

Junji Ito e as transposições de suas obras para televisão e *streaming*: uma comparação estilística e narrativa de *Nagai Yume*¹

Luiz Felipe SALVIANO²

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

O trabalho analisa as transposições para televisão e *streaming* de *Nagai Yume* (ou Um Longo Sonho), um mangá do gênero horror, com arte e roteiro desenvolvidos pelo prolífico quadrinista japonês Junji Ito. Objetiva-se refletir sobre o processo de transposição de obras em diferentes mídias, bem como identificar os diferentes elementos que compõem uma obra de horror em cada uma dessas mídias. Serão analisados comparativamente, portanto, a obra original, em formato de mangá, e duas adaptações: a primeira sendo parte de uma série animada de 2018, *Junji Ito Horror Collection*, e a segunda sendo um filme em *live action* feito exclusivamente para televisão em 2000. Dessa forma, a pesquisa poderá compreender os usos e efeitos de cada uma dessas mídias.

Palavras-chave

ficção seriada; streaming; televisão; horror; mangá.

Introdução

A ficção de horror está em ascensão. Partindo de diferentes perspectivas (como horror sobrenatural, horror cósmico e até o *true crime*), este gênero de ficção atravessa diversas mídias enquanto sua demanda cresce cada vez mais, principalmente no cinema e nas plataformas de streaming. Essa demanda se reflete na produção de diferentes obras de horror, cada uma com uma abordagem distinta. No cinema, filmes como *A Bruxa* (2015), *Nós* (2019) ou a saga *Invocação do Mal* apresentam diferentes abordagens em torno do gênero. Por um lado, os dois primeiros filmes investem em um horror que é vagorosamente construído, enfocando aspectos como ambientações e atmosferas, com tons de surrealismo e onirismo, além de uma narrativa por vezes enigmática. Já o último apresenta um horror mais visceral, com narrativa linear, sustos e imagens que causam choque. Nas plataformas de *streaming* também há essa diversidade, atestada inclusive pela profusão de produções asiáticas, como *Round 6* (2021)³, sobre um grupo de pessoas com dificuldades financeiras que aceitam participar de jogo brutal para ganhar um prêmio

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação da UERJ, e-mail: lf salviano@hotmail.com

³ <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/oct/01/squid-game-the-smash-hit-south-korean-horror-is-a-perfect-fit-for-our-dystopian-mood>

de dinheiro, e *Garota de Fora* (2018), sobre uma estudante misteriosa que se transfere para diferentes escolas, expondo abusos cometidos por professores e alunos. Isso mostra que há uma procura por diferentes visões (incluindo as perspectivas de diferentes culturas) acerca da ficção de horror.

Nessa procura por diferentes abordagens do horror, uma das mentes criativas que vêm influenciando obras desse gênero é o quadrinista japonês Junji Ito. Criador, no geral, de histórias curtas e macabras, Ito já foi citado, por exemplo, pelo cineasta Guillermo del Toro como uma de suas influências⁴ e os dois já estiveram envolvidos na produção de um jogo de videogame que foi cancelado⁵. Recentemente, em janeiro de 2023, foi lançada uma série animada exclusiva da *Netflix* baseada nos mangás (quadrinhos japoneses) de Junji Ito, no formato de antologia, intitulada *Junji Ito: Histórias Macabras do Japão*. Contudo, essa não foi a primeira transposição animada das obras do autor. Em 2018, *Junji Ito Horror Collection* estreava simultaneamente no canal japonês de televisão *Tokyo MX* e na plataforma de streaming *Crunchyroll*. Também em formato de antologia, a série adaptava duas histórias de Ito por episódio. O segundo episódio da série apresentava o conto *Nagai Yume*, adaptação de uma história de mesmo nome publicada no Japão originalmente em janeiro de 1997, na revista *Nemuki*⁶, e trazida ao Brasil sob o título *Um Longo Sonho*⁷. Trata-se de uma história de caráter existencialista, sobre dois pacientes de um hospital psiquiátrico: uma mulher com um medo obsessivo e paranoico da morte e um homem que acredita estar vivenciando sonhos que duram milhares de anos.

Entretanto, quando se trata de transposições de quadrinhos para a linguagem audiovisual, há algumas questões que permanecem em aberto. Consultando sites como *IMDB* ou *Rotten Tomatoes*, é possível afirmar que *Junji Ito Horror Collection* não obteve uma repercussão geral muito positiva⁸, e sua sucessora da *Netflix* também não⁹. A mesma história de Junji Ito já recebera anteriormente uma transposição para outra mídia: um filme *live action* de 58 minutos, feito exclusivamente para a TV em 2000, que também não foi recebido com grande entusiasmo¹⁰. Isso nos leva a questionar quais são os

⁴ Disponível em: <<https://twitter.com/realgdt/status/648117433593655296>> Acesso em: 14 ago, 2023.

⁵ Disponível em: <<https://pt.ign.com/anime/92364/feature/o-que-tem-em-comum-junji-ito-hideo-kojima-e-guillermo-del-toro>> Acesso em: 14 ago, 2023

⁶ Publicação mensal voltada a mangás de horror. Fonte da informação disponível em: <<https://mangapedia.com/トンネル奇譚-zthjtbzo>> Acesso em: 14 ago, 2023.

⁷ Presente na coletânea *Calafrios*, da editora Pipoca & Nanquim, 2022.

⁸ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt7814574/>> Acesso em: 14 ago, 2023.

⁹ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt21856734/>> Acesso em: 14 ago, 2023.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0390290/>> Acesso em: 14 ago, 2023.

percalços em se transpor as histórias do autor de uma linguagem para a outra. Quais são os aspectos singulares dos mangás de Junji Ito que fazem com que as transposições de suas histórias tenham uma repercussão diferente das histórias originais? De que forma as linguagens da televisão e dos streamings transpõem esses aspectos?

O trabalho busca, portanto, fazer uma análise comparativa acerca da obra citada anteriormente. Analisamos as transposições (o filme televisivo de 2000 e o episódio da série de 2018) em contraponto com a obra original, enfocando tanto aspectos narrativos quanto estilísticos de *Nagai Yume*. Não se pretende fazer juízo de valor, mas apenas propor uma reflexão acerca das diferenças e semelhanças entre as duas linguagens e as dificuldades de se transpor uma história de horror de um meio para o outro.

No sentido de auxiliar nessa comparação, trazemos o conceito de *Stimmung*, desenvolvido pelo autor alemão Hans Ulrich Gumbrecht. A palavra não possui uma tradução exata para o português, mas ambiência e atmosfera são traduções comuns para o termo. Conforme afirma o autor em texto de 2008 chamado *Reading for the Stimmung? About the Ontology of Literature Today*, a atmosfera está vinculada aos diversos cheiros, cores, ruídos, sabores e “mudanças climáticas” que um texto pode evocar nos leitores, e que um texto é capaz de “envolver o leitor” fisicamente e emocionalmente (GUMBRECHT, 2008, p. 16). Embora não tratemos de literatura especificamente, lembremos que os quadrinhos também se utilizam de linguagem verbal e diversos outros recursos literários. Nas histórias de Junji Ito é comum, por exemplo, a existência de um narrador onisciente para auxiliar na condução das histórias ou apenas para dar uma breve contextualização inicial.

De forma análoga, Inês Gil (2005), trabalha com noções semelhantes envolvendo a ideia de atmosfera, embora focando suas reflexões ao cinema. Ainda que sua análise seja direcionada à sétima arte, muitas de suas ideias também podem ser aplicadas tanto à ficção seriada como também aos quadrinhos, dada as semelhanças entre as linguagens. No caso da série de 2018, a análise de Gil é ainda mais apropriada, já que a série é estruturada como se fosse uma sequência de vários curtas-metragens. São várias histórias curtas, de 10 a 20 minutos, o que aumenta sua semelhança com o cinema.

Groensteen (2015), por outro lado, aponta para alguns elementos específicos dos quadrinhos, que não aparecem em outros meios. São, por exemplo, quadros, balões, onomatopeias, sarjetas etc. Esses elementos, juntos, constituem um sistema chamado pelo autor de sistema espaço-tópico (*spatio-topie*), unidos entre si por uma solidariedade

icônica (*solidarité iconique*). Verbais e não verbais, as imagens dos quadrinhos não devem ser consideradas isoladamente, mas sim de forma interligada, graças ao que Groensteen chama de artrologia (*arthrologie*). Seu trabalho será útil para demonstrar como alguns elementos dos quadrinhos são difíceis de ser replicados em outros meios.

Noël Carroll (1999) também foi utilizado, já que este autor faz um amplo estudo do gênero horror em diversos meios, incluindo os quadrinhos e o audiovisual, ressaltando as particularidades de cada gênero e indicando quais elementos são essenciais para que seja criada uma sensação de horror.

No sentido de estudar a transposição de mídias, são de bom proveito, ainda, as ideias de Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation: understanding new media* (2000). Eles utilizam o termo “remediação” para indicar o constante processo de absorção, por determinadas mídias, de elementos de mídias mais antigas.

Em relação à metodologia, foi realizada pesquisa bibliográfica utilizando o quadro teórico apresentado para auxiliar nas análises narrativas e estilísticas de cada uma das obras abordadas. Como já dito, as obras foram analisadas comparativamente. Primeiro, detalhamos melhor alguns conceitos essenciais, como remediação, imediação e a ideia de atmosfera. Depois, partimos para uma análise comparativa primeiro entre a obra original e sua adaptação animada, colocando-as em contraposição, e depois falamos filme *live action*, que foi deixado por último por possuir algumas peculiaridades que serão apontadas.

Nesse sentido, a pesquisa contribui para entender melhor a diversidade do gênero do horror e sua presença em diversas mídias. Além disso, também reflete sobre o processo de transposição ou remediação, apontando os problemas que aparecem no encontro entre tipos diferentes de mídia (nesse caso, quadrinhos e televisão/streaming). Assim, a pesquisa também consegue compreender os usos e efeitos de cada uma dessas mídias.

Atmosfera, remediação e imediação

Antes de tudo, achamos útil apresentar o conceito de remediação e imediação e explicar como eles funcionam e se relacionam à noção de atmosfera. Segundo Bolter e Grusin (2000), a ideia de remediação tem a ver com o modo como os novos meios de comunicação incorporam e reconstituem alguns elementos de meios anteriores. Ou seja, as novas mídias estão constantemente apontando para estéticas, características e estilos de mídias passadas. Um exemplo disso é quando um jogo de videogame divide sua

história em capítulos ou episódios, tal qual um livro ou uma série de TV. Outro exemplo da influência de outras linguagens nos videogames são os créditos finais, exibidos quando o jogador completa um jogo, tal qual ocorre em filmes e séries. Já a imediação tem a ver com a lógica segundo a qual “o meio em si mesmo deve desaparecer e nos deixar apenas na presença da coisa representada” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 6, tradução nossa¹¹). Nesse caso, “o usuário não tem mais ciência de estar perante o meio, mas, em vez disso, mantém uma relação imediata com o conteúdo daquele meio” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 24, tradução nossa¹²). Em outras palavras, busca-se uma imersão completa na obra a partir da tentativa de tornar o meio obscuro para o espectador. Este deve esquecer que existe algo mediando seu contato com a obra. Talvez os exemplos mais óbvios sejam o cinema e, nas últimas décadas, a realidade virtual, mas as mídias mais antigas, como a pintura, já buscavam essa imediação, através de elementos como, por exemplo, a perspectiva linear e apagamento da superfície. Já Inês Gil irá apontar que, ao contrário de um quadro, fotografia, peça de teatro ou espetáculo de dança, “a imagem do cinema absorve e envolve o receptor” (GIL, 2005, p. 25), também indo de encontro à noção de que a tendência de os meios de comunicação mais novos é obscurecer a mediação que existe entre o receptor e a obra. Isso inclui as ficções seriadas mais recentes, já que estas adotam cada vez mais elementos próprios do cinema, como o formato *widescreen*.

Além disso, no que diz respeito à atmosfera, Gil propõe que ela está no domínio psíquico e afetivo, tendo a ver com a nossa memória. Esta liga o homem a fenômenos físicos – chuva, tempestade, frio, calor, nevoeiro etc. Esses fenômenos possuem correlatos psíquicos como desconforto, tristeza, medo ou alegria. Gumbrecht (2008), também a define nesses termos, afirmando que a atmosfera pertence ao campo sensorial, evocando, como dito anteriormente, cheiros, cores, ruídos, sabores e “mudanças climáticas”, e falando também sobre como o meio pode “envolver” o receptor a partir desses recursos (p. 16).

Partindo desses princípios, é possível estabelecer que tanto uma história em quadrinhos quanto uma obra audiovisual evocam atmosferas, diferindo apenas nos recursos que cada uma utiliza para tal. Tentaremos identificar, portanto, a natureza da

¹¹ (...) the medium itself should disappear and leave us in the presence of the thing represented (...)

¹²(...) the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium.

atmosfera evocada pela obra de Junji Ito, e como se dá a transposição das ambiências da obra original para as adaptações audiovisuais.

Nagai Yume: horror onírico e existencial

A título de tornar a análise acessível a quem não conhece a história, será feito nos próximos dois parágrafos um resumo das 32 páginas de Nagai Yume (a animação de 2018 segue rigorosamente o mesmo enredo, enquanto o *live action* de 2000 faz alguns acréscimos ao final que serão abordados brevemente). A história começa mostrando um Mami, uma paciente doente de um hospital (a doença não é especificada). A moça chora de desespero, com as mãos na cabeça, pois tem certeza de que irá morrer. Após ver o que ela acredita ser uma personificação da morte (na verdade, trata-se de Mukoda, um outro paciente do hospital), ela fica ainda mais paranoica, entra em choque, e dois médicos aparecem para acudi-la. Após a acalmar, um deles, doutor Kuroda, explica a situação a seu assistente, que chegou recentemente ao hospital. É iniciado, então, um longo *flashback* narrativo para explicar a situação: Mukouda aparecera no hospital reclamando que, a cada noite, seus sonhos vinham se tornando mais longos; no início duravam semanas, depois meses, até começarem a durar cerca de 1 ano. Segundo o paciente, isso estava começando a atrapalhar sua vida, pois ele passara a ter dificuldade de se lembrar do dia anterior. Mukouda passa, então, a ser investigado por Kuroda, que começa a acompanhar o sono do paciente em todas as noites.

Conforme os dias iam se passando, Mukouda relatava ter sonhos cada vez mais longos, durando décadas e séculos. Não apenas o rapaz começara a agir como se, de fato, a noite anterior tivesse ocorrido há séculos, mas seu próprio corpo iniciara a sofrer um envelhecimento acelerado a cada noite. A natureza surreal e estranha do conto se amplia na medida em que seus sonhos começam a durar milhares de anos e seu corpo assume formas cada vez mais bizarras, lembrando vagamente um zumbi ou um alien. Até que somos levados de volta ao início da narrativa: Mukouda acorda de mais uma noite, e dessa vez ele sonhou que foi casado com Mami por milhares de anos. Sem se dar conta de que tudo não passou de um sonho, o paciente foge de seu quarto em direção ao quarto de Mami, que fica apavorada com a visão de Mukouda e sua face grotesca. Mukouda, então, retorna ao seu quarto, decepcionado ao perceber que foi tudo um sonho – a esse ponto, ele já não consegue distinguir sonho de realidade. O doutor Kuroda continua acompanhando o caso de Mukouda até que, após uma madrugada, o corpo do paciente se dissolve

completamente. Kuroda revela que descobriu uma substância misteriosa em forma de cristais no cérebro de Mukouda, e administrou essa substância em Mami, que passa a sofrer da mesma condição de Mukouda. A história termina com Mami deitada na cama, com seu rosto já parcialmente desfigurado, iniciando o mesmo processo de mutação que ocorrera com o paciente morto.

Antes de tudo, é importante ressaltar como a própria temática do conto é relevante quando se fala em criação de atmosferas de horror e estranhamento. É uma narrativa que levanta questões existenciais, como o medo da morte e da vida eterna, e utiliza essas questões de forma a criar ambiências e atingir o leitor sensorialmente. A insegurança acerca da natureza da realidade também é algo que move a narrativa, gerando um senso de pavor compartilhado tanto pelas personagens quanto pelo leitor/espectador. Esse senso de pavor vem do medo do incompreensível e do desconhecido, algo descrito por Lovecraft em seu ensaio *O horror sobrenatural na literatura* (2008, p. 13). Sonhos interferem na realidade e não há uma explicação lógica ao final para os insólitos acontecimentos narrados, como se forças cósmicas inexplicáveis estivessem em atuação. A natureza da substância não é explicada, nem como ela surgiu, muito menos o que de fato aconteceu com Mukouda ao desaparecer (apenas é sugerido que sua consciência ficou presa para sempre dentro do sonho). Em outras palavras, a falta de explicação é um elemento narrativo importante para reforçar a atmosfera inquietante, como se existisse algo, uma entidade, energia ou aura, mas ele(a) é incompreensível tanto aos personagens quanto ao leitor. Afora isso, a forma como a narrativa é conduzida é notável. Uma característica a ser ressaltada é como o horror é construído de forma suave e gradual: a história dá, aos poucos, pequenos passos em direção ao horror, a partir de amostras e sugestões de que algo fora do normal está acontecendo. Uma atmosfera inquietante vai sendo criada a partir disso.

O mangá e a adaptação animada

Para se ter noção de alguns elementos utilizados na composição dessa atmosfera, examinemos como a história é introduzida no mangá (figura 1) em contraposição com as adaptações. Lembremos que a leitura ocorre da direita para a esquerda, assim como em outros quadrinhos japoneses. No primeiro quadro, vemos que a personagem Mami encontra-se deitada em uma cama de hospital. Sua expressão de desespero é notória, e o quadrinista utiliza o recurso de desenhar os dois quadros praticamente com o mesmo

tamanho (em altura e largura) para mostrar dois ângulos diferentes da personagem, como se fosse uma câmera que se aproxima. No segundo quadro, portanto, temos um enquadramento em detalhe de seu rosto. O foco na expressão de desespero da personagem é recorrente, algo que permite que a personagem “guie” a reação do leitor, como postulado por Carroll (1999), que afirma que as reações do personagem se refletem nas reações do leitor/espectador. Ao mesmo tempo que sabemos que há algo errado por sua expressão facial, o sombreamento no rosto da personagem, no segundo quadro, remete a um estado de confusão mental que dará tônica à narrativa. Aqui também é importante levar em conta a observação de Groensteen (2015) sobre algo intrínseco à natureza das histórias em quadrinhos: elas possuem lacunas. Embora o autor assuma que os quadrinhos, assim como filmes e séries, sejam uma forma de narrativa predominantemente visual, o primeiro se difere dos outros dois por conter “fragmentos” de um mundo que precisa ser reconstruído pelo leitor (GROENSTEEN, 2015, p. 19). Ou seja, não há uma narrativa feita por meio de imagens em movimento, como nos filmes e nas séries, mas sim uma narrativa feita com imagens estáticas fragmentadas: entre uma imagem e outra, há lacunas. O trabalho de reconstrução dos fragmentos ou lacunas é auxiliado pelo sistema espaço-tópico, que é constituído, como já dito, por quadros, balões, onomatopeias e demais elementos, que interagem entre si (fenômeno chamado pelo autor de “solidariedade icônica”) conferindo andamento e ritmo à narrativa. Nesse sentido, o leitor “reconstrói” a lacuna deixada entre os dois primeiros quadros, imaginando o movimento de *zoom* que uma câmera faria. Aqui, podemos recorrer ao já explicado conceito de remediação, já que o mangá em questão incorpora técnicas cinematográficas, adaptando-as ao meio. Portanto, na figura 1, é significativo que o terceiro quadro seja diferente em forma e tamanho dos outros dois, indicando uma mudança de plano e de perspectiva da câmera.

Figura 1 - Mami em desespero.



Fonte: ITO, Junji. *Calafrios*. São Paulo: Ed. Pipoca & Nanquim, 2022.

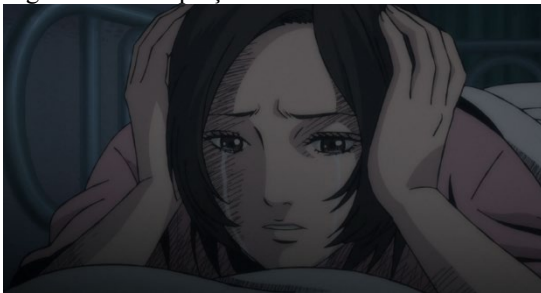
O desespero de Mami é representado primeiro a partir de um enquadramento mais amplo, de perfil, e em seguida a partir de um enquadramento em detalhe, com enfoque no uso de sombras. A expressão facial de Mami cumpre o papel de dar o tom de tensão à narrativa, tensão essa que, voltando ao que diz Carroll, será incorporada e sentida pelo próprio leitor.

Exceto por algumas diferenças básicas, como a presença de cor e trilha sonora, a série animada de TV tenta replicar com máxima fidelidade o mangá, mesmo que a linguagem audiovisual possua recursos diferentes e únicos. É por isso que não vemos, por exemplo, o efeito de *zoom* do primeiro quadro para o segundo: na série, uma imagem estática simplesmente muda para outra imagem, exatamente como ocorre no mangá. A busca por fidelidade faz com que a série deixe de aproveitar alguns recursos que são únicos do audiovisual e que não podem ser representados nos quadrinhos, como o movimento de câmera nessa cena. Lembremos do conceito de imediação, segundo Bolter e Grusin: o audiovisual, em relação aos quadrinhos, busca uma opacidade maior do meio. Enquanto nos quadrinhos temos os quadros, as sarjetas (espaços entre um quadro e outro),

os balões, onomatopeias e outros elementos sendo evidenciados de forma explícita, na versão transposta temos bem menos elementos que nos fazem lembrar que estamos sendo mediados. A partir disso, podemos concluir que uma transposição audiovisual demanda algumas adaptações para que a atmosfera seja transposta de forma adequada, o que não é feito aqui.

Já a cor, recurso utilizado na série e não utilizado no mangá, também altera drasticamente a atmosfera. A própria Inês Gil concorda que o preto e branco costuma conferir uma atmosfera de onirismo às obras (GIL, 2005, p. 60). Esse tom onírico é removido quando se opta por uma adaptação a cores. Além disso, a ausência de cor no uso do nanquim como instrumento para criar as imagens conferem um maior foco em sombreamento, por parte do mangá. Esse sombreamento pesado, fulcral para a construção da atmosfera obscura, é perdido na animação, que por sua vez adota outros recursos para tentar reconstruir essa atmosfera, como os sons (vozes e trilha sonora).

Figura 2 - A adaptação animada



Fonte: *Junji Ito Collection*, primeira temporada, episódio 2, Crunchyroll, 2018.

Então, ao início do episódio, vemos Mami chorando, sem trilha sonora alguma, e lamentando o fato de que irá morrer em breve. A trilha sonora, composta por sons agudos e repetitivos de piano, é inserida ainda na introdução do episódio, na cena que corresponde ao último quadro da figura 1. A narrativa segue, então, de forma bastante similar à do mangá, com mudanças de alguns elementos formais. Parte do episódio ocorre sem trilha sonora, sendo esta inserida em momentos estratégicos, como durante o início do flashback de Mukouda, sempre uma sonoridade lúgubre ao piano, típica de atmosferas inquietantes e misteriosas.

Outra cena interessante de se analisar é a revelação da mutação na aparência de Mukouda após várias noites de sonhos longos. Na história original, é construído um suspense antes de se revelar o rosto do paciente. A revelação se dá após o leitor virar a

página, uma técnica utilizada recorrentemente pelo autor em cenas fortes, de forma a ampliar o choque induzido por tal cena. Virando a página, o leitor se depara com o que vemos na figura 3.

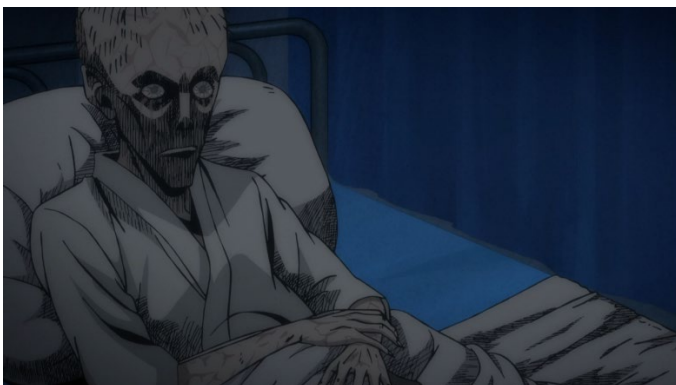
Figura 3 - Mukouda (mangá).



Fonte: ITO, Junji. *Calafrios*. São Paulo: Ed. Pipoca & Nanquim, 2022.

Na animação, por outro lado, não há a tentativa de se aplicar uma técnica equivalente antes da exibição dessa cena. Não há “preparação”, muito menos algo que induza no espectador um sentimento de choque ao se deparar com a bizarra transformação corporal de Mukouda. No lugar disso, a cena (figura 4) é exibida como se se tratasse de um acontecimento comum e corriqueiro. Não há mudança na trilha sonora, nem a construção de um suspense. Isso, somado ao fato de que vários detalhes na arte são mudados na transposição, como por exemplo o já citado menor foco nas sombras, transforma a atmosfera da versão animada, reduzindo grande parte de seu impacto e de seu caráter onírico e inquietante.

Figura 4 - Mukouda (animação).



Fonte: *Junji Ito Collection*, primeira temporada, episódio 2, Crunchyroll, 2018.

O filme televisivo

O filme para TV, por outro lado, toma algumas liberdades criativas, principalmente levando em consideração que se trata de uma adaptação em *live action*. A película começa com uma narração que fala sobre como o medo da morte é o medo mais primitivo do ser humano, enquanto ideogramas como o de “morte” e “coração” são exibidos ao fundo. O narrador então, introduz a narrativa perguntando-se o que aconteceria se pudéssemos viver para sempre, e diz que a história a ser exibida é sobre um homem que tinha esse sonho eterno. Após isso, é mostrada uma misteriosa moça em um guarda sol dizendo que nunca morrerá, e que esperará o espectador em um sonho eterno. Então, a história começa. Corredor do hospital, câmeras de vigilância, a visão de uma das câmeras que identifica o quarto 606, e só então é mostrado o quarto. Antes de mostrar o rosto de Mami, porém, a câmera volta para o corredor do hospital, mostrando Mukouda indo em direção ao quarto. A câmera, então, volta a mostrar Mami (figura 5), que, assustada, observa Mukouda entrar em sua sala e em seguida dar um grito.

Figura 5 - Mami (*live action*).



Fonte: frame do filme *Nagai Yume* (TV Asahi, 2000) elaborado pelo autor.

A história segue de forma quase idêntica ao quadrinho e à animação, mas a conclusão é significativamente diferente das outras, visto que a história se estende além do ponto em que as outras terminam. Mami passa por um colapso mental semelhante ao experimentado por Mukoda, e mata uma enfermeira do hospital. É revelado que o motivo pelo qual o doutor Kuroda administra a substância em Mami, algo que não havia sido revelado na história original nem na animação: Kuroda pretenda adentrar o reino dos

sonhos, na tentativa de se reunir com sua falecida amante e ex-paciente Kana Sakurai (a mesma moça que vemos ao iniciar o filme), que morrerá alguns anos antes; Kuroda também havia ingerido a substância em forma de cristal. Após uma briga com seu assistente, Kuroda acaba sendo internado e desenvolve as mesmas mutações e sintomas de Mukouda.

Essas mudanças evidenciam a maior liberdade criativa que o filme televisivo toma em relação à série animada, já que se trata de uma adaptação com atores. A opção por estender a história pode ser explicada em parte pelo fato de que apenas a história original dificilmente ocuparia tempo suficiente para se produzir um longa-metragem. Em relação à atmosfera, observa-se o filme utiliza elementos próprios da linguagem audiovisual para a construção dessa atmosfera, optando por ser uma obra mais independente em relação ao material original.

Figura 6 - Mukouda (*live action*).



Fonte: frame do filme *Nagai Yume* (TV Asahi, 2000) elaborado pelo autor.

Considerações finais

Como podemos observar, a linguagem dos quadrinhos possui elementos únicos que conferem a atmosfera pretendida, de forma que adaptar os mangás de Junji Ito torna-se um desafio. Em primeiro lugar, a natureza onírica e inquietante é construída com a ajuda do já citado sistema espaço-tópico, que conta com elementos próprios da linguagem dos quadrinhos. Nessa linguagem, a mediação é constantemente evidenciada, enquanto na linguagem audiovisual temos uma maior imediação. Além desse sistema, Junji Ito utiliza sombreamento, cores e recursos de virada de página que demandam uma adaptação por parte das obras audiovisuais, uma vez que estes recursos não podem ser aplicados em tela.

Esperamos que o trabalho tenha sido útil em apontar os elementos únicos de cada meio e os percalços em se transpor obras artísticas de um meio para outro, contribuindo para uma reflexão acerca da natureza de cada meio e das estratégias que as ficções audiovisuais podem aplicar de forma a transporem obras de outras mídias de forma adequada.

Referências bibliográficas

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. The MIT Press, 2000.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou Paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999.

DEL TORO, Guillermo. **JUNJI ITO, undisputed master of horror in Japan (along with Hino and Tsubaki) and our collaborator in SILENT HILL (S)**. Twitter: @realgdt. 25/09/2015 Disponível em: <<https://twitter.com/realgdt/status/648117433593655296>> Acesso em: 14 ago, 2023.

ITO, Junji. Um Longo Sonho. In: **Calafrios**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2022.

LOVECRAFT, Howard Philips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

GIL, Inês. **A atmosfera no cinema**. Braga: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Reading for the Stimmung? About the Ontology of Literature Today. **Boundary 2**. Fall 2008, 35(3), p.213-221.

JUNJI ITO: HISTÓRIAS MACABRAS DO JAPÃO. **IMDB**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt21856734/>> Acesso em: 14 ago, 2023

JUNJI ITÔ: KOREKUSHON. **IMDB**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt7814574/>> Acesso em: 14 ago, 2023.

NAGAI YUME. **IMDB**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0390290/>> Acesso em: 14 ago, 2023.

SIMÕES, João. **O que têm em comum Junji Ito, Hideo Kojima e Guillermo del Toro**. IGN Portugal, 2018. Disponível em: <<https://pt.ign.com/anime/92364/feature/o-que-tem-em-comum-junji-ito-hideo-kojima-e-guillermo-del-toro>> Acesso em: 14 ago, 2023.

TUNNEL KITAN. **Mangapedia**. Disponível em: <<https://mangapedia.com/トンネル奇譚-zthjtqbzo>> Acesso em: 14 ago, 2023.

Referências audiovisuais

MODELO / LONGOS SONHOS. In: **Junji Ito Collection**. Direção de Shinobu Tagashira. Produção de Studio Deen e Crunchyroll. Japão: Tokyo MX, 2018. 23 min, son., color. Temporada 1, episódio 2. Série exibida pela Crunchyroll. Acesso em: 14 ago. 2023.

NAGAI yume. Direção de Higuchinsky. Produção de Asao Tsunoda. Japão: Kansai Television e TV Asahi, 2000. 58 min, son., color.