).

---

<sup>36</sup> Original: “[...] a mobilization of reference points, some of which audiences access and some of which they do not. Adapters read works through the lens of other works and craft adaptations that reflect those perspectives. The number of informing views is then refracted in audiences’ individual reading practices, which are themselves similarly and differently inflected.”

Ou seja, para Newell (2017), adaptações são como uma rede de conexões, que incluem os momentos importantes de uma narrativa, pontos de referência e a iconografia que é associada a tais obras, fatores estes que são selecionados e entendidos como importantes à medida que acontecem sucessivos atos de adaptação de tal narrativa, tornando-se emblemáticos.

A trajetória da narrativa d'O Mágico de Oz se encaixa nesse ponto de vista ao considerarmos, como explica Newell (2017), quais “partes” dessa história são repetidas em adaptações subsequentes. Ela afirma que “Para adaptações de Oz serem reconhecidas como tal, elas devem reproduzir momentos narrativos importantes e reinscreverem uma iconografia própria”<sup>37</sup> (Newell, 2017, p. 9). Como exemplos dessa repetição de momentos importantes, a autora cita o momento que a protagonista, Dorothy, chega em Munchkin ou seu esperado encontro com o mágico na cidade de Oz (Newell, 2017).

No entanto, outros fatores que vão além de cenas do enredo também possuem valor importante para estabelecer o reconhecimento de uma adaptação. Em relação à iconografia, a autora argumenta:

[...] no reconhecimento de uma iconografia, as audiências também preenchem as lacunas de personagem e história, tanto que esses aspectos se tornam inseparáveis das significações mais diretas do ícone em si<sup>38</sup> (Newell, 2017, p. 10).

Newell (2017) utiliza os sapatos de cor rubi calçados por Dorothy como um exemplo dessa iconografia que é solidificada através de constantes manifestações. O ato de notar esses sapatos em outras adaptações, como em uma escultura na Times Square, exemplo utilizado pela autora, e entendê-los como os sapatos de cor rubi da narrativa e não como um calçado vermelho qualquer, traz à tona o enredo, os personagens e a temática d'O Mágico de Oz para a mente do espectador (Newell, 2017).

Vale reiterar o fato que, como aponta Newell (2017), os sapatos na “história-fonte” – o romance original escrito em 1900 – eram prateados, mas essa não foi a

---

<sup>37</sup> Original: “For adaptations of Oz to be recognized as such, they must reproduce key narrative moments and reinscribe a particular iconography.”

<sup>38</sup> Original: “[...] in the recognition of iconography, audiences also fill in gaps of character and story, so that these aspects become inseparable from the more blunt significations of the icon itself.”

versão do calçado que mais foi repetida ao longo do tempo nas diversas adaptações d'O Mágico de Oz e logo, seguindo os argumentos postos pela autora, não se tornou tão icônico quanto os sapatos de cor rubi. Podemos observar, então, como o quesito de fidelidade não se configura como um fator decisivo para o sucesso de uma adaptação no ponto de vista de Newell (2017), concordando com Hutcheon (2013) e também com Bortolotti e Hutcheon (2020).

Também é possível notar paralelos entre as propostas de Newell (2017) com o ponto de vista biológico indicado por Bortolotti e Hutcheon (2020), especialmente ao levarmos em conta os sapatos de cor rubi: eles foram selecionados positivamente pela “seleção cultural” e hoje são parte integral da genética do conto de Oz. Os sapatos são indicados aqui como uma característica icônica, mas eles não são os únicos: outros elementos que foram sendo repetidos nas subseqüentes adaptações do original (vestimentas, cenas, enredo, entre outros) também passaram por essa seleção e se tornaram emblemáticos como consequência de uma seleção cultural positiva: uma adaptação de sucesso certamente irá propagar essas escolhas de forma mais eficiente para o imaginário coletivo.

No caso de Sherlock Holmes, a influência dessa iconografia e seleção cultural positiva pode ser observada no famoso cachimbo e chapéu *deerstalker* que são intrinsecamente ligados com o detetive. Como aponta Camila Figueiredo (2018), dentre esses dois elementos específicos, apenas o cachimbo é mencionado nas palavras escritas por Doyle, enquanto o chapéu *deerstalker* é uma adição feita por Sidney Paget, ilustrador de diversas histórias de Holmes. Tais objetos foram tão repetidos nas inúmeras adaptações das histórias do detetive que, atualmente, são considerados sinônimos a ele.

Com as propostas desses autores em mente, configura-se o nosso entendimento sobre adaptação para este trabalho: Bortolotti e Hutcheon (2020) expandem algumas das propostas de Hutcheon (2013), com ênfase na ideia da variação, como ela pode ser notada na adaptação e sua importância. Dos argumentos de Newell (2017), com suas críticas à Hutcheon (2013) e seu foco nas peculiaridades observadas nas diversas adaptações d'O Mágico de Oz, serão utilizadas as suas ideias sobre os momentos e objetos icônicos de uma obra, especialmente no poder de tais elementos icônicos em trazer toda uma narrativa às mentes dos leitores e espectadores.



## 2.3 Caracterização

Para analisar os personagens das obras que são estudadas neste trabalho, seguimos as propostas de E. M. Forster (1927) e Uri Margolin (1983), além de aproveitar o que Elleström (2021) postula sobre os produtos de mídia e a utilidade destes para a transmissão de ideias. A composição da imagem também se configura como fator relevante para a caracterização dos personagens, ao considerar o ângulo pelo qual a imagem é vista, o quão próximos os personagens são representados (Kress; van Leeuwen, 2021) e o posicionamento destes, mais próximos ou mais distantes do centro (Bang, 2000).

Iniciando por Forster, utilizamos suas noções de personagem plano e personagem redondo. De acordo com esse autor, um personagem plano é previsível, menos complexo, “[...] construído em torno de uma única ideia ou qualidade”<sup>39</sup> (Forster, 1927, p. 103-104), podendo ser, por vezes, resumido em uma única frase. Já um personagem redondo é complexo, multifacetado, realista, sofre mudanças no decorrer da história e é “[...] capaz de surpreender de forma convincente”<sup>40</sup> (Forster, 1927, p. 118). Estes conceitos são adotados pois, apesar de terem sido propostos quase cem anos atrás, ainda são amplamente utilizados na área de estudos literários.

Podemos aliar essa proposta de diferenciação entre personagem plano e redondo às ideias de Margolin (1983), que relembra o fato que nada na literatura é por acaso:

“Existe, primeiramente, o postulado básico de interpretação literária que assume que todos os detalhes que concernem um certo agente narrativo são relevantes e significativos e devem tender a formar um padrão coerente. [...] Uma outra suposição, exclusiva à interpretação literária, é que todos os detalhes de ação, aparência exterior e *setting*, assim como padrões composicionais formais do discurso narrativo, podem agir como significantes cujos significados são propriedades mentais”<sup>41</sup> (Margolin, 1983, p. 8-9).

<sup>39</sup> Original: “[...] constructed around a single idea or quality.”

<sup>40</sup> Original: “[...] capable of surprising in a convincing way.”

<sup>41</sup> Original: “There is, first of all, the basic postulate of literary interpretation which assumes that all the details concerning a certain NA are relevant and significant and should tend to form a coherent pattern. [...] A further assumption, unique to literary interpretation, is that all details of action, outward appearance and setting, as well as formal compositional patterns of the narrative discourse, can act as signifiers whose signifieds are mental properties.” Nesse texto, Margolin (1983) abrevia “narrative agent” para “NA”.

Em seu artigo, com base nessa afirmação, o autor descreve os modos como um personagem pode ser caracterizado no decorrer de uma obra escrita, como um conto ou romance. Ele denomina os momentos que os personagens são descritos numa obra como *characterization statements* (“afirmações de caracterização”, numa tradução livre).

Tais afirmações de caracterização, como explicadas por Margolin (1983), podem ser explícitas, ocorrendo, por exemplo, quando um narrador ou um personagem x descreve ou nomeia um personagem y. Elas também podem ser implícitas, normalmente inferidas pelo leitor e baseadas em normas sociais ou culturais: “se o personagem x é um médico, x é inteligente” seria uma inferência possível. A forma como o texto é escrito também pode ser uma possível afirmação de caracterização, pois, “Apenas na narrativa *artística*, existe uma convenção de que formas de expressão comunicam informação semântica”<sup>42</sup> (Margolin, 1983, p. 8), ou seja, o modo como uma sala é descrita revela algo sobre a pessoa que habita nela, por exemplo.

No entanto, Margolin destaca que “Todas as afirmações de caracterização são anuláveis”<sup>43</sup> (Margolin, 1983, p. 12), logo, um leitor deve sempre confirmar a veracidade delas. O autor explicitamente afirma que isso deve ser feito quando um personagem descreve outro, além de citar momentos nos quais os personagens podem agir de forma diferente do esperado por causa das circunstâncias nas quais se encontram (Margolin, 1983). Para além desses exemplos citados por Margolin (1983), deve-se lembrar da existência de narradores não-confiáveis, que podem também distorcer as histórias que estão contando.

Devemos também definir a forma como a narração é realizada nas obras que são analisadas nesta dissertação. Seguindo a terminologia de Elleström (2021) e relembando as informações expostas na introdução, podemos afirmar que este trabalho lida com quatro tipos de mídias qualificadas: conto, romance, mangá e anime. Enquanto os dois primeiros possuem o texto escrito como único (ou predominante) tipo de mídia básica e são narrados através de palavras, os dois últimos são dominados e narrados pelo tipo de mídia básica imagem.

---

<sup>42</sup> Original: “In *artistic* narrative only, there is a convention that forms of expression convey semantic information.”

<sup>43</sup> Original: “All CSs are defeasible.” Nesse texto, Margolin (1983) abrevia “characterization statement” para “CS”.

Tais propostas de Forster (1927) e Margolin (1983) foram elaboradas para a análise de romances e contos, ou seja, tipos de mídias qualificadas que, utilizando a terminologia de Elleström (2021), possuem o texto escrito como o único tipo de mídia básica ou tendo esse tipo de mídia básica como dominante. Ainda assim, podemos aplicar as ideias desses autores à análise do mangá e do anime, tipos de mídias qualificadas nos quais predomina a imagem, ajustando as ideias desses estudiosos às novas características que resultam da primazia desse tipo de mídia básica.

Esses fatores trazem certas implicações quanto à descrição e caracterização dos personagens que habitam o mundo ficcional dessas narrativas: como indica Karin Kukkonen (2013), o texto escrito descreve um personagem ou cena de forma gradual. Pensando sobre o ponto de vista dos leitores, essa narração verbal permite a eles uma liberdade imaginativa, visto que palavras não limitam a construção imagética. Em relação a isso, Elleström argumenta que

De fato, as narrativas verbais também criam vários tipos de espacialidade virtual na mente do ouvinte ou leitor: não apenas uma espacialidade abstrata, conceitual, mas mundos virtuais dentro dos quais o leitor pode navegar (Elleström, 2017a, p. 66-67).

Por outro lado, a própria Kukkonen (2013) e também Lúcia Santaella (2012) concordam em relação à imagem: o que é representado por ela é capturado simultaneamente, com apenas um olhar. Por causa disso, essas obras que são dominadas por imagens, como o mangá e o anime, “[...] frequentemente precisam ser mais específicas do que romances na questão da aparência de um elemento no mundo ficcional”<sup>44</sup> (Kukkonen, 2013, p. 75), enquanto o romance consegue ser ambíguo ou omitir certos traços ao descrever um personagem. Tal especificidade das imagens limita a liberdade imaginativa que é oferecida pelas palavras, deixando transparecer as ideias e interpretações do adaptador, estas que podem conduzir o leitor durante a leitura.

Como exemplo desse fato, basta comparar a descrição de professor Moriarty nas histórias canônicas de Sherlock Holmes com a ilustração oficial feita por Sidney Paget, fatores que serão estudados no próximo capítulo: Sherlock Holmes descreve Moriarty, mas nunca comenta sobre os trajes do vilão. O desenho feito por Sidney

---

<sup>44</sup> Original: “[...] they therefore often have to be more specific than novels are about the way an element looks in the storyworld.”

Paget precisou “inventar” roupas adequadas para o professor, senão, teria que representá-lo sem vestimentas, caso estivesse seguindo apenas as palavras escritas por Doyle.

Nos contos e romances, a maioria das afirmações de caracterização que poderiam ser utilizadas para julgar um personagem como plano ou redondo viriam de um narrador – seja ele parte da história ou apenas um observador – que conta os acontecimentos através de palavras. Já nos mangás e animes (e em histórias em quadrinhos no geral), a história é narrada através de imagens, para as quais é possível atribuir um foco e uma delimitação da visão que o leitor possui, revelando instantaneamente detalhes que um texto faria de forma gradual.

De tal forma, podemos combinar as ideias de Elleström (2021) e Margolin (1983) para definirmos o que é relevante para a análise visual de um personagem nos mangás e animes aqui estudados. Como vimos na seção 2.1, Elleström (2021) argumenta que o alcance da palavra produto de mídia é expansivo e esses produtos de mídia podem comunicar diversas informações para um receptor. Margolin (1983), por sua vez, argumenta que todos os detalhes que concernem um personagem devem ser levados em consideração para análise, podendo comunicar propriedades mentais.

Assim, suponhamos que, num romance, sem contexto algum, é narrado que um personagem sai de dentro de uma limusine. Elleström (2021) argumenta que um veículo pode indicar riqueza, por exemplo. Ligando isso às ideias de Margolin (1983), inferimos uma afirmação de caracterização implícita: esse detalhe, por ter sido indicado junto do personagem, revela algo sobre ela, por exemplo, que ela possui muito dinheiro (algo que deverá ser confirmado em outros momentos do texto). Da mesma forma, uma história em quadrinhos teria uma sequência de imagens representando o veículo em questão e a ação do personagem saindo de tal veículo. Ora, se um leitor vê isso, ele automaticamente entende que esse veículo pode ser propriedade desse personagem e estabelece as mesmas ligações que podem ser estabelecidas no romance.

Adicionalmente, se entendemos que as imagens são a “narração” dos tipos de mídia predominantemente visuais, outro fator relacionado à imagem que também pode afetar a interpretação por parte do leitor é a composição das vinhetas no mangá ou a composição da cena no anime. Sobre essa faceta da análise de imagens, serão relevantes três aspectos: distância, ângulo e posicionamento.

Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2021) propõem a existência de dois tipos de sujeitos cuja relação afeta os significados que podem ser apreendidos das imagens. Os primeiros são os “participantes interativos”, definidos como “[...] as pessoas que comunicam umas com as outras *através* de imagens, os produtores e observadores de imagens”<sup>45</sup> (Kress; van Leeuwen, 2021, p. 113). Os segundos são os “participantes representados”, entendidos como “[...] as pessoas, lugares e coisas [...]”<sup>46</sup> (Kress; van Leeuwen, 2021, p. 113) que são representadas em uma imagem. Desses autores, utilizaremos a noção de distância e ângulo nas análises das vinhetas.

Em relação à distância, segundo Kress e van Leeuwen (2021), quanto mais próximos o participante interativo e o participante representado, maior é o grau de “pessoalidade” e “envolvimento” entre essas duas partes. Essa ideia é embasada nas distâncias que as pessoas mantêm umas das outras, baseadas em suas relações sociais, como explicita Edward Hall (1966): o autor afirma que “carregamos” conosco limites invisíveis durante as interações, os quais deixamos apenas aquelas pessoas mais íntimas atravessarem. Caso uma pessoa que não consideramos “próxima” de nós atravesse essa barreira, podemos entender isso como uma invasão – preferimos manter a pessoa estranha a uma distância maior de nós (Hall, 1966).

Essas peculiaridades também são refletidas nas imagens, numa relação imaginária: “As pessoas são representadas *como se fossem* amigos, ou *como se fossem* estranhos”<sup>47</sup> (Kress, van Leeuwen, 2021, p. 125). A percepção dos sentimentos e das emoções também possui relação com essa distância: quanto mais próxima a pessoa está de nós, melhor conseguimos ver seu rosto e, assim, melhor conseguimos entender suas emoções, o que torna a imagem mais “pessoal” (Kress, van Leeuwen, 2021). Da mesma forma, se estamos distantes do participante representado, não conseguimos estabelecer relação emocional com ele justamente por não conseguimos diferenciar suas feições, o que torna a imagem menos “envolvida” e menos “pessoal” (Kress, van Leeuwen, 2021). É importante ressaltar que, como lembram Kress e van Leeuwen (2021), essa relação entre maior ou menor envolvimento existe dentro de um *continuum*, ou seja, não é uma ideia binária.

---

<sup>45</sup> Original: “[...] the people who communicate with each other through images, the producers and viewers of images.”

<sup>46</sup> Original: “[...] the people, places and things [...]”

<sup>47</sup> Original: “People are portrayed as *though* they are friends, or as *though* they are strangers.”

Por sua vez, de acordo com Kress e van Leeuwen (2021), o ângulo de uma imagem afeta as relações de poder nelas: um ângulo alto indica que o participante interativo possui poder ou conhecimento, “[...] é o ângulo [...] da observação destacada e objetiva”<sup>48</sup> (Kress; van Leeuwen, 2021, p. 140). Por outro lado, o ângulo baixo implica que o participante representado possui poder sobre quem está vendo a imagem (Kress; van Leeuwen, 2021). Vale lembrar que, assim como no caso da distância, a relação entre o poder do espectador e o poder do participante representado é uma escala, não uma escolha entre um ou outro (Kress; van Leeuwen, 2021).

Por último, temos o posicionamento dos participantes como outro fator relevante. Molly Bang (2000) comenta sobre os efeitos de se posicionar um objeto no centro ou nas bordas da imagem: “O centro da página é o ‘centro de atenção’ mais efetivo. Ele é o ponto de maior atração”<sup>49</sup> (Bang, 2000, p. 62), conferindo-o maior importância. Caso o objeto seja deslocado para longe do centro, Bang (2000) afirma que ele torna a imagem mais dinâmica, visto que nossos olhos são levados a sair da atração do centro e se moverem para apreender os objetos representados.

Seguindo as teorias e argumentos apresentados aqui, a análise visual dos personagens levará em conta não só as ações, mas também a aparência destes e os elementos que são apresentados junto a eles, como roupas e objetos. A composição da imagem também é relevante, e desta serão estudadas a distância, o ângulo e o posicionamento dos atores participantes. De forma similar, as cores terão grande importância nesse estudo, pois, como argumenta Santaella, além de possuírem valor emocional, também estão carregadas “[...] de informações e significados associativos, inclusive simbólicos” (Santaella, 2012, p. 34), que podem ser fatores descritivos de um personagem. Para análise das cores, utilizaremos os estudos de Eva Heller (2013) e Sean Adams (2017), que possuem um enfoque ocidental, contrapostos às obras de Tanaka Ikko e Koike Kazuko (1983) e Hibi Sadao e Fukuda Kunio (2000), com enfoque oriental.

Sendo assim, substancia-se o processo utilizado para o estudo dos personagens nessa dissertação. Diversos objetos podem comunicar uma informação para um receptor e esses produtos de mídia, se relacionados aos personagens numa descrição, são relevantes para a caracterização deles. A partir dessa junção das

---

<sup>48</sup> Original: “[The top-down angle] is the angle [...] of detached, objective observation.”

<sup>49</sup> Original: “The center of the page is the most effective ‘center of attention’. It is the point of greatest attraction.”

teorias de Elleström (2021) e Margolin (1983), respectivamente, é possível chegar à conclusão sobre a categoria de um personagem, se ele é plano ou redondo (Forster, 1927), aplicável tanto para aqueles produtos de mídia que são dominados pelo texto escrito (contos e romances) quanto aqueles dominados pelas imagens (mangá e anime). Adicionalmente, nesses produtos de mídia primariamente visuais, nos quais a narração é feita, em sua maioria, através de imagens, diversos fatores composicionais afetam ou auxiliam a nossa interpretação. Dentre eles, destacam-se as noções de distância e ângulo, colocadas por Kress e van Leeuwen (2021), e o posicionamento dos personagens no centro ou nas bordas de uma cena (Bang, 2000).

Neste capítulo, foi definido o alicerce teórico da dissertação. Iniciamos com a determinação dos conceitos sobre intermedialidade que norteiam este estudo, baseados primariamente em Elleström (2021). Em seguida, foi feito um sumário das três teorias sobre adaptação que serão utilizadas para analisar as obras originais de Sherlock Holmes e o mangá e anime *Moriarty: o Patriota*. Na última seção do capítulo, por sua vez, encontram-se as ideias relacionadas à caracterização de personagens, chamando a atenção para o fato que estas características podem ser originárias tanto pelas descrições e objetos que acompanham um personagem, mas também do modo como a imagem que os contém é composta. No próximo capítulo, seguimos para a parte analítica da dissertação, na qual as informações contextuais apresentadas no primeiro capítulo e os conceitos discutidos neste segundo capítulo são aplicados.

### 3 TEIAS DE INTERSEÇÃO: ANÁLISE COMPARATIVA DOS PERSONAGENS, DAS NARRATIVAS E DO DIÁLOGO CULTURAL

No capítulo anterior, estabelecemos a base teórica que utilizada nas análises, envolvendo a intermedialidade, teorias da adaptação e conceitos sobre caracterização de personagens. Essas teorias são aplicadas neste terceiro capítulo, que se configura como a parte analítica deste trabalho. Na primeira seção, é feita a análise das duas versões de professor Moriarty, sua versão canônica e sua versão na adaptação. Em seguida, na seção 3.2, a análise toma proporções mais amplas e passa a abarcar o enredo das histórias originais e a versão destas na adaptação. Finalizando este capítulo, a seção 3.3 lida com o diálogo cultural que resulta desse processo de adaptar as obras canônicas de Sherlock Holmes, contos e romances escritos na Inglaterra, um país ocidental, para o mangá e anime em *Moriarty: o Patriota*, mídias orientais produzidas no Japão.

Vale destacar também que utilizamos, neste capítulo, três termos originários dos estudos de literatura em língua inglesa: *foreshadowing*, *foil* e *setting*. Escolhemos empregá-los em sua forma original pois eles não possuem equivalentes na língua portuguesa. Explicamos tais termos à medida que eles são utilizados nesta parte do trabalho.

#### 3.1 Moriarty

Essa seção tem como objetivo um estudo aprofundado do personagem principal dessa releitura, professor Moriarty. Iniciamos essa parte do trabalho com um resumo da obra *O problema final*, escrita em 1893. Após isso, são indicadas as características de Moriarty no cânone e classificaremos ele como plano ou redondo. Em seguida, essas qualidades do Moriarty canônico são comparadas com as do Moriarty das adaptações, observando as similaridades e as diferenças entre eles. Depois, esse novo professor também é classificado como plano ou redondo, culminando em uma análise da aparência física dele no mangá e no anime.

A única vez que Sherlock Holmes e Moriarty canonicamente se encontram é no conto *O problema final*. Nessa história, o detetive chega agitado na casa de seu amigo, Dr. John Watson, após escapar de três tentativas de assassinato diferentes nesse mesmo dia, e justifica o motivo de estar sendo perseguido: Holmes está prestes a



capturar Moriarty, quem ele considera o maior gênio do crime e, caso tenha sucesso, consideraria essa façanha o ápice de sua carreira.

O detetive e o médico decidem sair da Inglaterra e ir para o continente europeu mas, apesar de todas as precauções, eles são perseguidos por Moriarty, que prevê os complexos e diversos cuidados que Holmes toma para não ser rastreado. Alguns dias depois, no caminho para Estrasburgo, Sherlock recebe uma correspondência indicando que toda a gangue de Moriarty foi presa, mas que o vilão ainda não havia sido encontrado.

Holmes e Watson continuam sua jornada e param em Meiringen, na Suíça. Lá, eles decidem fazer uma caminhada que inclui, no itinerário, uma visita às Cataratas de Reichenbach. No entanto, antes de saírem nessa caminhada, um garoto aparece e entrega uma carta à Watson, a qual indica que há uma mulher inglesa doente no hotel onde os dois estão se hospedando, e ela gostaria de um médico inglês. Holmes desconfia da carta mas não diz nada ao doutor, que vai em direção ao hotel e deixa o detetive por si só.

Ao chegar no hotel, Watson descobre que o proprietário não sabe da existência de uma mulher doente e entende que foi enganado. O médico, então, corre de volta para a cachoeira e lá nota dois pares de pegadas que seguem um caminho que leva ao alto das cataratas e, ao final dessa trilha lamacenta, as pegadas dão indícios de que houve um combate na beira da cachoeira, com nenhum sinal de que alguém retornou. Além disso, Watson também encontra uma carta, escrita pelo próprio Sherlock Holmes, a qual afirma que ele e Moriarty estavam prestes a lutar, mas que o professor deu tempo para Holmes escrever a correspondência.

Levando em consideração todas as pistas, é claro para Watson que ambos lutaram e caíram até suas mortes. O médico volta entristecido para Londres e, através dos esforços feitos por Sherlock Holmes em perseguir os integrantes da organização de Moriarty, toda a gangue é julgada como culpada.

Nas partes iniciais do conto, Moriarty é extensivamente descrito por Holmes em relação ao seu passado, suas características físicas e sua personalidade, as quais serão expostas nos parágrafos que seguem, acompanhadas de citações relevantes. Quando possível, esses traços serão agrupados e descritos em poucas palavras, objetivando a organização deste trabalho. Vale lembrar que essas descrições são

dadas por um dos personagens da história, logo, seguindo os conselhos de Margolin (1983), elas devem ser confirmadas com outros momentos da narrativa.

Quanto ao passado de Moriarty, Sherlock diz:

É um homem bem-nascido e de excelente cultura, dotado pela natureza de um talento matemático excepcional. Com 21 anos escreveu um tratado sobre o Teorema Binário, que fez sucesso na Europa inteira. Com base nisso conquistou a cátedra de matemática numa de nossas universidades menores e, ao que tudo indicava, tinha pela frente uma carreira brilhante. Mas suas tendências hereditárias são do tipo diabólico (Doyle, 2017b, p. 200)<sup>50</sup>.

No conto *A aventura da casa vazia*, escrito após *O problema final*, Sherlock Holmes refere-se ao professor pela primeira e única vez como “James Moriarty” (Doyle, 2017c, p. 18), revelando seu possível primeiro nome.

Também podemos depreender que o vilão aqui descrito possui irmãos, os quais são brevemente mencionados pelos seus sobrenomes e seus empregos: o primeiro, mencionado no conto *O problema final*, é um Coronel James Moriarty, que, segundo Watson, defende a memória do professor via cartas (Doyle, 2017b). Nota-se que este coronel e o professor possuem os mesmos nomes e sobrenomes. Outro, mencionado como “seu irmão mais moço” também com sobrenome Moriarty, trabalha como “[...] chefe de estação numa cidade do Oeste” (Doyle, 2017c, p. 300). Não há consenso entre os estudiosos de Sherlock Holmes sobre este aspecto da família do professor Moriarty, com diferentes discussões sobre os nomes dos irmãos, quantos são e suas ocupações (Starrett, 1940; Kinger, 2005; Kinger, 2006).

Em relação à descrição física do professor, Holmes comenta:

Muito alto e magro, sua testa forma uma curva branca e os olhos são profundamente engastados no rosto escanhado. Pálido e de expressão ascética, conserva nos seus traços alguma coisa do professor. Os ombros são curvados em consequência de muito estudo e a cabeça inclina-se para a frente, sempre oscilando de um lado para outro, como um réptil. Ficou me observando com grande curiosidade nos olhos de pálpebras franzidas (Doyle, 2017b, p. 202).

Nessa longa cena entre Holmes e Moriarty, é possível perceber vários traços marcantes do professor através do ponto de vista de Sherlock. Primeiramente, é possível constatar que as ações tomadas por Moriarty são feitas em segredo, como

---

<sup>50</sup> Todas as citações das histórias de Sherlock Holmes em português feitas aqui foram retiradas da coleção *Sherlock Holmes - Obra completa* da editora HarperCollins, composta por quatro volumes.

podemos observar no comentário de Holmes após Watson dizer que nunca tinha ouvido falar no professor: “O homem permeia Londres e ninguém ouviu falar nele” (Doyle, 2017b, p. 200). O detetive também comenta: “Há anos venho percebendo uma força por trás do criminoso, um grande talento organizador que procura obstruir a ação da Justiça e proteger o malfeitor” (Doyle, 2017b, p. 201), ressaltando tal “invisibilidade” do professor.

Podemos ligar essa última citação à outra característica perceptível do vilão: o fato que ele lidera uma organização criminosa, mas não participa diretamente em seus planos. Munido de metáforas, Sherlock o descreve:

Ele é o Napoleão do crime, Watson. É o organizador de metade do que há de maligno e de quase tudo que passa despercebido nesta grande cidade. [...] Fica imóvel como uma aranha no centro da teia, mas a teia tem milhares de ramificações, das quais ele conhece cada tremor. Ele mesmo pouco faz. Apenas planeja. Mas seus agentes são numerosos e esplendidamente organizados. Se há um crime a cometer, um documento a roubar, uma casa a ser invadida, um homem a ser liquidado – a informação é transmitida ao professor e o negócio, organizado e executado (Doyle, 2017b, p. 201).

A comparação de Moriarty ao grande general francês Napoleão Bonaparte não indica apenas que o professor é um líder, mas também é um exímio estrategista. Holmes reserva grandes elogios a Moriarty, descrevendo-o como “[...] um gênio, um filósofo, um pensador abstrato. Sua inteligência é excepcional” (Doyle, 2017b, p. 201). Além disso, o detetive diz para seu amigo:

Conhece meus talentos, meu caro Watson, e no entanto, depois de três meses, fui obrigado a admitir que havia encontrado finalmente um adversário do meu nível intelectual. Meu horror diante de seus crimes transformou-se na admiração de sua habilidade (Doyle, 2017b, p. 201).

Não existem dúvidas sobre a capacidade intelectual de Sherlock Holmes, seus poderes dedutivos e conhecimento sobre os mais diversos tópicos que lhe ajudam a resolver todo e qualquer mistério que chega à sua porta. Ser admirado e considerado pelo próprio detetive como um oponente à altura é testemunho da inteligência de Moriarty, que é confirmada à medida que o professor prevê e frustra os planos que Holmes elabora para não ser perseguido, quase conseguindo alcançar Sherlock e Watson e interromper a partida da dupla para o continente europeu.

Logo, a partir dessa confissão, podemos afirmar que Moriarty é, sem dúvidas, o maior rival que Holmes possui canonicamente. Essa rivalidade pode ser confirmada

em outras histórias, especialmente com uma passagem no conto *A aventura do construtor de Norwood*, no qual Holmes, lamentando seu tédio, afirma que “Londres transformou-se numa cidade singularmente desinteressante desde a morte do saudoso professor Moriarty” (Doyle, 2017c, p. 22).

Finalizando essa parte da descrição de Moriarty no cânone, o detetive também observa que o professor possui uma maneira de falar “precisa e suave”, que “[...] transmite uma sinceridade que um simples fanfarrão não conseguiria” (Doyle, 2017b, p. 204). Podemos confirmar essa assertiva ao lermos a seguinte fala do vilão:

‘Atravessou o meu caminho no dia 4 de janeiro’, [...] ‘No dia 23 aborreceu-me; em meados de fevereiro fui seriamente perturbado; no final de março, meus planos foram completamente prejudicados; e agora, no final de abril, por causa de sua perseguição permanente, corro o risco de perder a liberdade. A situação está se tornando insuportável’ (Doyle, 2017b, p. 203).

Esse linguajar de Moriarty não só indica uma suavidade e precisão, mas também reflete todas as outras características expostas e resumidas nos parágrafos anteriores.

A única faceta do professor que não corrobora com as descrições oferecidas por Sherlock Holmes é o fato que, como exposto no resumo de *O problema final*, Moriarty decide ter um combate corpo-a-corpo com o detetive, o que vai contra a ideia de Holmes que o vilão “apenas planeja”, como apresentada anteriormente. Definitivamente este é um caso atípico para o professor, visto que ele nunca tinha sido descoberto antes, com o próprio dizendo que estava em uma situação “insuportável”. Lembrando o que foi exposto sobre a teoria de Margolin (1983), o qual afirma que personagens podem tomar ações que fogem ao esperado devido às circunstâncias, podemos entender o motivo pelo qual Moriarty resolve agir de tal forma, tomando uma atitude que vai de encontro ao entendimento que o leitor possui dele.

Para encerrar esse momento do estudo de Moriarty no cânone, seguimos para a classificação desse personagem como plano ou redondo. Para substanciar essa categorização que será apresentada, no entanto, faz-se necessário entender mais uma das partes que compõe o professor: o contexto da elaboração do conto no qual ele aparece e o papel que ele desempenha na história de Sherlock Holmes.

Essa “utilidade” de Moriarty como um antagonista pode ser observada nas circunstâncias que cercam a produção do conto *O problema final*. De acordo com LeRoy Lad Panek (1987), em 1892, Doyle escreveu uma carta para sua mãe,

alegando que queria encerrar a história de Sherlock Holmes, dizendo “Eu acho que deveria matar Holmes na última [história] para sempre. Ele me distrai de coisas melhores”<sup>51</sup> (Panek, 1987, p. 87). Numa tentativa de escapar das cobranças da revista *The Strand* por mais narrativas do detetive, Doyle pediu à revista um preço que ele considerava exorbitante, mas que foi aceito (Panek, 1987). No fim, o famoso escritor entrega a décima-segunda história, *O problema final*, para cumprir o seu contrato com a *Strand*, matando Holmes nesse conto.

É possível notar esse *foreshadowing*<sup>52</sup> não só através dos escritos de Doyle, que indicam um aparente cansaço com o personagem e com as histórias de detetive, mas também em outros fatores, que serão enumerados a seguir. Primeiramente, tal *foreshadowing* pode ser constatado no título do conto em questão, que traz a ideia de ser um “último caso” que será resolvido. Em segundo lugar, também é possível considerar um final para a história de Holmes nas descrições dadas por ele no decorrer da narrativa, especialmente quando ele comenta que teria atingido o ápice de sua carreira ao derrotar o professor. Tudo isso culmina na forma como o conto foi resolvido: graças aos esforços do detetive, todos da organização criminosa, exceto Moriarty, foram presos e, na batalha final, Sherlock Holmes livra Londres do “mais inteligente dos criminosos e o mais poderoso sindicato do crime da Europa” (Doyle, 2017b, p. 205).

Ao levar em consideração todas as características de Moriarty e todo esse contexto que permeia a “morte” de Sherlock Holmes, podemos considerar o professor como um personagem plano, seguindo a classificação proposta por Forster (1927). Tal conclusão é plausível devido ao fato que o professor é, primariamente, um vilão criado para se opor ao detetive e matá-lo, dando-lhe um final heroico. As motivações de Moriarty não são aparentes para o leitor. Além disso, o professor não demonstra possuir o aspecto multifacetado que é integral para um personagem redondo, considerando que ele não sofre nenhuma mudança ao longo do conto, podendo ser sintetizado como “maior oponente de Holmes” – sendo que, como indica Forster (1927), essa possibilidade de resumir um personagem em uma única frase é um dos fatores que permite classificar um personagem como plano.

---

<sup>51</sup> Original: “I think of slaying Holmes in the last and winding him up for good and all. He takes my mind from better things.”

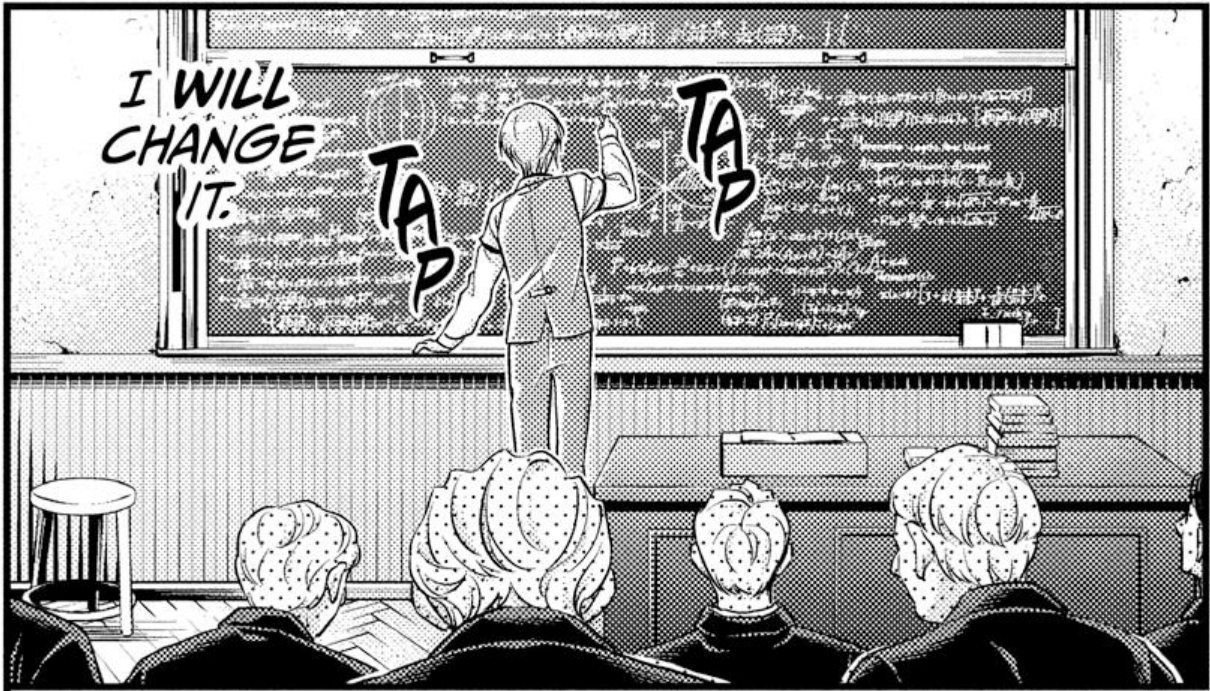
<sup>52</sup> *Foreshadowing*, um conceito utilizado nos estudos de literatura em língua inglesa, é um artifício literário através do qual o autor dá indícios sobre eventos que acontecerão futuramente na narrativa.

Estabelecido como é o professor Moriarty canônico: suas características físicas; seu modo de falar; uma pessoa inteligente; líder de uma organização; não participa diretamente em seus planos; reservado, guarda a sua verdadeira identidade em segredo; um rival de Sherlock Holmes; espera-se que alguns desses atributos apareçam novamente em subseqüentes releituras, possibilitando que os leitores ou espectadores do novo produto passem reconhecer o professor como tal, respeitando a parte de “repetição” da frase “repetição com variação” que Hutcheon (2013), Bortolotti e Hutcheon (2020) e Newell (2017) entendem como um dos elementos integrais das adaptações.

Ao compararmos o Moriarty no cânone com William James Moriarty, o personagem principal da adaptação *Moriarty: o Patriota*, é possível notar semelhanças entre eles, mas também diversas diferenças, as quais são expostas a seguir com imagens para exemplificação, respeitando a primazia destas no mangá. Faz-se necessário reafirmar o objetivo desta seção, que é examinar o professor nas histórias originais e nas adaptações em mangá e anime em questão, comparando as semelhanças e diferenças apresentadas por ele nesses objetos multimodais. Assim, com o intuito de manter o foco em tal objetivo, a análise dessas cenas utilizadas como exemplo será focada no professor e nos elementos constituintes das vinhetas que auxiliam na caracterização desse personagem.

Quanto às semelhanças na adaptação, é possível notar que Moriarty apresenta grande conhecimento matemático e dá aula em uma universidade menor na Inglaterra, como indicado na figura 8.

Figura 8 - Moriarty dando aula em uma universidade<sup>53</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020, p. 68.

Ainda em relação às semelhanças em seu passado, William James Moriarty possui dois irmãos: Albert James Moriarty, o irmão mais velho, que é um coronel do exército britânico e Louis James Moriarty, o irmão mais novo, que trabalha como administrador das terras da família. Nota-se que os autores adotaram algumas das ideias presentes nas histórias originais – o nome James Moriarty para todos os três e a carreira militar de “Albert” – e incrementaram-nas para diferenciar os irmãos e contar suas histórias, visto que agora são personagens participantes das narrativas.

Além disso, o professor Moriarty também é o líder e estrategista de sua organização, elaborando todos os planos que são executados na história, exemplificado pela figura 9. Seus crimes não são traçados de volta para si mesmo, exceto pelo fato que Sherlock Holmes é o único que suspeita do professor, assim como no cânone.

<sup>53</sup> “Eu mudarei [este reino].”

Figura 9 - Moriarty explicando um plano para os seus agentes<sup>54</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2022a, p. 18

O posicionamento dos personagens junto com o ângulo que a imagem é apresentada auxilia na caracterização deles, especialmente de Moriarty. Primeiramente, essa cena é apresentada por um ângulo alto, ou seja, que dá poder ao participante interativo, indicando objetividade no que está sendo representado (Kress; van Leeuwen, 2021). Tal impessoalidade é substanciada pela distância que os personagens se encontram do leitor: como eles estão longe, não conseguimos ver seus rostos, fator que deixa a cena menos emocionante, segundo Kress e van Leeuwen (2021). Caso pudéssemos saber as expressões faciais de Moriarty e Moran, os personagens que estão dialogando, o que poderia ser feito através de vinhetas que representam seus rostos de forma mais próxima e alternada, tal conversa certamente teria maior valor emocional.

<sup>54</sup> “Você entende que encaixar o Bonde vai deixar as coisas tão sem jeito quanto dois polegares esquerdos, não é?” / “Como eu me recordo, Albert nos pediu que cuidássemos de Bonde. Assim faremos.” / “Agora, eu escrevi os detalhes da operação nessa carta...” / “Eu te entendo, William. De verdade. Mas...!”



Nesse momento de reunião dos agentes da organização e discussão de um plano, observamos que, dentre todos os presentes, apenas Moriarty (à esquerda) e Bonde (à direita) estão no sofá e, conseqüentemente, no centro da imagem delimitada pelos balões de fala. Conforme aponta Bang (2000), o centro é a posição que mais atrai a atenção de um espectador. Moriarty está centralizado pois ele é, sem dúvida, o integrante mais importante do grupo, enquanto Bonde se encontra ao seu lado, pois ele é o assunto dessa cena, como pode ser notado pelo diálogo.

Diferentemente daqueles no sofá, os outros personagens estão de pé, nas margens desse enquadramento criado pelos balões, sendo que dois deles têm seus corpos cortados pelos limites da vinheta ou pelas falas. Partindo desses fatores, com base em Bang (2000), uma possibilidade interpretativa é que estes três personagens estão posicionados de tal forma pois possuem uma menor importância para a cena.

As metáforas utilizadas por Sherlock Holmes nas histórias originais são reaproveitadas por Takeuchi e Miyoshi no mangá, como pode ser observado nas figuras que seguem. Primeiramente, na figura 10, observamos o Barão Dublin, um dos nobres que é alvo do professor, posicionado fora do centro da teia, como se fosse um inseto capturado. Esse exemplo remete à alegoria feita nas obras originais que descreve Moriarty como uma aranha no centro de uma teia.

Figura 10 - Representação do Barão Dublin em uma teia de aranha<sup>55</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020, p. 124.

<sup>55</sup> “Isso foi tudo parte do meu plano.” / “Barão Dublin.”

Além disso, nas páginas finais do mangá – que nas obras dessa coleção são reservadas para breves narrações cômicas, como se fossem tirinhas – os autores fazem uma brincadeira com outra alegoria feita por Doyle, que compara Moriarty a Napoleão (figura 11).

Figura 11 - O Napoleão do crime<sup>56</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020, p. 202.

Indicadas as semelhanças entre o professor no cânone e nas adaptações, vamos agora para as diferenças que podem ser observadas entre eles nessas obras.

Primeiramente, no cânone, não é possível saber se Moriarty possui conhecimento de outras áreas além da matemática. Por sua vez, no decorrer das adaptações, nota-se, exemplificado na figura 12, que Moriarty possui amplo conhecimento de áreas além da matemática, como biologia, ciência forense, química e literatura.

<sup>56</sup> “... que ele era uma pessoa que o próprio Arthur Conan Doyle não conseguia controlar!” / “James Moriarty.” / “O Napoleão do crime.”

Figura 12 - Moriarty explica um fato sobre os componentes químicos da toranja<sup>57</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020, p. 132.

Ainda sobre a figura 12, o ângulo baixo através do qual Moriarty é visto o faz parecer imponente e triunfante, como apontam Kress e van Leeuwen (2021). É exatamente este o contexto da cena em questão: o professor acaba de executar um de seus crimes, e o ponto de vista que possuímos desta cena é o mesmo da vítima. Vale notar que essa visão de ângulo baixo é algo recorrente na narrativa, utilizada nos momentos que o professor tem sucesso ou está prestes a efetuar algo que trará sucesso para seus planos.

Ele também demonstra proficiência no uso de armas brancas e armas de fogo, uma habilidade que podemos assumir que o Moriarty canônico não possuía, visto que ele não conseguiu vencer um duelo corpo-a-corpo com Sherlock Holmes. Essa capacidade marcial que o professor possui nessa narrativa também o permite ser um participante mais ativo em seus planos, como demonstrado na figura 13. Novamente, faz-se presente o ponto de vista através de um ângulo baixo (Kress; van Leeuwen,

<sup>57</sup> Os componentes encontrados em remédios de doenças cardíacas e os compostos chamados furanocumarinas encontrados em toranjas... / "...ao serem misturados, podem amplificar os efeitos de tal medicamento."

2021) nessa figura, realçando a excelência das habilidades de Moriarty. Além disso, ao contrário da situação discutida na figura 10, o ponto de vista nessa cena da figura 13 coloca o leitor perto do professor nesse momento que ele executa a sua ação, promovendo um maior engajamento emocional e pessoal do espectador com o ocorrido.

Figura 13 - Moriarty empunhando uma faca



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2022b, p. 21.

O passado do professor também é extensivamente ampliado para dar sentido às suas motivações nessas releituras, humanizando-o. A adaptação conta a infância dos irmãos James Moriarty para isso, adicionando uma nova camada de caracterização quando comparada às histórias originais. Na figura 14, observa-se o personagem principal quando criança.

Figura 14 - Moriarty, quando criança, explicando seus motivos<sup>58</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020, p. 63.

Nessa figura 14, mais uma vez, é possível perceber o ângulo baixo através do qual o participante representado é visto (Kress; van Leeuwen, 2021). Tal ponto de vista caracteriza Moriarty como uma autoridade desde sua infância, prenunciado, desde o início da narrativa, a sua qualidade de ser um líder.

Fora esse ângulo de visão constantemente explorado no mangá, o cenário retratado nessa figura também auxilia nessa apresentação dos traços do professor. Ao observar o plano de fundo, nota-se um vitral, logo, podemos assumir que esse local é uma igreja, um estabelecimento religioso. É dentro desse local que o futuro professor prega seus sentimentos contra a nobreza, atraindo a atenção de Albert James Moriarty, o irmão mais velho, que comenta: “Se eliminarmos as pessoas ruins, teremos um reino ideal. Diante dos olhos de Deus, ele explicou corretamente o caminho da maldade” (Takeuchi; Miyoshi, 2019, p. 45). Essa combinação de texto e imagem traz à tona a dualidade do professor, uma característica diretamente oposta àquela do Moriarty canônico, já qualificado como um personagem plano.

<sup>58</sup> “Se os monstros desse mundo desaparecessem, os corações das pessoas seriam purificados, removendo, assim, a maldição.” / “E o nosso país certamente se tornaria belo.”

Outro fator que sofreu alterações no mangá e no anime é a rivalidade entre Sherlock Holmes e Moriarty. A julgar pelas descrições oferecidas pelo detetive no conto *O problema final*, Holmes admira a capacidade de Moriarty e considera-o como um rival à altura, mas o contrário não acontece. Por outro lado, nessas adaptações, a rivalidade é recíproca e também um aspecto amplamente explorado na narrativa: o detetive e o professor reconhecem cada um as capacidades do outro e competem entre si em diversos momentos (como pode ser observado na figura 15), uma rivalidade que se transforma em amizade ao final da história.

Figura 15 - Sherlock Holmes (à esquerda) e Moriarty (à direita) resolvem competir para ver quem resolve um mistério mais rápido



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2021c, p. 13.

Antes de prosseguirmos para a discussão da diferença física entre as versões de Moriarty que estão sendo estudadas nesta dissertação, é feita a classificação do professor Moriarty em *Moriarty: o Patriota* como personagem plano ou redondo, segundo a proposta de Forster (1927). Esse adiantamento é realizado devido ao fato que, primeiramente, essas duas categorias de Forster (1927) levam em consideração as ações dos personagens, não sua aparência. Em segundo lugar, essa intermissão

também objetiva a melhor leitura e organização do texto, visto que a análise e comparação das características físicas de Moriarty na adaptação é extensa.

Observamos, diante dos argumentos expostos anteriormente, que o professor Moriarty nas histórias originais pode ser considerado um personagem plano, visto que ele apresenta uma linearidade em relação ao seu propósito: o professor foi criado para ser um rival para Sherlock Holmes e eliminá-lo, e é exatamente dessa forma que ele age. Devemos lembrar que ser plano não é detrimento para um personagem, como argumenta Forster (1927): o fato que eles não mudam, significa que eles são facilmente reconhecidos e lembrados pelos leitores, além de serem úteis para “[...] um autor quando ele pode atacar com todas as suas forças de uma vez”<sup>59</sup> (Forster, 1927, p. 105), exatamente o que Doyle fez ao introduzir e utilizar Moriarty em *O problema final*.

Já o Moriarty da adaptação, como discutido, é um personagem complexo, que busca realizar seus objetivos de melhorar a Inglaterra através de linhas tortas. Ao mesmo tempo que o professor planeja e, por vezes, comete atos bárbaros, ele também demonstra caridade e compaixão não só com todos os pobres, mas também com crianças nobres. Numa cena, por exemplo, Moriarty invade a casa de um nobre para eliminá-lo. O filho desse conde decide se interpor entre a lâmina da arma que é dirigida a seu pai para protegê-lo. O professor, no entanto, retira o menino de seu caminho e mata o nobre em questão. Tal ato demonstra uma complexidade maior nesta versão de Moriarty quando comparado ao original.

Sendo assim, levando em conta todas as características que descrevem o Moriarty no mangá e no anime, podemos considerar que ele, nessas narrativas, pode ser considerado um personagem redondo, uma mudança de categoria que reflete sua nova profundidade e também seu papel como personagem principal na história.

O último aspecto divergente entre as diferentes versões de Moriarty das narrativas aqui analisadas é também a particularidade mais chamativa à primeira vista: o professor Moriarty do mangá e anime nada se parece, fisicamente, com o Moriarty canônico, como podemos notar ao comparar as figuras 16 e 17: a primeira imagem é uma ilustração por Sidney Paget, artista que fez os desenhos que acompanhavam as histórias de Sherlock Holmes publicadas na revista *The Strand*, enquanto na imagem de baixo, temos um *frame* do anime *Moriarty: o Patriota*.

---

<sup>59</sup> Original: “[...] an author when he can strike with his full force at once.”



Figuras 16 e 17 - Professor Moriarty canônico e na adaptação



Fonte: Doyle, 1989, p. 832 e Moriarty: the Patriot: Part 1, 2022.

Podemos entender uma mudança tão radical a partir do contexto relativo à produção de tais imagens. Enquanto a ilustração na figura 16 foi produzida para o lançamento do conto *O problema final* em dezembro de 1893, na revista britânica *The*



*Strand*, a figura 17 é um *frame* do primeiro episódio do anime que, originalmente, foi ao ar no Japão em 2020.

Tendo em vista o fato que esse anime é a adaptação de um mangá *shōnen*, um segmento que possui uma gama variada de leitores, mas cuja maioria são garotos adolescentes (Thompson, 2007; Drummond-Mathews, 2010; Luyten, 2012; Chinen, 2013), não é surpresa o fato que essa versão de Moriarty seja um adulto jovem. Tal escolha segue padrões estabelecidos do *shōnen*, visto que, na maioria dos casos e também nos exemplos de maior sucesso dessa categoria, os protagonistas de obras desse segmento são adolescentes ou adultos jovens.

Além disso, como aponta Chinen,

Na construção dos personagens de mangá, cada detalhe é elaborado intencionalmente. A roupa, a aparência e o corte de cabelo seguem um código, um modelo de representação para determinadas características. (Chinen, 2013, p. 52).

O autor argumenta que tais padrões nem sempre são adotados por todos os artistas, mas que, quando utilizados, possuem a função de indicar personalidade e transmitir emoções com maior facilidade (Chinen, 2013).

Com base nessas afirmações, podemos teorizar sobre as escolhas feitas para os cabelos, roupas e olhos de Moriarty, especialmente quando ele é comparado ao *design* de Sherlock Holmes nessa adaptação. Nas figuras 18 e 19, temos dois *frames* distintos recortados do episódio 10 da animação, que serão utilizados para ilustrar os argumentos feitos a seguir.

Figuras 18 e 19 - Moriarty e Sherlock Holmes





Fonte: Moriarty: the Patriot: Part 1, 2022.

Em relação aos cabelos dos personagens, notamos uma dualidade não só entre claro e escuro – que é similarmente contrastante no mangá através da dualidade branco e preto, como pode ser observado na figura 15 –, mas também entre os penteados adotados por cada um deles. Geralmente, cabelos em mangá e anime são um forte ponto descritivo para personagens, tanto pela cor quanto pelo estilo. Penteados diferentes com cores não-naturais chamam a atenção do leitor ou espectador com um olhar, destacando o personagem, como exemplificado pelas figuras 20, 21 e 22. Por isso, é prática comum que personagens mais importantes recebam cabelos menos naturais, especialmente em obras da categoria *shōnen*.

Figuras 20, 21 e 22 – Exemplos de como personagens importantes recebem características chamativas





Fonte: Yu-Gi-Oh! Season 1, Volume 1, 1998; Citrus, 2018; Magi: The Labyrinth of Magic: Season 1 – Part 1, 2013.

É fácil, nessas três imagens, com apenas um olhar, apontar quais são os personagens mais significativos para cada uma das histórias nas quais estão inseridos, mesmo que não se tenha conhecimento prévio do enredo destas.

No caso de *Moriarty: o Patriota*, essa força descritiva também pode ser observada com base nas figuras 18 e 19. Moriarty é desenhado com cabelos lisos e alinhados. Seus cabelos bem-cuidados podem ser interpretados como um reflexo do

exterior cavalheiresco que ele precisa manter para guardar sua identidade como um líder de uma organização criminosa.

A cor utilizada para os cabelos do professor também ajuda nessa função de destaque. Antonia Levi (1996) comenta sobre os cabelos nessas mídias japonesas: “Como pode-se esperar de um país onde a maioria da população possui cabelo preto, tal cor possui conotações positivas. Outros tons são suspeitos até que se prove o contrário”<sup>60</sup> (Levi, 1996, p. 12). Dentre esses outros tons, a autora chama a atenção para os cabelos loiros, que podem ser um “[...] sinal de problema, senão mal verdadeiro”<sup>61</sup> (Levi, 1996, p. 13), ilustrando seu argumento com exemplos de personagens loiros de anime dos anos 80 e 90.

No entanto, Levi adverte que essas “regras não são absolutas, nem mesmo dentro de uma única obra de um artista”<sup>62</sup> (Levi, 1996, p. 13). Tais afirmações concordam e podem ser complementadas com os argumentos colocados por Chinen (2013), indicados anteriormente: existe uma intencionalidade nessas características dos personagens que nem sempre é utilizada, mas, quando utilizada, ela tem a função de comunicar as qualidades deles de forma mais célere.

Sendo assim, unindo as ideias de Levi (1996) e Chinen (2013), nessa adaptação aqui analisada, o cabelo loiro de Moriarty pode servir não só para destacá-lo como importante, mas também como um indicativo de que ele é um personagem que pode ser a fonte de diversos problemas do enredo, ou então de atos que podem ser caracterizados como maléficos. Tais pressupostos se concretizam com o desenvolvimento da história.

Já Sherlock, que nessa adaptação não só apresenta a inteligência e o incrível poder dedutivo já conhecidos do detetive canônico, mas também é enérgico e sociável, possui um cabelo menos arrumado, cujos fios parecem curvar-se e ir em diferentes direções, refletindo sua atitude mais amigável e relaxada. O cabelo azul, que é uma cor não-natural para cabelos, também se configura como um fator chamativo, destacando o detetive como um personagem de grande relevância para a narrativa.

---

<sup>60</sup> Original: “As might be expected in a country where most of the population has black hair, that color has positive connotations. Other shades are suspect until proven otherwise.”

<sup>61</sup> Original: “[...] a sign of trouble if not actual evil.”

<sup>62</sup> Original: “The rules are not absolute, even in a single work of a single artist.”

Os objetos desses personagens também podem revelar propriedades mentais, como lembra Margolin (1983), e notamos que eles são condizentes com as características que podem ser inferidas e confirmadas através dos cabelos dos personagens. Nesses *frames* da animação nas figuras 18 e 19 (e em outras figuras que representam esses personagens), os trajes de Moriarty são mais finos e mais bem cuidados, indicando uma posição aristocrática na sociedade britânica que também reflete seu exterior cavalheiresco previamente mencionado. Já as roupas de Sherlock são mais desleixadas quando comparadas às do professor: a gola do detetive é alta e desabotoada, além de não vestir todas as peças que Moriarty normalmente veste (colete e gravata), indicando não só que Holmes é parte de uma classe média de Londres, mas também refletindo sua personalidade.

A cor é um aspecto relevante para a caracterização, mas também entendemos ser um fator-chave para a análise cultural. Por isso, o uso de vermelho e azul nessa adaptação será discutido na seção 3.3.

Observamos o seguinte fato: mesmo que *Moriarty: o Patriota* adote uma temática e estilo mais realistas, os personagens dessa adaptação ainda apresentam características não-naturais (olhos vermelhos, cabelos azuis). Considerando o que foi exposto sobre as características físicas dos personagens e suas vestimentas, é possível afirmar que essas escolhas são um indicativo visual da oposição e rivalidade existentes entre o professor e o detetive. Tais escolhas também trazem à tona o argumento de Chinen (2013) sobre o uso de características específicas para indicar personalidade ou emoções com mais clareza.

Assim, entendemos que a presença dos dois personagens descritos nessa seção em uma mesma cena é um choque entre opostos, destacando essa rivalidade com apenas um olhar para a página ou para a animação. A ideia do personagem *foil* mantém-se ativa na adaptação: um *foil* é “Um personagem cujas qualidades ou ações servem para enfatizar aquelas do protagonista (ou de outro personagem) ao proporcionar um forte contraste com ele”<sup>63</sup> (Baldick, 2008, p. 132). No entanto, esse papel é invertido: como Moriarty é o protagonista, Sherlock Holmes é o seu oposto, não só nas formas de pensar e agir, mas também nas características físicas. Os fatores citados aqui convergem como um exemplo de como a imagem é mais

---

<sup>63</sup> Original: “A character whose qualities or actions serve to emphasize those of the protagonist (or of some other character) by providing a strong contrast with them.”

prevalente do que a palavra nesta adaptação, característica marcante dos mangás e animes.

Nesta primeira parte analítica, investigamos o professor Moriarty nas histórias originais e nas adaptações, utilizando os conceitos de intermedialidade, adaptação e, principalmente, de caracterização, discutidos no segundo capítulo. É possível notar que o Moriarty da adaptação, um personagem redondo, expande o professor canônico, este que pode ser considerado um personagem plano devido a suas ações, características e também devido ao contexto que circunda a produção da obra em que aparece. Essas características do Moriarty no mangá e anime também podem ser notadas pelo modo como as vinhetas são desenhadas ao analisar o posicionamento dos personagens, o ângulo pelo qual eles são vistos e a distância entre eles e o leitor. Por último, foi feita uma comparação entre o professor e seu rival, Sherlock Holmes. Podemos afirmar que as características físicas e roupas de ambos refletem as suas peculiaridades psicológicas, criando uma oposição visual entre esses dois personagens que realça a primazia da imagem sobre a palavra no mangá e no anime.

### 3.2 Narrativas

Nesta seção, é feita uma análise comparativa entre as histórias originais de Sherlock Holmes e *Moriarty: o Patriota*, com o objetivo de comprovar o vínculo adaptativo existente entre essas narrativas. O foco principal desta parte é na relação entre o romance *Um estudo em vermelho* e os capítulos e episódios *A Study in S* no mangá e no anime.

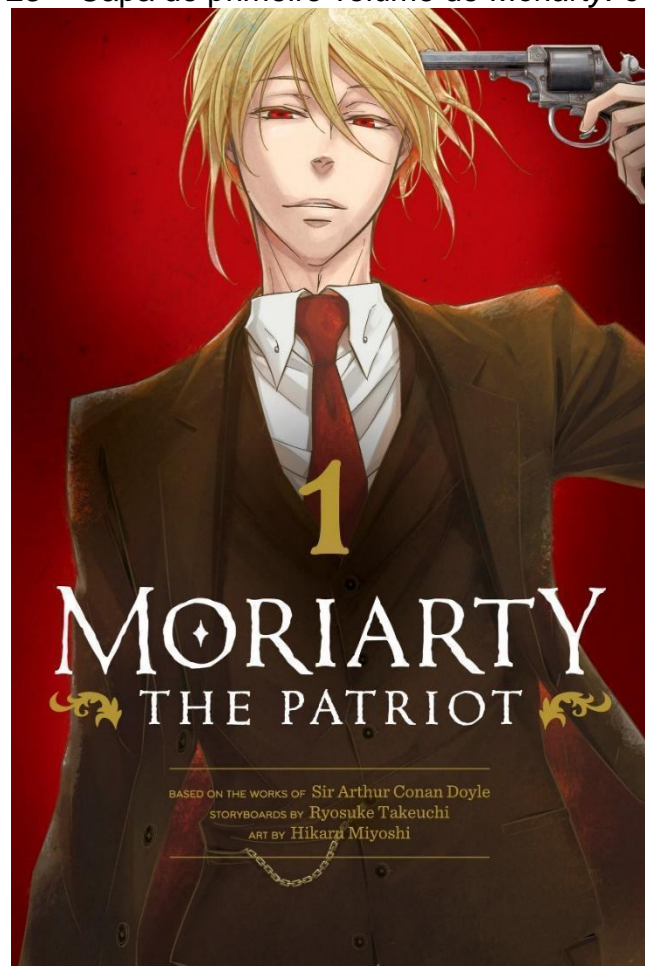
Como indicado na seção 2.2, diferentes autores apontam diferentes condições para a adaptação. Nesse trabalho, foram sintetizadas três teorias sobre adaptação: Hutcheon (2013), Bortolotti e Hutcheon (2020) e Newell (2017). Esses três estudos apontam, resumidamente, que a condição de adaptação é alcançada à medida que existem elementos reconhecíveis ou icônicos da obra original que podem ser observados nas narrativas que derivam desta.

Nos parágrafos que seguem, são apresentadas as características de *Moriarty: o Patriota* junto com trechos das obras sobre adaptação dos pesquisadores supracitados, com o objetivo de comprovar que a narrativa em questão pode ser considerada uma adaptação das histórias de Sherlock Holmes.



Na capa de todos os capítulos do mangá investigado aqui, abaixo do título e antes mesmo dos nomes do autor e da ilustradora da obra, observa-se as palavras “Baseado nas obras de Sir Arthur Conan Doyle”, como exemplificado pela figura 23. Das condições propostas por Hutcheon (2013) para que uma obra seja considerada uma adaptação, uma delas é ser “[...] uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (Hutcheon, 2013, p. 29). O fato de o autor das obras originais ser nomeado na capa cumpre uma parte dessa condição, a característica dela ser uma “transposição anunciada”.

Figura 23 – Capa do primeiro volume de *Moriarty: o Patriota*



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020.

Bortolotti e Hutcheon (2020), em sua teoria genética, argumentam sobre o tópico em questão: “[...] para que uma **adaptação** seja reconhecida como uma **adaptação**, o reconhecimento da narrativa tem de ser possível: alguma fidelidade de cópia é necessária” (Bortolotti; Hutcheon, 2020, p. 126). É possível encontrar similaridades entre as obras originais de Sherlock Holmes e *Moriarty: o Patriota* em

diversos pontos. Para ilustrar tal fato, utilizaremos o *setting* da história e os personagens.

Nesta parte da dissertação, o termo *setting* é utilizado pois, como indicado por Massaud Moisés (1995), tal vocábulo não possui uma palavra equivalente no português. Segundo o mesmo autor, este termo

Corresponde ao cenário, natural ou artificial, às atividades desempenhadas pelos protagonistas no seu dia-a-dia, às notações de ordem histórica (a época em que a ação transcorre) e mesmo às personagens secundárias (Moisés, 1995, p. 473).

Em relação ao *setting*, as narrativas de ambas as obras ocorrem, em sua maioria, na Inglaterra das últimas décadas do século XIX, momento em que o Império Britânico estava em seu auge. No romance *Um estudo em vermelho* (*A Study in Scarlet*, em inglês), a primeira das histórias de Sherlock Holmes, o narrador e parceiro do detetive, John H. Watson, afirma que se formou em medicina em 1878 (Doyle, 2017a). Já no primeiro capítulo de *Moriarty: o Patriota*, que conta a infância do protagonista e seus irmãos, é informado que o ano no qual se passa essa parte da história é 1866 (Takeuchi; Miyoshi, 2019).

Os personagens mais famosos presentes na adaptação estudada aqui são predominantemente os mesmos em relação às histórias originais. Sherlock Holmes ainda é um detetive de extrema inteligência e relativamente sarcástico. Watson ainda é um ex-oficial médico que retorna da Segunda Guerra Anglo-Afegã e passa a dividir o espaço com o detetive na *Baker Street*, número 221B. Até mesmo personagens de menor relevância mantêm as características dadas a eles nas histórias originais: a Sra. Hudson, por exemplo, é introduzida como a proprietária do local onde moram o detetive e o médico.

Da mesma forma, partes do enredo das narrativas originais podem ser reconhecidas nas adaptações, como é o caso dos capítulos 7, 8 e 9 do mangá e os episódios 8 e 9 do anime, todos eles intitulados *A Study in S* (“Um estudo em S”, numa tradução livre), uma clara referência ao título em inglês de *Um estudo em vermelho*, primeiro romance de Sherlock Holmes que é *A Study in Scarlet*.

Na primeira parte de *Um estudo em vermelho*, resumidamente, um americano chamado Enoch J. Drebbler é assassinado em uma casa abandonada em Londres. Numa das paredes do local, observa-se a palavra “Rache” (vingança, em alemão)



escrita em vermelho com sangue na parede. Ao investigar o corpo da vítima, Holmes nota um anel de casamento dourado, um objeto que o assassino aparentemente teria tentado recuperar.

O detetive, então, anuncia o anel nos jornais de Londres na tentativa de atrair o criminoso em questão. Uma senhora de idade aparece na moradia de Holmes e Watson para buscar o anel, alegando que ele pertence à sua filha. O detetive segue a mulher após entregar o anel, mas acaba perdendo ela de vista.

No próximo dia, Wiggins, um órfão e parte de um grupo de crianças desamparadas que funcionam como os “olhos e ouvidos” de Sherlock, aparecem na casa de Holmes e Watson com uma carruagem que Holmes havia solicitado. O detetive pede ajuda ao cocheiro para carregar suas malas. No momento que o condutor se aproxima, suas mãos são algemadas por Sherlock, que anuncia o cocheiro como Jefferson Hope, assassino de Drebbler.

A segunda parte do romance é um *flashback* narrado em terceira pessoa, que expõe as motivações de Hope: ele se apaixona por Lucy Ferrier, mas ela foi casada à força com Drebbler e morre um mês depois desse casamento. Hope, que já sofria de aneurisma, morre antes de confessar seus crimes na corte. No final da história, o detetive explica para Watson todo o raciocínio utilizado para resolver o mistério em questão.

Os capítulos do mangá e episódios do anime, intitulados *A Study in S*, apresentam várias similaridades com a história original: a vítima e o criminoso possuem o mesmo nome daquele das histórias originais, o assassino deixa uma mensagem escrita com sangue, Holmes também acha o anel, anuncia-o no jornal, e ele é levado por uma senhora de idade, que escapa da perseguição do detetive. O motivo do assassinato e conclusão da narrativa também são os mesmos: Jefferson Hope mata por causa de seu amor por Lucy Ferrier e morre antes de ser julgado por seu crime, devido ao aneurisma.

Como podemos observar pelos breves exemplos apresentados acima – que discutem o *setting*, personagens e enredo dessas narrativas –, é possível reconhecer partes da obra original na adaptação que está sendo estudada. Estas similaridades podem ser entendidas, segundo a teoria de Bortolotti e Hutcheon (2020) como os “genes” das histórias de Sherlock Holmes se manifestando em outras mídias, de

outros países, em outra época, um testemunho para o sucesso das narrativas do detetive.

Por outro lado, é possível afirmar que *Moriarty: o Patriota* também se configura como uma adaptação no ponto de vista de Newell (2017), visto que elementos icônicos das histórias originais aparecem nessas adaptações. Vale lembrar que para essa autora, resumidamente, as características icônicas de uma obra são aquelas julgadas como importantes ao passo que uma história é sucessivamente adaptada (Newell, 2017).

Quando pensamos na iconicidade de Sherlock Holmes e de suas narrativas, já mencionamos o chapéu *deerstalker*, o cachimbo, e sua personalidade, fatores que se tornaram “[...] um padrão que foi sendo construído com a contribuição de várias adaptações para diversas mídias” (Figueiredo, 2018, p. 171). É possível notar esses traços icônicos do detetive no decorrer da adaptação. A figura 24 mostra o detetive utilizando os acessórios pelos quais é mundialmente conhecido.

Figura 24 - Sherlock Holmes vestindo seus trajes icônicos<sup>64</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2021b, p. 91.

Também podemos afirmar que o professor Moriarty possui traços icônicos que convergem com a definição de adaptação estipulada por Newell (2017). Essa iconicidade, no entanto, se dá em um menor número de características quando ele é comparado ao detetive: como já discutido, Sherlock Holmes é reconhecível através de suas roupas, personalidade, acessórios ou pelo papel que desempenha nas histórias, por exemplo. Por sua vez, a identidade de Moriarty que perpassa diferentes obras, ou seja, a sua iconicidade, é a sua qualidade de ser o arqui-inimigo e também um *foil*

<sup>64</sup> “Olha! Eles estão aqui!!” / “É Sherlock Holmes!! E o Dr. John H. Watson também!!”

para o detetive. Tal fato pode ser observado não só na adaptação que está sendo estudada nesta dissertação, mas também em séries de TV como *Sherlock* (2010-2017, produzida pela BBC), *Elementary* (2012-2019) ou em filmes como *Enola Holmes 2* (2022), como exemplos não-exaustivos do icônico papel desempenhado por Moriarty e suas “reencarnações”.

Discutidas as semelhanças que possibilitam classificar *Moriarty: o Patriota* como uma adaptação, agora serão exemplificadas as diferenças existentes entre essa série de mangá e anime em quando comparada às histórias originais, honrando a parte de “variação” do elemento integral das adaptações, a “repetição com variação” (Hutcheon, 2013, p. 25). Para isso, contrastaremos dois elementos, agora com foco nas disparidades: inicialmente será feito um paralelo entre *Um estudo em vermelho* e *A Study in S*, seguida de uma comparação entre o personagem secundário Sebastian Moran, em sua versão canônica e em sua versão adaptada.

Com o objetivo de manter a temática da história de *Moriarty: o Patriota* – que, como resumido, consiste em uma vingança contra a aristocracia britânica –, foi necessário alterar detalhes da história original. Na adaptação, Lucy Ferrier é casada à força com o conde britânico Enoch J. Drebbler, e morre pouco tempo depois. Jefferson Hope, no romance original, agiu por conta própria, mas na adaptação ele busca a ajuda do professor Moriarty para executar sua vingança, visto que seus interesses se alinham.

Considerando tal contexto, o local onde ocorre o assassinato de Drebbler também muda: ele é morto em sua própria mansão ao invés de uma casa abandonada. O professor também aproveita esse pedido para dar prosseguimento ao seu plano: testar Sherlock Holmes, fazendo dele um herói que resolverá os crimes cometidos por Moriarty e sua organização, revelando ao mundo a depravação dos nobres. Para isso, o professor pede que Hope, após completar sua vingança, escreva o nome de Sherlock com sangue no local do crime, como uma espécie de desafio ao detetive. A partir de tais fatos, é possível interpretar o nome do capítulo, *A Study in S*, como Moriarty estudando Sherlock, avaliando a viabilidade do detetive dentro de seus objetivos.

As mudanças presentes nos capítulos e episódios da adaptação *A Study in S*, em relação ao romance original *Um estudo em vermelho*, visam manter a coerência da trama de *Moriarty: o Patriota*. Essa mesma característica se estende ao longo da

história: os vilões da adaptação são todos aristocratas, incluindo os irmãos Moriarty, enquanto as vítimas são pessoas de classes menos favorecidas.

Em relação aos personagens, ao mesmo tempo que eles apresentam similaridades, eles também possuem diferenças. Já foi discutida a questão da aparência destes e como ela foi alterada para encaixar os personagens dentro dos padrões artísticos atuais do segmento *shōnen*, utilizando o professor Moriarty e Sherlock Holmes como exemplos.

As disparidades entre os personagens canônicos e os personagens em *Moriarty: o Patriota* concentram-se nas novas características que foram atribuídas a estes. Muitos dos criminosos e vilões das histórias originais, os quais são escassamente caracterizados, mantiveram seus traços icônicos e, ao mesmo tempo, receberam mais detalhes de personalidade e de história pessoal nessa adaptação – exatamente o mesmo que aconteceu com o professor Moriarty, como descrito na seção anterior.

Como exemplo disso, temos o coronel Sebastian Moran. Ele, nas histórias originais, é um dos aliados mais próximos de Moriarty, descrito como “O segundo homem mais perigoso de Londres” (Doyle, 2017c, p. 19), perdendo apenas para o próprio professor, segundo Sherlock Holmes. Na única obra em que aparece, intitulada, *A aventura da casa vazia*, Moran é um integrante do Exército indiano da coroa, descrito como “[...] um homem idoso, com um nariz fino e protuberante, uma testa alta e calva, e um bigode enorme e grisalho” (Doyle, 2017c, p. 14), forte, exímio jogador de cartas e um hábil atirador. Os autores do mangá aproveitam alguns desses traços do coronel nos desenhos para a história, como exemplificado pela figura 25, representando a primeira aparição de Moran na narrativa.

Figura 25 – Cena que introduz o coronel Moran<sup>65</sup>

Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2020, p. 168.

Em mais um paralelo com o professor Moriarty, é possível notar que a aparência de Moran pouco se parece com a descrição original. Essa transformação dos personagens em versões mais jovens de si é algo recorrente nessa adaptação, que, como já estipulado na seção anterior, corresponde a fatores icônicos da categoria *shōnen*, tornando *Moriarty: o Patriota* um produto mais atrativo para o público-alvo desejado.

Outro elemento que se repete nessa adaptação é a adição ou expansão das histórias dos personagens que eram considerados secundários nas obras originais. Para o professor Moriarty, por exemplo, foi adicionada uma nova dimensão à sua infância para solidificar suas motivações e atribuí-lo de uma profundidade cabível a um personagem principal. O mesmo acontece com Moran: no conto *A aventura da casa vazia*, Holmes enumera breves detalhes biográficos sobre o coronel a partir de

<sup>65</sup> “Some essas cartas com o rei de copas, rei de paus e o nove de ouro...” / “...é um *full house!*”

um índice biográfico. Por sua vez, em *Moriarty: o Patriota*, Moran é um personagem com mais importância do que no cânone, visto que agora ele é parte da organização do personagem principal. Por isso, o mangá reserva três capítulos para ele, narrando sua história através de *flashbacks*, expandindo seu passado e explicando como o coronel se juntou à Moriarty. Tais fatores, antes apresentados de forma objetiva e “seca” pelo detetive, agora são narrados com ação e emoção pelo ponto de vista dos desenhos.

Vale lembrar que Moran é apenas um exemplo dentre os associados do professor Moriarty que ganham uma nova dimensão e maior complexidade nessa adaptação. Tais mudanças refletem as novas posições desses personagens como associados do protagonista, ao invés de serem simplesmente vilões utilizados para cometerem um crime e serem presos por Holmes em um só conto.

Essa síntese, que explica como a história e os personagens foram alterados, utilizando uma parte da narrativa e um desses personagens como exemplos, constitui-se como evidência de como a adaptação *Moriarty: o Patriota* é extensiva, ao passo que lida com diversas facetas da história original. Não só isso, ela também é criativa e interpretativa nas mudanças que fez à história original. Takeuchi Ryosuke e Miyoshi Hikaru verdadeiramente apropriam-se do material-fonte e ajustam-no para que ele seja consistente com o tema da narrativa, cumprindo a segunda condição estipulada por Hutcheon (2013) para que essa nova obra possa ser considerada uma adaptação.

Por último, o engajamento intertextual com a obra original também é amplo, devido aos vários aspectos que podem resultar em diferentes experiências na recepção entre um leitor ou espectador que possuía conhecimento prévio das histórias originais contra aquele que não dispunha de tais informações. Sendo assim, as três condições indicadas por Hutcheon (2013) foram cumpridas, o que classifica essa obra como uma adaptação no ponto de vista dessa autora.

Concluindo essa seção, através das informações oferecidas, podemos afirmar que a obra *Moriarty: o Patriota* pode ser considerada uma adaptação no ponto de vista das teorias de Hutcheon (2013), Bortolotti e Hutcheon (2020) e Newell (2017) tendo em vista o fato que ela cumpre os objetivos estipulados por tais autores. Utilizamos uma comparação entre o romance *Um estudo em vermelho* e os capítulos e episódios *A Study in S* do mangá e do anime para exemplificar o modo como o enredo das histórias originais foi alterado para manter a consistência temática de “ricos contra

pobres” proposta pela adaptação. As mudanças sofridas por vários dos personagens secundários, como o coronel Moran, por exemplo, também argumentam a favor do *status* de adaptação, visto que é possível notar semelhanças e diferenças ao comparar os personagens no cânone com suas versões na adaptação, preenchendo a “repetição com variação”, fator imprescindível para adaptações.

### 3.3 Entre o ocidente e o oriente

Esta seção discorre sobre como a questão das diferenças culturais e sociais entre ocidente e oriente afeta a adaptação de obras originalmente ocidentais para mangá e anime, que são mídias orientais, tendo como base as histórias elencadas para análise neste trabalho, cumprindo o terceiro objetivo específico. Após definir o que entendemos por “diálogo cultural” nesta dissertação, são analisadas três instâncias nas quais ele ocorre: o uso de vermelho para Moriarty e azul para Holmes, a representação dos valores vitorianos e as mudanças feitas no enredo e nos personagens ao adaptar a obra de Sherlock Holmes.

O ponto de partida para essa parte da dissertação são as pesquisas desempenhadas por Ramazzina-Ghirardi (2020, 2021) sobre a adaptação do romance *Madame Bovary* (1856) para mangá. Destaca-se aqui a similaridade do corpus investigado pela pesquisadora citada acima com os objetos estudados nessa pesquisa – a adaptação das histórias de Sherlock Holmes para o mangá *Moriarty: o Patriota*.

Segundo Ramazzina-Ghirardi, essa adaptação de *Madame Bovary* para mangá não se configura apenas como um reajuste midiático, mas também instaura um “[...] processo de diálogo cultural [...], ao transportar um texto da cultura ocidental a um novo contexto cultural, o oriental” (Ramazzina-Ghirardi, 2021, p. 3). A autora também destaca os processos de “aclimatação e realocização” (Fraisie, 2012 *apud* Ramazzina-Ghirardi, 2020, 2021) pelos quais passa a protagonista Emma Bovary, assim sendo “[...] reencarnada e reinventada com uma nova voz, relançando o diálogo entre diferentes culturas” (Ramazzina-Ghirardi, 2020, p. 13).

Resumidamente, como exemplo desse diálogo cultural na adaptação de *Madame Bovary* para mangá, Ramazzina-Ghirardi (2021) aponta uma das mudanças que a autora do mangá faz em relação ao romance original: Charles, marido de Emma



Bovary, decide levá-la para assistir uma ópera na cidade grande, com o objetivo de trazer mais ânimo à esposa. Na adaptação, o casal vai a um restaurante luxuoso. Essa mudança é feita, segundo Ramazzina-Ghirardi (2021), para adequar a história ao público-alvo desse mangá, que é “[...] um público oriental e com outras referências. Em seguida, um público situado em um outro século com referências diferentes daquelas do século XIX” (Ramazzina-Ghirardi, 2021, p. 18). De tal forma, entendemos que tal diálogo cultural está ligado à recepção de um produto de mídia em um contexto social, histórico ou cultural diferente daquele da obra-fonte, a partir do momento que são feitos ajustes para adequar a obra aos novos receptores.

Nesta dissertação, são analisadas três instâncias dessa troca cultural resultante da adaptação de uma obra ocidental para o contexto oriental: a primeira delas é o uso das cores vermelho para William James Moriarty e azul para Sherlock Holmes. Em segundo lugar, é estudada a questão dos valores vitorianos e a atribuição destes à Moriarty e Holmes. Por último, é feita uma análise das mudanças efetuadas ao enredo, exemplificada na seção 3.2, e como estas podem ser entendidas como consequência de tal diálogo cultural.

Iniciando pela análise das cores, faz-se necessário lembrar o argumento de que elas estão repletas de significados que podem ser até mesmo simbólicos (Santaella, 2012). A autora Eva Heller concorda e oferece um complemento para tal premissa, afirmando que “Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos” (Heller, 2013, p. 24). Complementando isso, também devemos considerar o fato que mangás e animes, apesar de seu alcance mundial, são, em sua maioria, obras criadas por japoneses primariamente para consumo por pessoas japonesas, refletindo o cotidiano, os desafios e as inquietações de cada um dos segmentos para qual são destinados (Bouissou, 2010; Luyten, 2012; Chinen, 2013). Logo, como explorado na seção 1.2, não é surpresa que esses dois tipos de mídia façam uso de uma simbologia própria da cultura nipônica. Esta simbologia, considerada natural para o público-alvo primário, pode ser um fator que exige mais esforço de interpretação por parte dos leitores internacionais, visto que eles não estão imersos na cultura japonesa em seus cotidianos.

Unindo as ideias discutidas nos dois parágrafos anteriores, pretende-se analisar aqui como as cores vermelho e azul podem ser interpretadas tanto no

contexto ocidental quanto oriental e como isso se manifesta na obra *Moriarty: o Patriota*. O estudo é dirigido para esses dois pigmentos, pois, como pode ser observado na figura 26 e também nas figuras 18 e 19, estas são as cores dos olhos desses dois personagens opostos.

Figura 26 – Holmes e Moriarty investigando um crime



Fonte: *Moriarty: the Patriot: Part 1*, 2022.

Na seção 3.1, foram analisadas as vestimentas e os cabelos de Sherlock e Moriarty, fatores entendidos como um marcador visual de oposição e rivalidade entre eles. Vale lembrar que os olhos são “a janela da alma” e também não se deve subestimar a importância deles nos mangás e animes, configurando-se como um importante descritor dos personagens (Prough, 2010). Além disso, é possível notar que essas cores se estendem para as vestimentas de cada um deles, solidificando a importância da cor nesse estudo.

Sob o ponto de vista ocidental, Heller (2013) atesta a oposição entre as duas cores aqui discutidas, argumentando que “[...] o vermelho é a cor de todas as paixões, as boas e as más” (Heller, 2013, p. 93), enquanto o azul “[...] é o polo oposto, passivo e tranquilo” (Heller, 2013, p. 60). Essa oposição também é verdadeira pelo ponto de vista oriental, segundo Hibi e Fukuda: “Psicologicamente falando, o azul é o oposto do

vermelho: uma cor fria, a cor da tranquilidade”<sup>66</sup> (2000, p. 26). Assim, preliminarmente, podemos afirmar que o uso de vermelho para William James Moriarty e de azul para Sherlock Holmes é mais um exemplo de oposição visual entre os dois.

Agora, vamos investigar as cores e seus significados separadamente, iniciando por Moriarty, o protagonista, e pelo ponto de vista ocidental. Tanto o mangá quanto o anime se referem à cor dos olhos do professor nos títulos dos capítulos e episódios que contam a infância dos irmãos Moriarty, denominados *The Scarlet Eyes* (“Olhos escarlates”, na tradução oficial). De acordo com Adams, o “Escarlate é perigoso. É uma cor mais profunda e mais intensa que o vermelho primário. [...] Escarlate comunica perigo, paixão, sedução e poder”<sup>67</sup> (Adams, 2017, p. 93), qualidades que podem ser associadas ao personagem principal.

A ligação do vermelho com o sangue e com a violência (Heller, 2013; Adams, 2017) também é um ponto que pode ser associado à Moriarty, devido à natureza de sua vida secreta. Outro ponto de vista para essa cor e sua ligação com o personagem é o fato que “O vermelho é também a cor da justiça: durante séculos, as sentenças haviam estabelecido que sangue com sangue se paga” (Heller, 2013, p. 115), refletindo o tipo de “justiça” dispensada pelo professor na execução de seus planos.

Pelo viés oriental, notam-se algumas similaridades ao comparar os dois pontos de vista, iniciando pela afirmação a seguir:

Entende-se popularmente que o vermelho é uma cor que representa vida e vitalidade. Ele nos lembra do sangue correndo em nossas veias e do sol: um símbolo de energia, irradiando sua força vitalizadora nos seres humanos<sup>68</sup> (Tanaka; Koike, 1983, p. 12).

Hibi e Fukuda concordam com a afirmação acima, citando o vermelho como “[...] a representação simbólica de sangue e fogo”<sup>69</sup> (2000, p. 8).

Em relação às diferenças, nota-se que, no ponto de vista oriental, o vermelho possui ligações com o sagrado, ao observar os portões *torii* e os uniformes comumente utilizados pelas *miko*, mulheres jovens que trabalham em santuários

---

<sup>66</sup> Original: “Psychologically speaking, blue is the opposite of red: a cool color, the color of quietude.”

<sup>67</sup> Original: “Scarlet is dangerous. It is a deeper and more intense color than primary red. [...] Scarlet communicates danger, passion, seduction, and power.”

<sup>68</sup> Original: “It is popularly felt that red is a color representing life and vitality. It reminds us of the blood coursing in our veins, and of the sun: a symbol of energy, radiating its vitalizing life-force into human beings”

<sup>69</sup> Original: “[...] the symbolic representation of blood and fire.”

*Shintō* (Hibi; Fukuda, 2000). Adicionalmente, segundo Hibi e Fukuda (2000) o vermelho também possui ligações com a autoridade, como observado em selos oficiais, artigos laqueados em vermelho simbolizando riqueza e também na citação a seguir:

O costume de palácios, templos e edifícios oficiais pintados de vermelho, que simbolizavam a autoridade das dinastias continentais, foi adotado pela corte japonesa para suas próprias estruturas oficiais.<sup>70</sup> (Hibi; Fukuda, 2000, p. 8).

Dessas características que podemos associar ao protagonista, além da ligação do vermelho com o sangue, que é similar tanto no oriente quanto no ocidente, destaca-se a ideia de autoridade, afinal, como já explorado, Moriarty faz parte da classe aristocrática da Inglaterra.

Já a cor dominante em Sherlock Holmes, o azul, carrega consigo a ideia de autoridade em um contexto ocidental: basta considerar a expressão “sangue azul”, utilizada para se referir à aristocracia (Adams, 2017). A água também é um elemento comumente associado ao azul (Heller, 2013; Adams, 2017). Por sua vez, Heller (2013) chama a atenção para duas facetas desse tom: primeiramente, ela afirma que “O azul é a principal cor das virtudes intelectuais” (Heller, 2013, p. 55), uma característica naturalmente associada ao detetive. Além disso, a autora também comenta sobre a ideia do divino ligada a esse pigmento ao argumentar: “Os deuses vivem no céu. Azul é a cor que os rodeia; por isso, em muitas religiões o azul é a cor dos deuses” (Heller, 2013, p. 48). Essa afirmação é exemplificada com exemplos do Egito antigo, do hinduísmo, da religião judaica e também com o azul comumente utilizado pela Virgem Maria das religiões cristãs.

Observando as similaridades entre o azul no ocidente e no oriente, nota-se uma ligação dessa cor com a água (Tanaka; Koike, 1983; Heller, 2013; Adams, 2017), fator especialmente forte no Japão, como destacado por Tanaka e Koike (1983), tendo em vista a natureza insular do país. Ao se tratar das diferenças, é possível notar que elas se situam em dois pontos: a ideia de autoridade e do divino. De acordo com Hibi e Fukuda, o azul sempre foi “[...] uma cor familiar aos japoneses em todos os aspectos da vida cotidiana”<sup>71</sup> (2000, p. 28) devido, principalmente, à abundância da planta

<sup>70</sup> Original: “The custom of red-painted palaces, temples, and official buildings, which symbolized the authority of continental dynasties, was adopted by the Japanese court for their own official structures.”

<sup>71</sup> Original: “[...] a color familiar to the Japanese in all aspects of everyday life.”

índigo no arquipélago e também ao fato que seu uso nunca foi proibido por lei, diferentemente de tons como o vermelho ou roxo. Tal contraste em relação à ideia religiosa, como argumentam os autores, ocorre devido ao seguinte fato: “[...] possivelmente porque os japoneses nunca veneraram um deus todo-poderoso que habita o paraíso, o azul nunca foi associado com sentimentos religiosos soberbos”<sup>72</sup> (Hibi; Fukuda, 2000, p. 28).

Com tais fatores em mente, entendemos, preliminarmente, que o contraste entre vermelho e azul presente em *Moriarty: o Patriota* vai além da corriqueira oposição entre vermelho e azul que é feita na maioria das culturas. É normal pensar, ao considerar tais cores, nas ideias contraditórias de quente e frio, raiva e calma, fogo e água, entre outras associações familiares que são feitas a esses dois pigmentos.

No entanto, ao analisar os significados associados a essas duas cores numa ótica oriental, lembrando que uma das características de mangás e animes é justamente o uso de uma simbologia tipicamente japonesa, percebemos características que, nesse viés, são opostas à visão ocidental, mas condizentes com os dois personagens ressaltados nesta dissertação. Especificamente, ao considerar a oposição entre autoridade, poder e aristocracia simbolizada pelo vermelho de Moriarty à ideia de popular e corriqueiro associada ao azul de Sherlock, é possível afirmar que essa diferença visa atender a um público oriental, para quem estes conceitos são mais facilmente perceptíveis quando comparados ao público ocidental, que necessita de acesso a tal conhecimento e à realização de uma “inversão” dos valores normalmente atribuídos a tais cores no ocidente. Podemos afirmar também que essas qualidades atribuídas ao vermelho e ao azul no oriente são condizentes com as ideias representadas pelos cabelos e roupas utilizadas pelos personagens, como apresentado na seção 3.1.

O segundo fator de diálogo cultural, discutido a seguir, são os valores vitorianos presentes em Moriarty e Holmes. Para atingir tal objetivo, faz-se necessário entender, primeiramente, quais são tais valores, apresentados aqui através de uma breve contextualização da Inglaterra no século XIX por um ponto de vista literário.

A Era Vitoriana (1837-1901) foi um momento icônico na história das civilizações ocidentais. Da mesma forma, sua literatura também foi e continua sendo uma forte

---

<sup>72</sup> Original: “[...] possibly because the Japanese never worshiped an almighty god envisaged as dwelling in heaven, blue never became associated with lofty religious sentiments.”

influência mundial. As histórias de Sherlock Holmes são exemplos de obras dessa época, assim como *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll, *O Médico e o Monstro* (1886), por Robert Louis Stevenson, *Drácula* (1897), de Bram Stoker, *O Retrato de Dorian Gray* (1891), por Oscar Wilde, dentre outras obras que são lidas, reconhecidas, relidas, e adaptadas até os dias atuais. Essa literatura retrata o modo “vitoriano” de ser através do texto e também da imagem, visto que grande parte dessas obras eram ilustradas. Atualmente, entende-se o adjetivo “vitoriano” como uma coleção de características inerentes à população da época, englobando a aparência pessoal, vestimentas, valores e costumes dessas pessoas no século XIX.

Muitas dessas características refletem o contexto da Inglaterra do século XIX. Sabe-se, como um primeiro exemplo, que esse era o momento da Primeira Revolução Industrial no país, um fator crucial que, como aponta Meyer Howard Abrams *et al.* (1993) e corroborado por Sandra M. Gilbert e Susan Gubar (2007), levou a uma brusca mudança no estilo de vida da época, resumida a seguir: a vida se tornou cada vez mais urbana e baseada em comércio e manufatura, levando a um êxodo rural, uma rápida industrialização e ao crescimento acelerado e descontrolado de cidades como Londres e Manchester.

Como consequência da Revolução Industrial, podemos citar os avanços científicos e tecnológicos que foram concretizados na época, como o trem a vapor, o telefone, a fotografia, entre outros exemplos (Abrams *et al.*, 1993). Essas mudanças “[...] fomentaram uma religião virtual do progresso, que foi empolgante para muitos, particularmente para alguns escritores”<sup>73</sup> (Gilbert; Gubar, 2007, p. 409). Nota-se, então, a presença dessas novas tecnologias e da ciência na literatura do século XIX, como pode ser observado, por exemplo, no início de *Um estudo em vermelho* (1887) ou em *O Médico e o Monstro* (1886). A partir disso, entendemos, de forma geral, a cientificidade e o favorecimento da razão como um dos atributos vitorianos.

Como apontam Gilbert e Gubar (2007), esse contexto de progresso tecnológico e acelerada industrialização levou a uma elevada demanda de matéria-prima e de novos mercados, fatores supridos pelas colônias inglesas que, em meados de 1890, “[...] consistiam em mais de um quarto de todo o território na superfície da Terra”<sup>74</sup> (Abrams *et al.*, 1993, p. 980). Segundo Abrams *et al.* (1993), essa expansão do

---

<sup>73</sup> Original: “[...] fostered a virtual religion of progress, which was exhilarating to many, not least to a number of writers.”

<sup>74</sup> Original: “[...] comprised more than a quarter of all the territory on the surface of the earth.”

império também era vista como uma responsabilidade moral, baseada na suposta autoridade do europeu branco sobre as pessoas das colônias. Desse ponto de vista, pode-se compreender, na literatura do século XIX, a presença de personagens de outros países, de viagens internacionais, ou de enredos situados em outros países. Como exemplo, esses fatores ocorrem respectivamente em *Um Escândalo na Boêmia* (1891) e *O problema final* (1893), contos escritos por Sir Arthur Conan Doyle, e *O Coração das Trevas* (1899), de Joseph Conrad.

Uma outra face do crescimento da Inglaterra, segundo Andrea Kaston Tange (2010), foi uma elevada mobilidade social, tanto ascendente quanto descendente. É no final da era vitoriana, como apontam Simon Gunn e Rachel Bell (2002), que observa-se o crescimento e formação do que hoje entendemos ser a classe média britânica, consequência dos novos empregos que foram gerados. De acordo com estudos dos autores supracitados, “[...] muitos dos homens e mulheres desempenhando, em 1911, trabalhos de colarinho branco, vieram de famílias de classe trabalhadora”<sup>75</sup> (Gunn; Bell, 2002, p. 26). A mobilidade social de Pip, personagem principal do romance *Grandes Esperanças* (1861), de Charles Dickens, é um exemplo literário desse fato da era vitoriana.

Encerrando esta contextualização, faz-se necessário uma síntese do comportamento dos ingleses, a especificidade mais icônica dessa época. De forma geral, entende-se que

[...] o modo como uma pessoa se parecia para outros era muito importante dentre as classes médias. Era necessário para indivíduos de classe média incorporarem um certo estilo. “Classe” não era algo que era visto como meramente inato dos indivíduos; ela deveria ser demonstrada para outros através de bons modos, gestos e atitudes<sup>76</sup> (Gunn; Bell, 2002, p. 158).

Ou seja, existe uma ênfase na *performance* sobre a essência. Tais comportamentos, de acordo com Tange (2010), se tornaram importantes para manter “[...] as distinções ‘naturais’ entre os de classe alta e as ‘ordens inferiores’ [...]”<sup>77</sup> (Tange, 2010, p. 26). Este é um dos motivos pelo qual se nota tanta preocupação com

<sup>75</sup> Original: “[...] many of the men and women engaged by 1911 in white-collar work had come from working-class families.”

<sup>76</sup> Original: “[...] the way one appeared to others was very important in the middle classes. It was necessary for middle-class individuals to embody a certain style. ‘Class’ was not something that was seen as merely innate in individuals; it had to be demonstrated to others by manners, gestures and attitudes.”

<sup>77</sup> Original: “[...] the ‘natural’ distinctions between gentfolk and the ‘lower orders’ [...]”

os modos na época vitoriana. Novamente podemos citar *Grandes Esperanças* como um exemplo de obra literária que reflete essas inquietações do vitoriano médio.

Com esse contexto em mente, concordamos com Richard Daniel Lehan (2005) em sua análise sobre Sherlock Holmes e sua representação dos valores vitorianos, sobre o qual ele afirma:

Sherlock Holmes incorpora o sistema que ele vem a proteger. Ele é o homem da razão, da ciência, da tecnologia; ele é da classe alta e foi educado em Oxford; ele eventualmente se torna rico; e ele frequenta os melhores clubes da cidade e outros lugares favoritos dos cavalheiros<sup>78</sup> (Lehan, 2005, p. 84).

Ao analisar a versão de Sherlock Holmes em *Moriarty: o Patriota*, notamos que o mesmo não pode ser integralmente afirmado sobre o personagem. Como descrito na seção 3.1 e exemplificado pela figura 19, o detetive possui a inteligência e capacidade dedutiva que lhe são icônicas, um paralelo com a pressuposta cientificidade vitoriana. No entanto, esta é a extensão das similaridades entre as duas versões de Holmes analisadas aqui. Como diferenças, na adaptação, o detetive é constantemente representado com problemas para pagar o seu aluguel à Sra. Hudson, proprietária da moradia 221B da Baker Street, onde Sherlock reside. Esse fator é representado pela figura 27.

---

<sup>78</sup> Original: "Sherlock Holmes embodies the system that he comes to protect. He is the man of reason, of science, of technology; he is from the upper class and was educated at Oxford; he eventually becomes rich; and he frequents the best city clubs and other haunts of the gentleman."



Figura 27 – Sra. Hudson cobra o aluguel de Holmes<sup>79</sup>



Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2021a, p. 147.

Além disso, em consonância com seus atrasos em pagar o aluguel, o detetive normalmente frequenta locais populares, exemplificado pela figura 28.

<sup>79</sup> “Se você não tem dinheiro nenhum, então arrume um emprego!” / “Se você não consegue fazer isso, então mude-se!” / “Agora, Sra. Hudson...” / “Você sabe como é o meu trabalho, certo?” / “Eu estou meio que esperando um trabalho aparecer...” / “...e eu meio que não quero trabalhar...” / “O quê?!” / “Holmes!!”

Figura 28 – Holmes convida a Sra. Hudson para jantar<sup>80</sup>

Fonte: Takeuchi; Miyoshi, 2021a, p. 170.

Por último, é possível notar que Sherlock Holmes, nessa adaptação, possui comportamentos que fogem daqueles desejados para um cavalheiro vitoriano: sendo muito amigável e extrovertido, o detetive faz, diversas vezes, comentários impudentes, além de demonstrar preguiça em alguns momentos, como exemplificado na figura 27. Como já discutido na seção 3.1, percebemos que as características físicas e as roupas de Holmes refletem essas facetas de sua personalidade.

Ao comparar essas características de Holmes com as de William James Moriarty, o protagonista da adaptação, constatamos uma radical diferença: enquanto o detetive se afasta do estereótipo do ideal vitoriano, o professor se aproxima deste.

Inicialmente, aplicando o exposto na seção 3.1, é claro que Moriarty também é um “homem da ciência”, indicado pela sua posição de professor universitário e também pelo uso desses conhecimentos que vão além da matemática em seus planos. Além disso, Moriarty também é um exemplo de ascensão social – mesmo que a ascensão social representada nessa adaptação seja mais improvável –, tendo em vista o fato que ele foi adotado por uma família aristocrática enquanto órfão, tornando-

<sup>80</sup> “A Sra. Hudson está atrasada! Ugh, mulheres...” / “Você escolheu um restaurante bem popular...”

se um aristocrata no processo. Essa riqueza é refletida tanto na moradia do professor quanto nos lugares que ele frequenta, como pode ser observado no *frame* do anime a seguir (figura 29).

Figura 29 – Moriarty (ao fundo) na sede de um clube



Fonte: Moriarty: the Patriot: Part 1, 2022.

Comparando Moriarty com Sherlock Holmes, é possível notar, na tradução para o inglês, que o professor possui um linguajar mais formal, fato que podemos perceber ao comparar os diálogos nas figuras 9 e 27. Além do modo como fala, a personalidade e forma de agir de Moriarty – sua seriedade, bons modos e cortesia, observados ao longo do desenvolvimento da história – também são mais próximas do estereótipo de um aristocrata vitoriano.

A partir dos fatos anteriormente destacados, entendemos que existe mais uma oposição entre o professor e o detetive nessa adaptação: enquanto, nas obras originais, Holmes incorporava os valores vitorianos, estes são anexados à Moriarty na nova obra. Tal mudança é condizente com a posição ocupada por Moriarty no enredo, como protagonista e também como um personagem redondo, dotado de complexidades. Também é possível afirmar que é nesse “vitorianismo” de Moriarty que reside o seu título de “patriota”, buscando a melhoria de sua nação através de meios próprios.

Observamos, então, mais um exemplo de diálogo cultural: na literatura do século XIX os valores vitorianos eram indicados através da descrição de uma ascensão social e nos atos dos personagens que eram narrados. Por sua vez, nesta adaptação, os valores vitorianos também são representados através da imagem, que podem ser notados ao perceber as roupas e cabelos arrumados do professor. Ademais, levando em consideração o levantamento feito sobre as cores no início desta seção, entendemos que o vermelho também possui o papel de representar a ideia de nobreza e autoridade comumente associada ao comportamento vitoriano. Podemos afirmar que, recentemente, a cor em questão encontra-se relacionada com o espírito de nobreza britânico, ao considerarmos o retrato oficial do Rei Charles III (figura 30), revelado no dia 14 de maio de 2024, utilizado aqui como um exemplo ilustrativo.<sup>81</sup>

Figura 30 – Retrato oficial do Rei Charles III



Fonte: Yeo, 2024.

---

<sup>81</sup> Uma breve análise deste retrato pode ser encontrada no seguinte link, disponível em: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-68981200>. Acesso em: 2 jul. 2024.

Novamente, o poderio do aspecto visual no mangá e anime é evidenciado a partir da análise das cores e dos valores vitorianos desempenhados aqui. Além de um conflito entre claro e escuro no mangá ou trajés arrumados e desarrumados, a oposição de vermelho contra azul complementa tais características e adiciona mais uma camada de antagonismo entre William James Moriarty e seu rival, Sherlock Holmes, apontando a existência de um embate entre aristocracia e camadas populares, que é justamente o tema e conflito principal no enredo de *Moriarty: o Patriota*.

Por último, na seção 3.2, com o objetivo de apontar as diferenças na adaptação, foram apresentadas as alterações feitas no enredo das histórias originais quando estas foram adaptadas, fato exemplificado através de uma comparação do romance original *A Study in Scarlet* para os capítulos *A Study in S* no mangá e no anime. Argumentamos que essas mudanças, transformando todos os vilões em nobres e todas as vítimas em pessoas da classe mais baixa, objetivam manter a coerência do enredo. No entanto, quando analisadas pelo ponto de vista do diálogo cultural pressuposto nesta seção, é possível afirmar que tais mudanças possuem também o objetivo de adaptar a história original a um novo tipo de mídia e, também, a um novo público.

Para exemplificar tal argumento, observa-se o fato mencionado por Luyten (2012): ao discorrer sobre o mangá *shōnen*, esfera para a qual é direcionada a obra *Moriarty: o Patriota*, ela comenta que nas histórias feitas para essa categoria “[...] nota-se também que as figuras de maior autoridade são representadas como corruptas” (Luyten, 2012, p. 48). A autora argumenta que isso pode ser entendido como “Uma espécie de vingança consciente ou inconsciente contra a autoridade e a rigidez do sistema escolar” (Luyten, 2012, p. 48). A partir de tais citações, é relevante considerar os fatores mencionados por Schodt (1983) e Bornoff (1991) sobre o consumo do mangá como uma forma de escapismo da realidade japonesa, popularmente entendida como extremamente rigorosa. Podemos, então, traçar um paralelo entre o modo como o próprio professor, no primeiro capítulo do mangá, apresenta o sistema de classes da Inglaterra da época com a percebida rigidez da sociedade japonesa: “No Império Britânico, a divisão de classes era uma fronteira que separava as pessoas de forma absoluta e firme. O nascimento e os laços sanguíneos definiam pelo resto da vida o status social” (Takeuchi; Miyoshi, 2019, p. 24).

Considerando que essa adaptação é uma obra dirigida ao público *shōnen*, atentando-se aos fatos expostos por Schodt (1983) e Bornoff (1991) aliados aos conceitos apresentados por Luyten (2012) e aplicando tais ideias na adaptação estudada aqui, podemos afirmar que esta extensa mudança no enredo da adaptação em relação às obras-fonte possuem o objetivo de oferecer essa catarse previamente explicada, outro fator característico dos mangás.

Concluindo, tendo em vista os fatores expostos ao longo desta seção, entendemos que o diálogo cultural se dá de três modos. Primeiramente, ele ocorre quando decide-se utilizar o desenho para representar os valores vitorianos ao invés das palavras, que ocorre devido à natureza visual das mídias utilizadas para a adaptação. Em segundo lugar, essa troca cultural ocorre no momento em que há a utilização do vermelho para representar tais valores, visto que, no ocidente, tais valores são mais próximos dos significados atribuídos à cor azul, como exemplificado no início desta seção. A terceira instância de diálogo cultural ocorre na adaptação dos personagens e do enredo da obra como um todo. Todas essas três escolhas possuem o objetivo de adaptar o conteúdo das obras-fonte, escritas na transição do século XIX para o século XX, na Inglaterra, um país ocidental, para receptores em um momento histórico, cultural e social distinto, que são, primariamente, japoneses dos anos 2020.

Neste capítulo analítico, iniciamos pelo específico e caminhamos para o mais amplo, utilizando a base teórica descrita no segundo capítulo. Na seção 3.1, analisamos o personagem principal das adaptações, professor Moriarty, destacando as mudanças sofridas por ele, as formas como ele foi caracterizado, e como a sua nova aparência reflete suas características psicológicas e sua relação com seu rival, Sherlock Holmes. Na seção 3.2, foi feito um estudo das narrativas, comprovando que *Moriarty: o Patriota* pode ser considerado uma adaptação e chamando a atenção para as mudanças no enredo e nos personagens, que também auxiliam em manter a temática de classes altas contra classes baixas presentes e consistentes na adaptação. Na seção 3.3, foi definido e investigado o diálogo cultural entre as obras canônicas e a adaptação em mangá e anime em três instâncias, demonstrando como o ocidente e o oriente podem interagir entre si quando ocorre essa adequação de uma obra para um novo contexto histórico, cultural e social.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta parte final da dissertação, compilamos nossa discussão ao longo dos três capítulos da pesquisa e, munido das ideias, dados e conclusões obtidas neste processo investigativo, trazemos uma resposta para o modo como o protagonista da adaptação examinada, professor Moriarty, é reinventado e sua importância nas histórias do detetive Sherlock Holmes é transformada.

Para investigar a adaptação das histórias de Holmes para o mangá e anime *Moriarty: o Patriota*, esta dissertação foi segmentada em três capítulos. O primeiro deles, dividido em duas seções, trouxe um breve histórico destes dois tipos de mídia, prosseguindo para uma apresentação das midialidades, ou seja, as características inerentes do mangá e do anime.

No capítulo seguinte, em suas três seções, foram apresentadas as teorias que se configuram como o alicerce desta pesquisa, resumidas a seguir. Na seção 2.1, foram explicitadas as noções de intermedialidade que nortearam essa análise, baseada primariamente na teoria proposta por Elleström (2021), que, ao utilizar a expressão “produto de mídia” ao invés de apenas “mídia”, confere um alcance mais amplo aos estudos da intermedialidade.

Em seguida, na seção 2.2, foram apresentadas as três teorias sobre adaptação utilizadas neste trabalho, todas elas entendidas como complementares: Hutcheon (2013), com foco na ideia da “repetição com variação” como condição essencial para a adaptação; Bortolotti e Hutcheon (2020), que possui um viés biológico para entender e classificar as adaptações, pensando em termos de descendentes e as mutações que ocorrem na evolução de um trabalho; e Newell (2017), que enfatiza o viés da iconicidade, ou seja, a repetição de características memoráveis, como elemento imprescindível para trazer a narrativa original à mente do leitor ou espectador.

Na seção 2.3, por sua vez, estão contidos os diversos conceitos sobre caracterização empregados nas análises. Iniciou-se pela clássica distinção entre “personagem plano” e “personagem redondo” teorizada por Forster (1927), esta aliada às ideias de “afirmações de caracterização” postuladas por Margolin (1983), que, por sua vez, são complementadas pelo conceito de “produto de mídia” de Elleström (2021), utilizado para estender as ideias dos dois autores anteriores para a análise de produtos de mídia que são predominantemente visuais, como o mangá e o anime.

Além disso, nessa seção também é explicado o modo como a composição de uma imagem pode ser utilizada para atribuir características aos personagens que nela participam, utilizando as ideias de distância e ângulo propostas por Kress e van Leeuwen (2021). Segundo os autores, a distância indica uma pessoalidade entre o leitor e o personagem: quanto mais próximo o personagem é visto, mais “pessoal” é a cena, enquanto uma distância maior indica uma “impessoalidade”. Por outro lado, o ângulo se refere à relação de poder entre leitor e personagem: uma cena vista por um ângulo alto confere poder ao leitor, enquanto o ângulo baixo dá poder ao personagem. Outra noção aplicada à análise dos personagens nas imagens é o posicionamento destes no centro ou nas bordas, conforme postulado por Bang (2000), sugerindo um maior grau de relevância à medida que um participante se aproxima do centro.

Por sua vez, o terceiro capítulo foi igualmente dividido em três seções, e é nele que se encontra a parte analítica desta dissertação, iniciando de um elemento mais específico, o personagem, seguido do enredo e terminando no elemento mais amplo, o contexto cultural. Cada uma das seções desta terceira parte foi destinada a responder um dos objetivos específicos elencados para estudo, utilizando-se das medialidades do mangá e anime expostas no primeiro capítulo e das teorias explicadas no segundo capítulo.

Para a seção 3.1, com objetivo de escrutinar a presença do professor – ou sua simples menção – nas histórias originais e nessas adaptações em mangá e anime, comparamos as semelhanças e diferenças entre suas versões nesses objetos multimodais. Com base principalmente no conto *O problema final*, considerando as características de Moriarty expostas por Holmes e confirmadas no decorrer da história, além do contexto acerca da produção de tal conto, é possível afirmar que professor Moriarty, no cânone, pode ser classificado como um personagem plano.

Por outro lado, ao analisar o professor nas adaptações, notamos que ele demonstra semelhanças e diferenças em relação ao Moriarty original. Tal fator cumpre, em um primeiro momento, a condição de “repetição com variação” para classificar uma adaptação, como proposta por Hutcheon (2013). Essas características são notadas através dos diálogos existentes nas adaptações, mas também podem ser observadas através das imagens, incluindo através do estudo da composição das vinhetas em relação à distância, ângulo e posicionamento, como elencado na seção 2.3. Com base no que pode ser observado sobre o Moriarty da adaptação, podemos



afirmar que ele é um personagem redondo, refletindo seu papel de personagem principal nessa nova narrativa.

Outro fator chamativo é a nova aparência de Moriarty, uma transformação que pode ser atribuída a dois fatores. Primeiramente, esta pode ser entendida como uma adaptação a um novo tipo de mídia e a um novo público, visto que suas características físicas seguem convenções previamente estabelecidas em mangás e animes, como exemplificado por Levi (1996), ao comentar sobre o cabelo loiro em mangás e animes, e por Chinen (2013), que comenta sobre o uso de certas características físicas para representar aspectos dos personagens com rapidez para o leitor. Em segundo lugar, ao comparar as características de Moriarty com Holmes nesta adaptação, notamos essa intencionalidade proposta por Chinen (2013): os dois não são opostos apenas em personalidade, mas também são opostos em suas características físicas, realçando a rivalidade entre ambos com apenas um olhar para a vinheta. Esses dois fatores são um exemplo da proeminência da imagem sobre a palavra nos mangás e animes.

Já para a seção 3.2, foi determinado o objetivo de comparar as obras originais de Sherlock Holmes e a adaptação *Moriarty: o Patriota*. Verificamos que essa obra preenche os requisitos postulados por Hutcheon (2013), Bortolotti e Hutcheon (2020) e Newell (2017), podendo, portanto, ser considerada uma adaptação. As condições postuladas por Hutcheon (2013) são cumpridas pois, primeiramente, *Moriarty: o Patriota* é uma transposição anunciada, tendo em vista o fato que a capa de todos os volumes do mangá anuncia que este é baseado nas obras de Arthur Conan Doyle. Essa adaptação também é extensiva, criativa e interpretativa, à medida que são consideradas as mudanças feitas aos personagens, utilizando Moriarty e o Coronel Moran como exemplos, e também ao enredo, fatores ilustrados pela comparação entre o romance *Um estudo em vermelho* e os capítulos e episódios *A Study in S* da adaptação. Essas alterações feitas nos personagens e enredo objetivam manter a consistência temática da história. Como último fator apontado por Hutcheon (2013), também é possível notar amplo engajamento intertextual, ao considerar o fato que um leitor ou espectador com conhecimento prévio das histórias originais, ao ler a adaptação tratada aqui, terá reações diferentes daqueles leitores ou espectadores que lêem o mangá ou assistem ao anime sem conhecimento algum das obras-fonte.

De forma similar, também são cumpridos os requisitos colocados por Bortolotti e Hutcheon (2020), ao passo que um leitor ou espectador consegue reconhecer aspectos das obras originais que sofrem uma “mutação” ao serem adaptados. Exemplos destes utilizados na seção 3.2 são o *setting* da obra, o enredo – novamente utilizando a comparação entre o romance *Um estudo em vermelho* e os capítulos e episódios *A Study in S* –, e também alguns personagens como o próprio Sherlock Holmes, Dr. John Watson e Sra. Hudson, a proprietária do apartamento onde o detetive habita. Estes personagens, apesar das mudanças, são identificáveis para o leitor com conhecimento prévio.

Finalizando a seção 3.2, também é possível notar que as premissas de Newell (2017) são cumpridas, visto que a adaptação mostra elementos e momentos icônicos. Percebemos a iconicidade de Holmes, com sua inteligência e também vestimentas e acessórios, como o cachimbo e o chapéu *deerstalker*. Moriarty, por sua vez, nas histórias originais e em outras adaptações em diversas mídias, sempre foi caracterizado como um rival e um *foil* do detetive, fator que se repete em *Moriarty: o Patriota*, porém de forma invertida, visto que o professor agora é o protagonista.

Por último, na seção 3.3, cuja meta era o estudo de diferenças culturais e sociais existentes entre o ocidente e o oriente para pensar como elas afetam a adaptação das obras investigadas, tratamos justamente desse diálogo cultural. Com base nas pesquisas de Ramazzina-Ghirardi (2020, 2021), entendemos que este “diálogo cultural” acontece quando são feitas mudanças em uma obra para adequá-la a novos receptores em um novo contexto. Assim, foi possível notar três instâncias desse diálogo cultural ao comparar as obras originais com a adaptação em mangá e anime: uso das cores vermelho e azul, a representação dos valores vitorianos e as mudanças feitas nos personagens e enredo resultantes do processo de adaptação das obras.

Ao pensar em cores, entendemos que elas são dotadas de significados que podem ser até mesmo simbólicos (Santaella, 2012), além do fato que os significados apresentados por elas dependem do contexto (Heller, 2013). Na seção 1.2, foi destacada a importância dos olhos no mangá e no anime, considerados a “janela da alma” (Prough, 2010) e foi indicado que esses tipos de mídia, sendo produtos orientais, utilizam um conjunto de símbolos próprios de sua cultura, relevantes para a interpretação das obras (Luyten, 2012; Chinen, 2013).

Assim, o foco é nas cores vermelho e azul, tendo em vista o fato que elas acompanham Moriarty e Sherlock, respectivamente. Após uma breve análise dos significados dessas cores num contexto ocidental (Heller, 2013; Adams, 2017) e oriental (Tanaka; Koike, 1983; Hibi; Fukuda, 2000), podemos notar semelhanças e diferenças nos significados que vermelho e azul recebem nas duas culturas. As diferenças são mais relevantes para os resultados desta pesquisa, com destaque para a inversão nas cores atribuídas para simbolizar autoridade, poder e o divino: estes atributos são representados pelo azul no ocidente e pelo vermelho no oriente. De tal forma, Moriarty, nessa adaptação que é uma obra oriental, é representado com a cor vermelha, enquanto Holmes recebe a cor azul, que no oriente também é entendida como uma cor popular. Este se configura como mais um exemplo da disparidade visual que sempre acompanha esses dois personagens.

Outro ponto que foi alterado na adaptação é a representação dos valores vitorianos. Notamos que a literatura britânica dessa era busca demonstrar as atitudes e princípios que eram características das pessoas da época, incluindo as histórias originais de Sherlock Holmes, que colocavam o detetive como a personificação de tais valores, como afirma Lehan (2005). Na adaptação, por outro lado, é possível afirmar que Holmes não apresenta os ideais vitorianos, mas que estes podem ser encontrados em Moriarty.

Entendemos que esses valores da era vitoriana são representados na adaptação não só através do modo como os personagens falam e se comportam, mas também através da imagem, ao notar as vestimentas e aparência deles. Enquanto o detetive possui um cabelo e roupas desarrumados, uma atitude por vezes impudente e extrovertida e um linguajar mais informal, o professor é o oposto, com seu cabelo arrumado, roupas finas e boas maneiras e linguajar formal que são observados durante todo o enredo. Também compreendemos que a cor vermelha pode ser compreendida como uma representação de tais valores vitorianos, tendo em vista o fato que ela representa autoridade no Japão (Hibi; Fukuda, 2000), enquanto o azul, um tom que entendemos como oposto ao vermelho, representa algo popular (Hibi; Fukuda, 2000). Ou seja, a aparência e modos dos personagens em questão e as cores utilizadas para eles são fatores que se complementam. Tal mudança reflete o status do professor como um personagem principal, além de justificar o seu título de “patriota”. Esse “vitorianismo” de Moriarty contra o “não-vitorianismo” de Holmes serve

como outro ponto de disputa entre os dois personagens, solidificando a ideia do *foil*, adicionando à temática de ricos contra pobres que atravessa a história de *Moriarty: o Patriota* e demonstrando, mais uma vez, a primazia da imagem sobre a palavra no mangá e anime.

O terceiro e último exemplo de diálogo cultural indicado na análise foram as mudanças feitas no enredo e nos personagens durante o processo de adaptação, fator exemplificado na seção 3.2. Nota-se, no decorrer de *Moriarty: o Patriota*, que os vilões são aristocratas e suas vítimas sempre são pessoas das classes menos favorecidas e o enredo das histórias originais foi ajustado para atender a tais mudanças. É possível afirmar que essas alterações cumprem dois objetivos. O primeiro deles, mais superficial, é manter a consistência temática de ricos contra pobres que é proposta pela adaptação.

Quanto ao segundo objetivo para tais mudanças, podemos afirmar que ele consiste em ajustar a história a um novo tipo de mídia e novos leitores. Na adaptação, o sistema de classes vitoriano é caracterizado como algo que definia as pessoas desde o seu nascimento e que oferecia pouca mobilidade social (Takeuchi; Miyoshi, 2019). De certa forma, notamos que essa austeridade é similar ao modo como a sociedade japonesa, com suas regras e obrigações, é vista nos dias atuais. Deve ser lembrado também que *Moriarty: o Patriota* é um mangá e anime destinado ao segmento *shōnen*, ou seja, para garotos jovens. De acordo com Luyten (2012), as figuras de autoridade em obras destinadas a essa categoria normalmente são retratadas como corruptas. Ao unir esse ponto de vista normalmente presente nas histórias da esfera *shōnen* ao objetivo dos mangás e animes em oferecer uma forma de catarse ou escapismo da realidade, como atestam Schodt (1983) e Bornoff (1991), logo podemos afirmar que essas mudanças feitas ao adaptar o cânone sherlockiano para o mangá e anime não só mantêm a já mencionada consistência temática, mas também adaptam as histórias ao público-alvo almejado e também cumprem esse objetivo de distrair os leitores da realidade, algo inerente desses tipos de mídia orientais.

Vale destacar que a importância da cor vermelha para esta dissertação foi um resultado inesperado. Desde os momentos iniciais da pesquisa até a elaboração do projeto e subsequente qualificação, imaginávamos que a relevância do vermelho residiria apenas em sua costumeira oposição com o azul, simbolizando a oposição,

também icônica, entre professor Moriarty e o detetive Sherlock Holmes na adaptação estudada. No entanto, à medida que aprofundamos no contexto de produção das obras analisadas, no conceito de diálogo cultural, e nos diversos significados das cores pelos vieses ocidentais e orientais, foi possível estabelecer diversas ligações impremeditadas entre o vermelho e estes fatores como, por exemplo, uma conexão entre essa cor que, no Japão, simboliza autoridade e nobreza com algo ocidental, os valores vitorianos.

Sumarizados os capítulos e seções desta dissertação, nos resta apenas responder ao objetivo principal da pesquisa, que é analisar como o mangá e o anime *Moriarty: o Patriota* reinventam o personagem professor Moriarty e transformam sua importância nas histórias de Sherlock Holmes.

Para obter tal resposta, foi necessário considerar as teorias estudadas, a análise do personagem Moriarty, o estudo sobre o enredo da adaptação e os resultados obtidos no decorrer deste processo investigativo. A partir desses fatores, podemos afirmar que o personagem em questão é reinventado à medida que a adaptação expande seu passado e altera certos aspectos de sua personalidade, humanizando-o e consolidando sua metamorfose em um personagem redondo. Já a importância de professor Moriarty é transformada à medida que tais mudanças exploradas aqui ampliam sua relevância nas histórias de Sherlock Holmes: no cânone, entendemos a capacidade do professor através dos relatos de Holmes contidos dentro de *O problema final*, além de brevíssimas menções em outros contos. Porém, devido à natureza concisa do conto, não há espaço para solidificar a posição de “maior rival de Sherlock Holmes” exclusivamente dentro das páginas deste tipo de mídia. Por outro lado, a adaptação *Moriarty: o Patriota* escolhe focar em Moriarty, dedicando seu enredo justamente ao desenvolvimento deste personagem e daqueles que o circundam, efetivando as transformações estudadas nesta dissertação, o que, ao final, substancia o professor Moriarty como o maior oponente de Sherlock Holmes.

Vale destacar que, na análise de personagens desempenhada nesta dissertação, aprofundamos apenas no professor Moriarty canônico e na sua reencarnação em *Moriarty: o Patriota*. Claro, da mesma forma que existem numerosas adaptações das histórias de Sherlock Holmes, existem também diversas versões de Moriarty. Uma comparação entre essas diferentes variantes do professor, tal como a versão de Moriarty no filme *Enola Holmes 2*, a partir das noções sobre caracterização

e diálogo cultural desenvolvidas aqui, possibilitam uma interface sobre como ele é representado e como o seu aspecto de ser um rival para Sherlock Holmes é manifestado em diferentes épocas, culturas e mídias. Mas isso é assunto para futuros desdobramentos.

Concluindo este trabalho, entendemos que uma dissertação, assim como outras atividades científicas, é similar à função de um detetive. Tanto o pesquisador quanto o investigador seguem um trajeto, um fio: analisam o caso posto à sua frente, coletam suas evidências, fazem uso de teorias, aplicam-nas para resolver o problema e oferecem uma conclusão. Seguimos o *roter Faden* (“fio vermelho”, numa tradução literal do alemão), que é definido como a ideia central ou o tema de uma história, algo que conecta as diversas partes desta (Faden, 2023). Este fio vermelho que, nesta pesquisa, desentranhamos, isolamos e expusemos não por completo, mas uma parcela de sua extensão, focada nas duas versões do professor Moriarty analisadas a fundo aqui, é aquele que liga estas diferentes variações deste personagem e resolve o nosso mistério, solidificando o professor como um ilustre antagonista, senão o mais notável e mais capaz dentre aqueles que foram contra o detetive Sherlock Holmes.

Não há dúvidas que as novas versões de um produto de mídia trazem uma renovação do original, como argumenta Massimo Fusillo: “Cada reescritura de um texto o reabre e o refocaliza criando uma nova rede de conexões, de associações, sobretudo quando ele é adaptado a um novo contexto cultural e social” (Fusillo, 2015, p. 74 *apud* Ramazzina-Ghirardi, 2020, p. 29). Podemos, portanto, afirmar que a adaptação aqui estudada “reabre” e “refocaliza” os textos de Doyle através dessa nova perspectiva, tanto do personagem Moriarty, quanto do ponto de vista oriental, criando “novas conexões” com a obra-fonte, ou, em outras palavras, um novo fio para a ampla teia de conexões existentes entre as diversas histórias de Sherlock Holmes, atualizando o enredo e os personagens não só para os dias atuais mas também para diferentes culturas – ou seja, novos públicos –, promovendo uma contínua renovação das histórias do famoso detetive.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMS, M. H. *et al.* (ed.). **The Norton Anthology of English Literature**. 6. ed., v. 2. New York: W. W. Norton, 1993.
- ADAMS, S. **The Designer's Dictionary of Color**. New York: Abrams, 2017.
- ANDRADE, T. C. **A estética do medo no legado de Edgar Allan Poe: uma viagem por meio da palavra, da imagem e do som**. 2023. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2023.
- ARAUJO, L. F.; VIEIRA, M. P. Música na literatura: como a música influencia *A Visit From the Goon Squad*, de Jennifer Egan. **Scripta Alumni**, Paraná, v. 23, jan-jun 2020. Disponível em: <https://revista.uniandrade.br/index.php/ScriptaAlumni/article/view/1614>. Acesso em: 08 maio 2023.
- AZUMA, K. **Yotsuba&!** Tradução de Amy Forsyth. New York: Yen Press, v. 9, 2010.
- BALDICK, C. **Oxford Dictionary of Literary Terms**. 3. ed. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- BANG, M. **Picture This: How Pictures Work**. San Francisco: Chronicle Books, 2000.
- BORNOFF, N. **Pink Samurai: Love, Marriage, and Sex in Contemporary Japan**. New York: Pocket Books, 1991.
- BORTOLOTTI, G. R.; HUTCHEON, L. Sobre a origem das adaptações: repensando o discurso e o “sucesso” da fidelidade — biologicamente. Tradução de Camila Figueiredo. *In*: FIGUEIREDO, C.; OLIVEIRA, S.; DINIZ, T. (org.). **A intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea**. Santa Maria: Editora UFSM, 2020. p. 119-142.
- BOUISSOU, J. M. Manga: A Historical Overview. *In*: JOHNSON-WOODS, T. (ed.). **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. New York: Continuum, 2010. p. 17-33.
- BRUHN, J. O que é midialidade e (como) isso importa? Termos teóricos e metodologia. Tradução de Solange Ribeiro de Oliveira. *In*: FIGUEIREDO, C.; OLIVEIRA, S.; DINIZ, T. (org.). **A intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea**. Santa Maria: Editora UFSM, 2020. p. 15-54.
- BRUHN, J.; SCHIRRMACHER, B. Intermedial studies. *In*: BRUHN, J.; SCHIRRMACHER, B. (ed.). **Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media**. London: Routledge, 2022. p. 3-27.
- CALL of the Night Complete Collection. Direção: Tetsuya Miyanishi; Tomoyuki Itamura. Tóquio: Liden Films, 2022. 1 disco blu-ray (275 min).

CARVALHO, J. M. **O florescer de Oshimi e Baudelaire**: um estudo comparativo entre *Aku no hana* e *As flores do mal*. 2019. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2019.

CHINEN, N. **Linguagem mangá**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2013.

CITRUS. Direção: Takeo Takahashi; Naoyuki Tatsuwa. Tóquio: Passione, 2018. 4 discos *blu-ray* (300 min).

CLEMENTS, J. **Anime**: A History. London: Palgrave Macmillan, 2013.

CLÜVER, C. Inter textus / inter artes / inter media. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 10–41, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18067>. Acesso em: 31 ago. 2023.

COHN, N. Japanese Visual Language: The Structure of Manga. *In*: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.). **Manga**: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. New York: Continuum, 2010. p. 187-203.

COHN, N. **The Visual Language of Comics**: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London: Bloomsbury, 2013.

COHN, N.; EHLI, S. The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language. **Journal of Pragmatics**, San Diego, v. 92, p. 17-29, 2016. Disponível em: [https://www.visuallanguagelab.com/P/NCSE\\_mangamorphology.pdf](https://www.visuallanguagelab.com/P/NCSE_mangamorphology.pdf). Acesso em: 6 jan. 2024.

CORRIGAN, T. Defining Adaptation. *In*: LEITCH, T. (ed.). **The Oxford Handbook of Adaptation Studies**. New York: Oxford University Press, 2017. p. 23-36.

DOYLE, A. C. **Sherlock Holmes**: The Complete Stories. Hertfordshire: Wordsworth Editions, 1989.

DOYLE, A. C. **Sherlock Holmes**: obra completa. Tradução de Louisa Ibáñez, Branca de Villa-Flor e Edna Jansen de Mello. Rio de Janeiro: HarperCollins, v. 1, 2017a.

DOYLE, A. C. **Sherlock Holmes**: obra completa. Tradução de Áurea Brito Wissenberg e Amaldo Viriato Medeiros. Rio de Janeiro: HarperCollins, v. 2, 2017b.

DOYLE, A. C. **Sherlock Holmes**: obra completa. Tradução de Flávio Mello e Silva e Luiz Orlando C. Lemos. Rio de Janeiro: HarperCollins, v. 3, 2017c.

DRUMMOND-MATHEWS, A. What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga. *In*: JOHNSON-WOODS, T. (ed.). **Manga**: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. New York: Continuum, 2010. p. 62-76.



DURING, S. Culture high and low. *In*: DURING, S. **Critical Studies: A Critical Introduction**. New York: Routledge, 2005. p. 193-207.

ELLESTRÖM, L. As modalidades das mídias: um modelo para a compreensão das relações intermediárias. Tradução de Glória Maria Guiné de Mello. *In*: DOMINGOS, A. C. M.; KLAUCK, A.; MELLO, G. (org.). **Midialidade**: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade. Porto Alegre: EdUPUCRS, 2017a. p. 49-100.

ELLESTRÖM, L. Adaptação e Intermedialidade. Tradução de Erika Viviane Costa Vieira. *In*: DOMINGOS, A. C. M.; KLAUCK, A.; MELLO, G. (org.). **Midialidade**: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade. Porto Alegre: EdUPUCRS, 2017b. p. 199-228.

ELLESTRÖM, L. **As modalidades das mídias II**: um modelo para compreender as relações intermidiais. Tradução de Beatriz Alves Cerveira, Júlia de Oliveira Rodrigues e Juliana de Oliveira Schaidhauer. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.

ELLIOTT, K. Theorizing Adaptation in the Twenty-First Century. *In*: ELLIOTT, K. **Theorizing Adaptation**. New York: Oxford University Press, 2020. p. 139-171.

FADEN. *In*: KUNKEL, M. *et al.* (ed.). **Duden**: Deutsches Universalwörterbuch. 10. ed. Berlin: Dudenverlag, 2023. p. 583.

FIGUEIREDO, C. Replicando o gene do detetive: a transposição midiática na série de TV *Sherlock*. **Scripta Uniandrade**, Paraná, v. 16, n. 3, p. 161-175, 2018.

FORSTER, E. M. **Aspects of the Novel**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1927.

FRAISSE, E. **Littérature et mondialisation**. Paris: Champion, 2012.

FUSILLO, M. Diffractions intermédiaires. L'effet rétroactif de la réception. *In*: FISCHER, C. **Intermedialités**. Paris: Mondial Livres, 2015. p. 71-84.

GILBERT, S. M.; GUBAR, S. (ed.). **The Norton Anthology of Literature by Women: The Traditions in English**. New York: W. W. Norton, 2007.

GONZALEZ, S. M. C. **Com orgulho e sem preconceito**: reescritas de Jane Austen no século XXI. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2021.

GUNN, S.; BELL, R. **Middle classes**: their rise and sprawl. London: Cassell & Co., 2002.

HALL, E. T. **The Hidden Dimension**. New York: Doubleday & Company, 1966.

HELLER, E. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HIBI, S.; FUKUDA, K. **The Colors of Japan**. Tradução de John Bester. Tokyo: Kodansha International, 2000.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

ITO, K. A History of *Manga* in the Context of Japanese Culture and Society. **The Journal of Popular Culture**, Oxford, v. 38, n. 3, p. 456-475, 2005.

JOHANSEN, J. D.; LARSEN, S. E. **Signs in use**: An introduction to semiotics. Tradução de Dinda L. Gorlée e John Irons. London: Routledge, 2002.

KINGER, L. S. (ed.). **The New Annotated Sherlock Holmes**. New York: W. W. Norton & Company, v. 2, 2005.

KINGER, L. S. (ed.). **The New Annotated Sherlock Holmes**. New York: W. W. Norton & Company, v. 3, 2006.

KOTOYAMA. **Call of the Night**. Tradução de Junko Goda. San Francisco: Viz Media, v. 1, 2019.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images**: The Grammar of Visual Design. 3. ed. London: Routledge, 2021.

KUKKONEN, K. **Studying Comics and Graphic Novels**. Somerset: Wiley-Blackwell, 2013.

LEHAN, R. D. **Realism and Naturalism**: The Novel in an Age of Transition. Madison: University of Wisconsin Press, 2005.

LEVI, A. **Samurai from Outer Space**: Understanding Japanese Animation. Chicago: Open Court, 1996.

LUYTEN, S. B. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MAGI: The Labyrinth of Magic: Season 1 – Part 1. Direção: Koji Masunari; Naotaka Hayashi. Tóquio: A-1 Pictures, 2013. 3 discos *blu-ray* (300 min).

MARGOLIN, U. Characterization in narrative: Some theoretical prolegomena. **Neophilologus**, [S. l.], v. 67, p. 1-14, 1983.

MCCLOUD, S. **Understanding Comics**: The Invisible Art. New York: Harper Perennial, 1994.

MOISÉS, M. **Dicionário de Termos Literários**. 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

MORIARTY: the Patriot: Part 1. Direção: Kazuya Nomura. Tóquio: Production I.G., 2022. 2 discos *blu-ray* (275 min).

NATSUME, F. "The Power of Onomatopoeia in Manga" an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction. Tradução de Jon Holt e Teppei Fukuda. **Japanese Language and Literature**, [S. l.], v. 56, n. 1, p. 157-184, abr. 2022.

NEWELL, K. Introduction: Not in Kansas Anymore: Adaptation Networks. *In*: NEWELL, K. **Expanding Adaptation Networks**: From Illustration to Novelization. London: Palgrave Macmillan, 2017. p. 1-23.

PANEK, L. L. **An Introduction to the Detective Story**. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press, 1987.

PEIRCE, C. S. Logic as Semiotic: The Theory of Signs. *In*: BUCHLER, J. (ed.). **Philosophical Writings of Peirce**. New York: Dover Publications, 1955. p. 98-119.

POITRAS, G. **Anime Essentials**: Every Thing a Fan Needs to Know. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.

PROUGH, J. Shōjo Manga in Japan and Abroad. *In*: JOHNSON-WOODS, T. (ed.). **Manga**: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. New York: Continuum, 2010. p. 93-106.

RAJEWSKY, I. O termo intermedialidade em ebulição: 25 anos de debate. Tradução de Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi. *In*: FIGUEIREDO, C.; OLIVEIRA, S.; DINIZ, T. (org.). **A intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea**. Santa Maria: Editora UFSM, 2020. p. 55-96.

RAMAZZINA-GHIRARDI, A. L.. Diálogos intermediais: Emma Bovary em mangá. **Lettres Françaises**, Araraquara, n. 21 (1), p. 11-32, 2020.

RAMAZZINA-GHIRARDI, A. L.. Linguagem mangá e linguagem literária - novas configurações, novos produtos midiáticos. **Scripta Uniandrade**, Paraná, v. 19, p. 1-22, 2021.

RAMAZZINA-GHIRARDI, A. L.. **Intermedialidade**: uma introdução. São Paulo: Contexto, 2022.

RIPPL, G. Introduction. *In*: RIPPL, G. (ed.). **Handbook of Intermediality**: Literature - Image - Sound - Music. Berlin: De Gruyter, 2015. p. 1-51.

SANTAELLA, L. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SCHODT, F. L. **Manga! Manga!**: The World of Japanese Comics. Tokyo: Kodansha International, 1983.

STARRETT, V. (ed.). **221B**: Studies in Sherlock Holmes. New York: Macmillan, 1940.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty**: o Patriota. Tradução de Lídia Ivasa. Barueri: Panini Brasil, v. 1, 2019.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty: the Patriot**. Tradução de Adrienne Beck. San Francisco: VIZ Media, v. 1, 2020.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty: the Patriot**. Tradução de Adrienne Beck. San Francisco: VIZ Media, v. 2, 2021a.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty: the Patriot**. Tradução de Adrienne Beck. San Francisco: VIZ Media, v. 3, 2021b.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty: the Patriot**. Tradução de Adrienne Beck. San Francisco: VIZ Media, v. 5, 2021c.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty: the Patriot**. Tradução de Adrienne Beck. San Francisco: VIZ Media, v. 7, 2022a.

TAKEUCHI, R.; MIYOSHI, H. **Moriarty: the Patriot**. Tradução de Adrienne Beck. San Francisco: VIZ Media, v. 8, 2022b.

TANAKA, I.; KOIKE, K. **Japan Color**. San Francisco: Chronicle Books, 1983.

TANGE, A. K. **Architectural Identities: Domesticity, Literature, and the Victorian Middle Classes**. Toronto: University of Toronto Press, 2010.

THOMPSON, J. **Manga: the complete guide**. New York: Del Rey Books, 2007.

TOBOSO, Y. **Black Butler**. Tradução de Tomo Kimura. New York: Yen Press, v. 2, 2010.

TOBOSO, Y. **Black Butler**. Tradução de Tomo Kimura. New York: Yen Press, v. 22, 2016.

YU-GI-OH: Season 1, Volume 1. Direção: Hiroyuki Kakudō. Tóquio: Toei Animation, 1998. 4 DVDs (496 min).

WOLF, W. **The Musicalization of Fiction: A Study in the Theory and History of Intermediality**. Amsterdam: Rodopi, 1999.

YEO, J. **HM King Charles III**. 2024. Óleo sobre tela, 230cm x 165.5cm. Disponível em: <https://www.jonathanyeo.com/king-charles-iii>. Acesso em: 25 jun. 2024.

ZIN, L. C. **A diferença (nem tão) invisível: identidade autista pensada de dentro do espectro**. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2021.