



NAOKI URASAWA'S MONSTER: A TRANSFORMAÇÃO DE MONSTER SOB A ÓTICA DA ADAPTAÇÃO

NAOKI URASAWA'S MONSTER: THE TRANSFORMATION OF MONSTER THROUGH THE LENS OF ADAPTATION

Saulo Henrique de Lima Miranda

<https://orcid.org/0000-0001-8148-0066>

Luiz Mousinho Magalhães

<https://orcid.org/0000-0002-7730-3195>

Resumo: Este artigo analisa a adaptação do mangá *Monster* (1994–2001), de Naoki Urasawa, para sua versão em anime (2004–2005), com base na teoria da adaptação de Linda Hutcheon. O estudo tem como objetivo compreender de que forma a narrativa é transformada na transposição do meio impresso para o audiovisual. Para isso, utiliza-se uma abordagem qualitativa e comparativa, com foco na análise de cenas específicas, examinando elementos como enquadramento, iluminação, trilha sonora e performance vocal. Os resultados indicam que a adaptação não se limita à reprodução do conteúdo original, mas reconfigura a narrativa de acordo com as potencialidades do meio audiovisual. Observa-se que recursos sonoros e visuais contribuem para uma construção da tensão dramática por meio de estratégias próprias do audiovisual, enquanto o mangá mobiliza recursos gráficos e o ritmo de leitura para configurar essa mesma tensão de maneira distinta. Conclui-se que o anime preserva a complexidade moral e temática do material de origem, ao mesmo tempo em que promove uma reinterpretação que amplia suas possibilidades expressivas e seu alcance junto a diferentes públicos.

Palavras-chave: Adaptação; mangá; anime; *Monster*; Linda Hutcheon.

Abstract: This article analyzes the adaptation of the manga *Monster* (1994–2001), by Naoki Urasawa, into its anime version (2004–2005), based on Linda Hutcheon's theory of adaptation. The study aims to understand how the narrative is transformed in the transition from print to audiovisual media. To this end, it adopts a qualitative and comparative approach, focusing on the analysis of specific scenes and examining elements such as framing, lighting, soundtrack, and voice performance. The results indicate that the adaptation does not merely reproduce the original content but reconfigures the narrative according to the specificities of the audiovisual medium. It is observed that sound and visual elements contribute to the construction of dramatic tension through strategies inherent to the audiovisual format, while the manga employs graphic resources and reading rhythm to shape this tension in a distinct manner. The study concludes that the anime preserves the moral and thematic complexity of the source material while promoting a reinterpretation that expands its expressive possibilities and its reach to different audiences.

Keywords: Adaptation; manga; anime; *Monster*; Linda Hutcheon.

INTRODUÇÃO

A adaptação de obras entre diferentes mídias constitui um campo relevante para os estudos narrativos contemporâneos, especialmente no que se refere às transformações que ocorrem na transposição de linguagens. No caso de *Monster*, mangá publicado entre 1994 e 2001 por Naoki Urasawa e posteriormente adaptado para o formato de anime entre 2004 e 2005, essa transposição evidencia não apenas a permanência de elementos narrativos centrais, mas também a reorganização de estratégias expressivas próprias de cada meio.

Nesse contexto, a teoria da adaptação proposta por Linda Hutcheon (2013) oferece um arcabouço teórico que permite compreender a adaptação como um processo de reinterpretação, e não como simples reprodução. A autora concebe as adaptações como práticas que dialogam com o material de origem ao mesmo tempo em que o reconfiguram de acordo com novas condições midiáticas, culturais e formais.

Logo, coloca-se a seguinte questão: de que maneira a adaptação reorganiza a experiência narrativa sem reduzir a complexidade do material de origem?

A partir dessa perspectiva, este artigo analisa de que maneira a narrativa de *Monster* é reconfigurada em sua adaptação para o anime, considerando as especificidades do meio audiovisual. Para isso, examina-se a construção de cenas e personagens, com atenção para o uso de recursos como enquadramento, trilha sonora e montagem, buscando compreender como tais elementos participam da construção da tensão psicológica e da complexidade moral que caracterizam a obra.

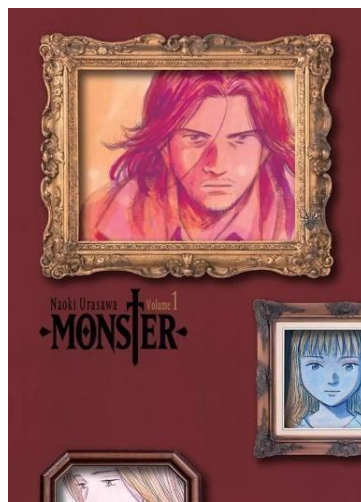
O mangá, termo utilizado para se referir às histórias em quadrinhos japonesas, e o anime, a animação derivada desses quadrinhos, são duas das formas mais influentes e populares de expressão artística no Japão, com impacto global. Ambos os gêneros são amplamente diversificados, abrangendo estilos e temas variados que vão desde a comédia e o romance; o suspense psicológico, e o horror, atendendo a públicos de todas as idades. O mangá possui uma longa história no Japão e evoluiu a partir de influências tradicionais, como a arte *ukiyo-e*¹, e de influências ocidentais no século XX, até se consolidar como uma das formas mais consumidas de entretenimento e literatura visual no país.

¹Ukiyo-e refere-se a um gênero artístico japonês que emergiu no final do século XVI, durante o período Momoyama (1573–1615), e se desenvolveu ao longo do período Edo (1615–1868), estendendo-se até o início da era Meiji (1868–1912). O termo significa literalmente "imagens do mundo flutuante", em referência à representação de aspectos da vida cotidiana das camadas urbanas no Japão. As obras de ukiyo-e podem assumir a forma de pinturas ou gravuras em xilogravura, frequentemente produzidas em papel ou seda e apresentadas em formatos como rolos verticais (kakemono), rolos horizontais (makimono) e biombos (byōbu) (Fitzhugh, 1979).

Os animes, por sua vez, têm suas raízes na indústria de animação japonesa e são adaptações televisivas ou cinematográficas de mangás. A produção de animes transformou a indústria do entretenimento, com estúdios como Toei Animation e Madhouse criando obras de grande alcance, que vão da televisão e do cinema até plataformas de **streaming** internacionais. Em muitos casos, animes adaptam fielmente a estética e os enredos dos mangás originais, mas também reinterpretam esses conteúdos, aproveitando as possibilidades visuais e sonoras da mídia animada. A popularidade global de mangás e animes aumentou a visibilidade da cultura japonesa, tornando-se não apenas produtos de entretenimento, mas também veículos de transmissão cultural e de temas universais, como ética, moralidade e filosofia, que ressoam com audiências ao redor do mundo.

Lançado originalmente entre 1994 e 2001, **Monster** é uma das obras mais bem avaliadas pela crítica e pelo público de Naoki Urasawa, um dos mais renomados **mangakás** do Japão. Elogiado por sua habilidade em construir tramas psicológicas complexas e personagens profundos, Urasawa é autor de diversos sucessos, como **20th Century Boys** (1999-2006) e **Pluto** (2003-2009), e é amplamente reconhecido por redefinir o gênero de suspense no mangá. Em **Monster**, ele cria uma narrativa inquietante que aborda temas como a moralidade, a natureza do mal e a busca pela redenção, acompanhando a trajetória do neurocirurgião Dr. Kenzo Tenma, que se vê em um dilema ético ao acabar salvando a vida de Johan Liebert, um menino que futuramente se revela um serial killer.

Figura 1 – Capa do mangá Monster Kanzenban Vol. 1, versão da Panini, de 2023.



Fonte: <https://panini.com.br/monster-kanzenban-vol-1-ammok001r5>

A narrativa de **Monster** se destaca não apenas por seu enredo sombrio e personagens de moralidade ambígua, mas também pela forma como explora temas universais de justiça, culpa e a complexidade da condição humana. A série

conquistou reconhecimento mundial, sendo adaptada para anime em 2004, e a obra de Urasawa foi elogiada por seu enredo envolvente e pelo impacto psicológico que causa no público, tanto no Japão quanto internacionalmente. *Monster* não só consolidou a reputação de Urasawa, mas também elevou os padrões de qualidade para o gênero, mostrando que o mangá pode abordar questões complexas e profundas com a mesma seriedade da literatura, televisão e cinema.

Certos animes resistem ao tempo e permanecem conosco por suas histórias cativantes ou pelas mensagens que transmitem. *Monster* é definitivamente um deles, mas vai um passo além ao apresentar um dos confrontos mais instigantes de ideologias filosóficas, com uma semelhança assustadora com a vida real, capaz de questionar o compasso moral do espectador. (Karim, 2023, p. 1, tradução nossa)²

Para esta análise, será utilizada a edição *Monster Kanzenban Vol. 1*, uma edição de luxo lançada em 2019 pela Panini, que compila os primeiros 16 capítulos do mangá. Esses capítulos são adaptados nos primeiros 9 episódios do anime, permitindo uma análise comparativa detalhada entre as duas mídias.

A escolha de *Monster* como objeto de análise justifica-se pela importância da obra de Naoki Urasawa no cenário dos mangás e animes, bem como pela profundidade com que aborda temas de moralidade, ética e a dualidade entre o bem e o mal. A transição do mangá para o anime de *Monster* é um exemplo de adaptação que explora as possibilidades da narrativa visual e sonora, mantendo o impacto psicológico e a complexidade do texto fonte. Além disso, há uma lacuna de estudos que aplicam a teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2013) especificamente ao contexto de mangás e animes, uma área onde adaptações são prolíficas e muitas vezes subestimadas em sua complexidade³.

Analisar a adaptação de *Monster* sob a perspectiva das teorias de Linda Hutcheon, especialmente em relação aos conceitos de "fidelidade" e "transformação", proporciona uma compreensão mais profunda do processo criativo envolvido na transposição de uma obra para um novo formato. Hutcheon argumenta que adaptações não são meras transposições literais de uma mídia para outra, mas interpretações que ressignificam o texto original, dialogando com o público e as especificidades da nova mídia.

²Trecho original: "Certain anime stand the test of time and stick with us for their enthralling stories or the messages they convey. *Monster* is definitely one of them, but it goes a step further by presenting one of the most thought-provoking clashes of philosophical ideologies, one that bears a frightening resemblance to real life and can question the viewer's moral compass."

³Uma busca no Google Acadêmico com as palavras-chave "teoria da adaptação Linda Hutcheon mangá e anime" resultou em apenas 61 resultados, sem nenhum estudo específico sobre a obra *Monster*.

No caso do anime *Monster*, essa reconfiguração não apenas preserva os aspectos centrais da narrativa original, como a complexidade temática e a ambiguidade moral, mas também os reinterpreta de maneira a potencializar seu impacto em uma audiência diversificada. Assim, a adaptação não apenas amplia o alcance da obra, mas também a enriquece, permitindo uma experiência narrativa que equilibra fidelidade ao espírito do mangá e inovação estética e narrativa adequada às convenções do audiovisual.

Dessa forma, a presente análise examina os processos criativos e interpretativos envolvidos na transposição de obras entre diferentes mídias. O estudo investiga a adaptação do anime *Monster* em relação ao mangá original, com foco nas estratégias narrativas e nos recursos audiovisuais mobilizados na construção do impacto emocional e psicológico da obra. Ao situar essa análise no campo dos estudos de adaptação, busca-se contribuir para as discussões sobre narrativa audiovisual e literatura comparada, indicando possibilidades teóricas para a análise de adaptações em diferentes gêneros e contextos culturais.

Assim, a adaptação de *Monster* nos permite observar como temas de moralidade e ambiguidade são negociados e recontextualizados no anime, refletindo diferenças culturais e de recepção entre as duas mídias. Essas transformações são realizadas, em parte, para atender às expectativas de um público-alvo mais amplo, que consome o anime em um contexto diferente daquele do mangá. Enquanto o mangá é geralmente voltado para leitores que buscam narrativas densas e contemplativas, o anime precisa equilibrar essas características com recursos audiovisuais, como trilhas sonoras e ritmos narrativos mais dinâmicos, que engajem espectadores acostumados à intensidade emocional das produções televisivas.

Portanto, examinar como essas transformações impactam o enredo e os temas centrais do mangá original torna-se crucial para entender o efeito da adaptação tanto sobre o público quanto sobre a própria obra como produto cultural. A partir dessa perspectiva, esta análise busca lançar luz sobre os processos de adaptação que moldam e reconstroem uma narrativa, evidenciando como o meio e o público-alvo influenciam o resultado final, criando uma experiência que ressoa com diferentes audiências sem perder a essência do material original.

PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO E CONSTRUÇÃO NARRATIVA NO ANIME *MONSTER* A teoria da adaptação de Linda Hutcheon

Linda Hutcheon, em sua obra *Uma teoria da adaptação* (2013), apresenta conceitos fundamentais que redefinem a compreensão do fenômeno da

adaptação. Hutcheon (2013, p. 30) argumenta que a adaptação deve ser vista como um processo criativo que envolve a recriação de uma obra a partir de um referencial anterior. Isso significa que, ao adaptar uma história, o adaptador não está simplesmente copiando o texto original, mas reinterpretando-o e recontextualizando-o para atender às especificidades do novo meio e às expectativas da nova audiência.

Esse processo de recontextualização é central para compreender o papel das adaptações como "traduções culturais", nas quais elementos narrativos, temáticos e estilísticos são ajustados para dialogar com diferentes contextos socioculturais e formas de consumo. Por exemplo, a transposição de um mangá para o formato de anime exige não apenas uma tradução visual, mas também uma transformação que considere o impacto do movimento, da música e do ritmo narrativo próprio ao audiovisual. Essa recriação permite que a narrativa adquira novos significados e experiências, respondendo às demandas emocionais e visuais de um público que consome histórias em um ambiente audiovisual dinâmico.

Hutcheon (2013, p. 40) distingue a adaptação da tradução, destacando que, enquanto a tradução se concentra na transposição de uma língua para outra, a adaptação envolve a mudança de mídia. Por exemplo, ao adaptar um romance (palavras) para um filme (imagens), ocorre uma transposição intersemiótica que exige a recodificação da história em um novo conjunto de convenções e signos. No caso de *Monster*, a transposição do mangá (arte sequencial) para o anime (audiovisual) exemplifica essa transição intersemiótica, que sugere a recodificação da narrativa em um novo conjunto de convenções e signos.

Hutcheon (2013, p. 29) também destaca que a adaptação não é meramente uma forma de preservação do texto original, mas um diálogo criativo entre a obra de origem e as possibilidades narrativas do novo meio. Esse diálogo, por sua vez, é moldado pela relação com a audiência. Ao reconfigurar a narrativa para um formato diferente, o adaptador não apenas apresenta a história de forma acessível para uma nova audiência, mas também a situa em um novo contexto cultural, potencializando seus temas ou reorganizando suas prioridades para alcançar um impacto emocional e simbólico mais imediato. Dessa forma, a adaptação se torna uma prática criativa que simultaneamente respeita o espírito do original e explora as possibilidades estéticas e narrativas oferecidas pelo novo meio.

Essa recriação possibilita a geração de novas significações e experiências a partir do material original. É um conceito essencial para compreender de que forma as adaptações ultrapassam a mera transposição literal, permitindo a exploração de novos ângulos temáticos, estéticos e culturais. No caso da relação entre mangá e anime, a adaptação vai além da obra original, reinterpretando-a e recriando-a em

um novo meio, ao mesmo tempo que explora características e potencialidades específicas do anime, como som, movimento, cor e a expansão do universo narrativo.

A autora enfatiza a intertextualidade como um princípio central das adaptações, compreendendo-as como práticas que estabelecem diálogo com textos anteriores e com diferentes contextos culturais e históricos. Essa perspectiva tem sido retomada e desenvolvida por outros estudiosos da área. Nesse sentido, como assinalam Rosana Kamita e Anelise Reich Corseuil no apêndice "A adaptação no contexto pós-moderno", presente em *Uma teoria da adaptação* (2013):

A adaptação é considerada pela autora como produto e como processo. Através dessas duas perspectivas, ela apresentará argumentos que permitem compreender a adaptação enquanto obra simbolicamente análoga a um palimpsesto, ecoando obra ou obras anteriores enquanto um procedimento dinâmico, arbitrado por diferentes intenções, visando à sua (re)criação, remetendo a conceitos trabalhados por Genette, os quais são referidos pela autora em suas reflexões sobre a adaptação. (Kamita; Corseuil, 2013, p. 276).

Ela compara a adaptação ao trabalho de uma tradução cultural, em que as escolhas feitas ao adaptar permitem que a narrativa original adquira novos significados ao ser apresentada em outro contexto. Esse processo de resignificação é especialmente visível em adaptações que fazem a transição de uma mídia impressa para uma mídia audiovisual, como do mangá para o anime, em que elementos visuais e sonoros acrescentam camadas interpretativas que não estavam presentes no original.

Na adaptação de mangás para animes, os princípios de recriação tornam-se particularmente evidentes na transposição entre mídias com modos de significação distintos. O mangá, enquanto mídia impressa, constrói sua narrativa por meio da articulação entre imagem e texto em sequências estáticas, explorando recursos próprios como enquadramento, ritmo de leitura e composição gráfica. Já o anime, como mídia audiovisual, mobiliza elementos como movimento, cor, trilha sonora e montagem, reorganizando a experiência narrativa a partir de outras convenções estéticas. Essa transposição não implica uma ampliação em termos hierárquicos, mas uma reconfiguração das estratégias de significação, por meio da qual o material original é reinterpretado de acordo com as possibilidades e limitações específicas de cada meio.

Um exemplo notável pode ser observado em *Death Note* (2006–2007). O anime incorpora trilha sonora e iluminação dramática que intensificam o suspense e a tensão entre os personagens, mobilizando recursos próprios do audiovisual.⁴

Figura 2 – Montagem de imagens: Momento de revelação em *Death Note*.



Fonte: *Death note* (2006-2007, T01E37) e *Death note* (2003-2006, vol. 12, cap. 105).

Na versão do anime (2006-2007), a iluminação dramática e o uso de sombras destacam a expressão e a postura do protagonista Light Yagami no momento da revelação de sua identidade como serial killer, Kira. A escuridão ao redor do personagem, associada ao enquadramento em *contra-plongée*, contribui para a construção de uma imagem de controle e ameaça, enquanto a trilha sonora, marcada por pausas e tensões graduais, participa da configuração do ritmo da cena. Esses elementos articulam-se na organização audiovisual da sequência, orientando a percepção do espectador e modulando a construção do suspense.

Já no mangá de *Death Note* (2003-2006), a mesma cena é construída por meio de recursos próprios da linguagem gráfica, como o contraste entre preto e branco, o uso expressivo de sombras e a composição dos quadros. A ausência de som e movimento não implica uma redução de efeito, mas desloca a construção da tensão para a organização visual e para o ritmo de leitura, que depende da interação do leitor com a página. Nesse sentido, a diferença entre as versões não reside em uma intensificação hierárquica, mas na mobilização de estratégias distintas de significação, pelas quais cada mídia configura, à sua maneira, a experiência da revelação.

A transposição de *Monster* do mangá ao anime

Para a análise, será utilizado um momento de revelação e reflexão na obra. O contexto dessa cena, que começa logo na página 25 do mangá (episódio 01 do anime), envolve uma situação em que o Dr. Tenma é confrontado por uma mulher

⁴*Death Note* é uma adaptação do mangá homônimo de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata, dirigida por Tetsurō Araki e produzida pelo estúdio Madhouse, exibida originalmente entre 2006 e 2007. A narrativa acompanha Light Yagami, um estudante que encontra um caderno sobrenatural capaz de matar qualquer pessoa cujo nome seja nele escrito, passando a utilizá-lo para eliminar criminosos e instaurar uma nova ordem mundial, o que o coloca em confronto com o detetive L.

turca, questionando-o sobre por que seu marido não foi operado por ele, resultando em seu falecimento. Esse desfecho ocorreu porque a política do hospital determinou que Tenma operasse outro paciente, uma figura de destaque. Nesse instante, Tenma começa a perceber que o hospital onde trabalha prioriza pacientes de maior relevância pública ou com posses econômicas, algo que o incomoda, pois ele acredita que todas as vidas humanas têm o mesmo valor.

Em um jantar com sua noiva, Eva Heinemann, Tenma tenta justificar suas ações ao afirmar que apenas seguiu ordens institucionais e, portanto, não poderia ser responsabilizado pela morte do paciente. Nesse contexto, Eva formula uma declaração que explicita uma lógica hierárquica e utilitarista da prática médica, ao afirmar que nem todas as vidas possuem o mesmo valor, privilegiando, assim, pacientes com maior status social. Essa afirmação confronta diretamente os princípios éticos de Tenma, centrados na ideia de que todas as vidas devem ser tratadas com igual importância, o que desencadeia uma ruptura em sua percepção sobre o sistema em que está inserido.

Figura 03 – Montagem de imagens: Momento de impacto na narrativa no mangá.



Fonte: Monster Kanzenban Vol.1, 2019, p. 25-27.

No mangá, o uso predominante de sombras intensas e a ausência de cores criam um ambiente psicológico claustrofóbico, no qual a tensão é transmitida pela expressão de surpresa e espanto do protagonista, pelo contraste entre luz e sombra e pelas mudanças na fonte e nos balões de fala, que se alteram ao serem repetidos na memória de Tenma para intensificar o efeito dramático. A cena em

que a personagem Eva faz uma declaração elitista, por exemplo, é marcada no mangá pela expressividade minimalista e pela precisão do traço, que ressaltam sua frieza e desdém.

Esse momento não apenas introduz um conflito narrativo, mas estabelece o eixo ético central da obra. A decisão de Tenma evidencia uma tensão entre a lógica institucional, orientada por critérios de prestígio e hierarquia, e uma ética médica baseada na equivalência entre as vidas. Ao recusar essa hierarquia, o personagem rompe com a estrutura que legitima sua posição profissional, o que implica não apenas consequências externas, mas também uma reconfiguração de sua identidade. Esse conflito inicial orienta o desenvolvimento narrativo posterior, funcionando como um ponto de inflexão que articula as principais questões morais exploradas pela obra.

Figura 04 – Montagem de imagens: Momento de impacto na narrativa no anime.



Fonte: Monster (2004-2005) – T01E01

Já no anime, sob a direção de Masayuki Kojima, a mesma cena é construída por meio de estratégias da *mise-en-scène*. Como assinalam Bordwell e Thompson (2013, p. 205), "[...] *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento dos personagens. No controle do *mise-en-scène*, o diretor encena o evento para a câmera". Nesse contexto, o uso de cores e de iluminação organiza a composição do quadro, com contrastes entre tonalidades mais claras e sombrias que orientam a atenção do espectador e contribuem para a configuração do isolamento emocional dos personagens. A articulação desses elementos visuais participa da construção da tensão psicológica na cena.

Bordwell e Thompson, ao falar sobre iluminação no cinema, explicam que "[...] áreas mais claras e mais escuras dentro do quadro ajudam a criar a composição geral de cada plano e, assim, orientar a nossa atenção para certos objetos e ações" (Bordwell; Thompson, 2013, p. 221). O diretor de arte, Yûji Ikeda, ao utilizar uma iluminação mais dramática e detalhar elementos como a refeição e o movimento de Eva ao comer, faz com que o anime consiga transformar a cena em algo visceral e desconfortável, ampliando o impacto emocional da narrativa.

Outro aspecto importante da cena é a trilha sonora, gerida pelo diretor de som Yasunori Honda. Como destacam Bordwell e Thompson (2013, p. 205), "ao criar uma trilha sonora, o cineasta deve selecionar sons que desempenhem uma função específica." Nesse sentido, a adição de uma trilha sutil, que cresce gradualmente durante a cena até se tornar perturbadora, intensifica a imersão, criando uma experiência que não apenas dialoga com o material original, mas também explora os recursos audiovisuais para elevar a intensidade da cena ao máximo. Adições sonoras, como o eco na voz da viúva ao ressoar na memória de Tenma, também reforçam o impacto emocional e ajudam a construir o clima de tensão e introspecção, ampliando a complexidade psicológica dos personagens e aprofundando as temáticas da narrativa.

Além da trilha sonora, a performance vocal da dubladora Mami Koyama introduz uma dimensão sonora na construção da personagem Eva. A entonação de sua fala, marcada por um registro de frieza e distanciamento, contribui para a caracterização de seu posicionamento elitista no contexto da cena. No anime, esses elementos vocais participam da construção do sentido ao orientar a percepção do espectador. No mangá, por sua vez, essa caracterização se dá por meio de recursos gráficos e da organização dos diálogos, exigindo do leitor uma elaboração interpretativa a partir da leitura silenciosa. Assim, as diferenças entre as versões não se traduzem em maior ou menor intensidade, mas em modos distintos de configuração da experiência narrativa.

Assim, o uso do áudio não apenas transmite a mensagem, mas também contextualiza emocionalmente a cena, fazendo com que a audiência sinta o peso das palavras com uma intensidade que vai além do que a leitura pode proporcionar.

Além disso, também há a adição de um zoom-in na expressão de Tenma ao ouvir a declaração, para intensificar a resposta emocional do personagem e do espectador. Esse movimento de câmera permite uma aproximação maior da expressão de choque e inquietação de Tenma, destacando os detalhes de seu olhar, sua expressão tensa e o impacto direto que as palavras de Eva têm sobre ele. No mangá, a reação de Tenma é representada de maneira mais estática e

direta, mas o anime adiciona essa camada de dinamismo e proximidade, capturando o momento com uma intensidade que é amplificada pela animação.

Outro detalhe significativo na adaptação é a escolha de não enquadrar o rosto completo de Eva logo após sua declaração elitista no anime. No mangá, o rosto de Eva é plenamente visível, transmitindo sua expressão confiante e fria. No anime, porém, a decisão de utilizar um primeiríssimo plano, de cortar o enquadramento e ocultar parcialmente o rosto de Eva após sua fala, cria uma aura de mistério e desumanização, como se ela se tornasse uma presença distante e inatingível. Lembrando que o "primeiríssimo plano, ou plano de destaque, destaca uma porção do rosto ou isola e amplia um objeto" (Bordwell; Thompson, 2013, p. 309), percebemos que esse recurso acentua a frieza de sua postura e reforça a sensação de superioridade e desprezo com que ela encara Tenma e a situação.

Essa cena isolada, ao ser adaptada do mangá para o anime, reforça o contraste entre a postura moral de Tenma e a visão elitista de Eva de forma mais direta. No mangá, a moralidade complexa é construída gradualmente, permitindo ao leitor acompanhar as nuances do comportamento de Eva e da reação de Tenma ao longo da sequência. No anime, ao enfatizar a reação de Tenma e ao reduzir o foco no rosto de Eva, a cena orienta o espectador para uma apreensão mais imediata da personagem como figura elitista. Esse procedimento contribui para evidenciar o isolamento moral de Tenma naquele ambiente, configurando sua posição ética por meio de estratégias distintas das mobilizadas pelo mangá, onde a construção se dá de forma mais gradual e sutil. Na versão impressa, a construção da tensão depende mais da disposição dos quadros, da permanência do olhar sobre as expressões das personagens e do ritmo de leitura conduzido pelo próprio leitor, elementos que tornam a percepção do conflito moral menos imediata e mais progressivamente elaborada ao longo da sequência.

A adaptação, assim, não só recria a atmosfera sombria, mas também realça a tensão psicológica e a alienação de Tenma de maneira visualmente dramática. Esses ajustes ajudam a estabelecer, logo nas primeiras interações, a base para a jornada moral de Tenma, onde ele se vê cada vez mais isolado em um mundo que muitas vezes não compartilha dos seus valores éticos.

Hutcheon discute a adaptação como um processo de reinterpretação que considera o contexto e o público-alvo, definindo-a como uma "tradução cultural" que molda a narrativa em função de novas condições de recepção (Hutcheon, 2013, p. 10). No caso de *Monster*, essa noção pode ser observada na mobilização de recursos audiovisuais, como a trilha sonora e os movimentos de câmera, que participam da construção do suspense. Tais procedimentos dialogam com

convenções do audiovisual e com formas de engajamento próprias de espectadores habituados ao cinema e à televisão.

Essa diferença entre mídias pode ser compreendida a partir das especificidades de cada meio. Enquanto o mangá organiza a experiência narrativa por meio da disposição gráfica e do controle do ritmo de leitura pelo leitor, o anime estabelece uma temporalidade fixa, na qual som e imagem se articulam de forma contínua. Nesse sentido, a adaptação não apenas traduz conteúdos, mas reorganiza a experiência narrativa de acordo com as possibilidades expressivas do audiovisual, conforme propõe Hutcheon ao compreender a adaptação como um processo de reinterpretação mediado pelas condições materiais de cada linguagem.

Esses ajustes não apenas adaptam a história ao formato audiovisual, mas moldam a experiência de *Monster* para um público possivelmente mais amplo, facilitando o engajamento de espectadores que podem não estar familiarizados com as nuances dos mangás. Como foi exemplificado pela cena analisada, ao enfatizar expressões faciais e acelerar o ritmo em momentos-chave, o anime oferece uma experiência mais direta e emocionalmente carregada, alinhando-se com o gosto e a expectativa de seu novo público, enquanto ainda retém a essência da narrativa original. Assim, a adaptação de *Monster* expande seu alcance e adapta sua narrativa de forma a combinar fidelidade ao material original com uma interpretação dinâmica e culturalmente relevante, como propõe Hutcheon.

Outro fator importante para a narrativa são os temas de moralidade e ambiguidade, e na adaptação eles são cuidadosamente preservados, mas também ajustados para intensificar o conflito psicológico entre o protagonista, Dr. Kenzo Tenma, e o antagonista, Johan Liebert. A moralidade em *Monster* não é apresentada de forma binária; ao contrário, ela é complexa e multifacetada, questionando as noções de certo e errado, responsabilidade e redenção. Essa ambiguidade moral é central para a trama e, na adaptação, é mantida e, em certos aspectos, até ampliada pela forma como o anime utiliza técnicas visuais e sonoras para aprofundar a tensão entre os personagens.

Como argumenta Linda Hutcheon (2013, p. 27), a fidelidade em uma adaptação vai além da reprodução exata dos eventos ou diálogos do original; ela envolve uma interpretação do espírito da obra. *Monster*, ao ser adaptado para o anime, mantém essa fidelidade ao mangá não através de uma cópia fiel de cada detalhe visual, mas ao preservar o clima psicológico e os dilemas morais profundos que permeiam a narrativa. Essa abordagem permite que o anime capture a essência do mangá, destacando a ambiguidade moral e a tensão psicológica que são fundamentais para o impacto da obra.

A representação de Johan Liebert no anime, por exemplo, faz uso de técnicas audiovisuais, como sombras, pausas dramáticas e efeitos sonoros, para amplificar sua presença enigmática e seu impacto psicológico sobre os demais personagens e espectadores. Johan é construído visualmente como uma figura quase sobrenatural, sua expressão neutra e uso de sombras transmitindo um distanciamento que sugere um abismo moral entre ele e os outros. Essa representação não é apenas uma transposição literal de sua aparência e ações no mangá, mas uma interpretação fiel do "espírito da obra", conforme argumenta Linda Hutcheon.

Figura 05 – Montagem de imagens: Personagem do Johan na narrativa.



Fonte: *Monster* (2004-2005).

A fidelidade, nesse caso, não se limita à reprodução de detalhes visuais, mas diz respeito à manutenção da ambiguidade moral e dos dilemas que estruturam a narrativa em torno de Johan. Ao mobilizar recursos audiovisuais, o anime reconfigura a apresentação desses elementos, articulando-os por meio de estratégias próprias do meio. Assim, a adaptação não se caracteriza como mera cópia, mas como uma interpretação que preserva aspectos centrais da obra original ao mesmo tempo em que os reorganiza em outro sistema de linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise comparativa entre o mangá *Monster*, de Naoki Urasawa, e sua adaptação em anime evidencia aspectos centrais dos processos envolvidos na transposição entre diferentes meios. A adaptação não se configura como mera conversão da narrativa gráfica para o audiovisual, mas como um conjunto de

escolhas interpretativas que reorganizam temas, ritmos e formas de construção da experiência narrativa.

Nesse sentido, a adaptação de *Monster* contribui para a compreensão dos modos pelos quais narrativas complexas são reconfiguradas ao atravessar diferentes linguagens. O processo adaptativo envolve não apenas aspectos técnicos, mas também decisões interpretativas que incidem diretamente na construção de sentido, permitindo compreender a obra adaptada como uma instância autônoma que dialoga com o material de origem.

Além disso, evidencia-se que a adaptação não pode ser compreendida em termos de fidelidade ou perda, mas como uma reconfiguração narrativa que mobiliza as potencialidades específicas de cada meio. Ao articular recursos visuais, sonoros e temporais, o anime constrói uma experiência distinta daquela proporcionada pelo mangá, sem comprometer sua complexidade temática. Nesse contexto, o estudo reforça a perspectiva de Linda Hutcheon (2013) de que adaptações constituem práticas interpretativas que se materializam em novas configurações estéticas.

Por fim, a análise destaca a importância de compreender a adaptação como uma forma de mediação cultural, na qual diferentes linguagens e contextos de recepção influenciam a reorganização da narrativa. A adaptação de *Monster* exemplifica como uma obra pode preservar elementos centrais de sua estrutura temática ao mesmo tempo em que se reconfigura para dialogar com novas condições de produção e recepção.

Para pesquisas futuras, sugere-se investigar adaptações em outros gêneros de mangá, como comédia ou romance, nos quais as especificidades culturais podem demandar estratégias distintas, bem como analisar produções menos difundidas, cujas escolhas adaptativas podem ampliar a compreensão das relações entre diferentes meios e das possibilidades que emergem nos processos de transposição narrativa.

REFERÊNCIAS

CORSEUIL, A. R.; KAMITA, R. *A adaptação no contexto pós-moderno*. In: HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013. p. 275–279.

DEATH Note. Direção: Tetsurō Araki. Roteiro: Toshiki Inoue. Produção: Madhouse. Japão: Nippon Television, 2006-2007. 37 episódios, 23 min cada. Exibição original: 3 out. 2006 - 26 jun. 2007. Disponível em: <https://www.netflix.com/br-en/title/70204970>. Acesso em: 31 out. 2024.

BORDWELL, D; THOMPSON, K. *A arte do cinema: uma introdução*. Tradução: Neusa Barbosa. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

FITZHUGH, E. W. "A Pigment Census of Ukiyo-E Paintings in the Freer Gallery of Art." *Ars Orientalis*, vol. 11, 1979, pp. 27–38. *JSTOR*, <http://www.jstor.org/stable/4629295>. Acesso em: 02 abr. 2026.

HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

LUYTEN, S. B. *Mangá e animê-Ícones da Cultura Pop Japonesa*. Fundação Japão em São Paulo, v. 11, 2014.

MONSTER. Direção: Masayuki Kojima. Roteiro: Tatsuhiko Urahata. Produção: Madhouse. Japão: Nippon Television, 2004-2005. 74 episódios, 24 min cada. Exibição original: 6 abr. 2004. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81409869>. Acesso em: 29 out. 2024.

OHBA, T; OBATA, T. *Death Note*. São Paulo: Editora JBC, 2007-2008. 12 vols. Weekly Shōnen Jump, Japão, 2003-2006.

URASAWA, N. *Monster Kanzenban*. Vol. 1. São Paulo: Panini Comics, março 2024. (Coleção Monster Kanzenban).