

Intermedialidade e cultura visual japonesa: a “cinematografia” do mangá

Intermedialidad y cultura visual japonesa: la “cinematografía” del manga

Intermediality and Japanese visual culture: the “cinematography” of manga

Willy Nascimento Silva ¹

Universidade Federal de Campina Grande

Resumo: Este artigo objetiva verificar como o mangá simula e reconfigura técnicas provenientes do cinema. Para tanto, apresento uma breve contextualização do mangá enquanto produto da cultura visual japonesa (Bouissou, 2010; Exner, 2022; Napier, 2005, 2011; Norris, 2009) e uma discussão sobre a noção de referências intermidiáticas (Clüver, 2012; Elleström, 2017; Rajewsky, 2010, 2012). Em seguida, busco explorar a “cinematografia” dos quadrinhos com base nos processos de enquadramento e montagem (Barbieri, 2017; Bordwell; Thompson, 2013; Groensteen, 2015; Ramos, 2009; Stein, 2015). Os resultados indicam que a simulação de técnicas cinematográficas fornece aos quadrinhos diferentes formas de articular as categorias de espaço e de tempo, possibilitando-lhes sugerir a ideia de movimento, além de controlar o ritmo de leitura criando assimetrias entre a duração das ações e a maneira como personagens e leitores as percebem.

Palavras-chave: intermedialidade; referências intermidiáticas; mangá; quadrinhos; cinema.

Resumen: Este artículo se propone examinar cómo el manga simula y reconfigura técnicas derivadas del cine. Para ello, presento una breve contextualización del manga como producto de la cultura visual japonesa (Bouissou, 2010; Exner, 2022; Napier, 2005, 2011; Norris, 2009) y una discusión sobre la noción de referencias intermediales (Clüver, 2012; Elleström, 2017; Rajewsky, 2010, 2012). A continuación, busco explorar la “cinematografía” del cómic basada en procesos de encuadre y montaje (Barbieri, 2017; Bordwell; Thompson, 2013; Groensteen, 2015; Ramos, 2009; Stein, 2015). Los resultados indican que la simulación de técnicas cinematográficas proporciona a los cómics diferentes formas de articular las categorías de espacio y tiempo, permitiéndoles sugerir la idea de movimiento, así como controlar el ritmo de lectura creando asimetrías entre la duración de las acciones y cómo los personajes y los lectores las perciben.

Palabras clave: intermedialidad; referencias intermediales; manga; cómics; cine.

Abstract: This article aims to examine how manga simulate and reconfigure techniques from cinema. To this end, I present a brief contextualization of manga as a product of Japanese visual culture (Bouissou, 2010; Exner, 2022; Napier, 2005, 2011; Norris, 2009) and a discussion of the notion of intermedial references (Clüver, 2012; Elleström, 2017; Rajewsky, 2010, 2012). Next, I explore the “cinematography” of comics based on framing and editing processes (Barbieri, 2017; Bordwell; Thompson, 2013; Groensteen, 2015; Ramos, 2009; Stein, 2015). The results indicate that simulating cinematic techniques provides comics with different ways to articulate the categories of space and time, enabling them to suggest the idea of movement, as well as controlling the reading pace by creating asymmetries between the duration of actions and how characters and readers perceive them.

¹ Doutorando e mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Paraíba (UFPB). Servidor técnico-administrativo da Unidade Acadêmica de Arte e Mídia (UAAM) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Membro do grupo de pesquisa *Insolitum*, coordenado pela Profa. Dra. Luciane Alves Santos. E-mail: willy.cbh@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5744-5527>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0698035619663123>.



Keywords: intermediality; intermedial references; manga; comics; cinema.

1 INTRODUÇÃO

Desde o início do século XX, a relação entre cinema e quadrinhos tem sido marcada por uma troca constante de influências, de modo que ambas as mídias se desenvolveram de forma paralela, inspirando-se mutuamente. No Japão, especificamente, essa interação parece ter sido ainda mais expressiva, sobretudo pela forma como o mangá, a partir dos anos 1950, passou a simular técnicas provenientes do cinema.

O estilo “cinematográfico” dos quadrinhos japoneses, que acabou se tornando um traço distintivo, foi *introduzido* e popularizado por Osamu Tezuka, cuja obra apresentava estratégias de quadrinização consideradas inovadoras para a época. Como observa Koyama-Richard (2022, p. 148), “[o] emprego cada vez mais importante desses procedimentos (variação da escala dos planos, dos ângulos e dos pontos de vista etc.), somado ao carisma de seu desenho, vai, ao longo dos anos, elevar o estilo de Tezuka a um padrão que será muitas vezes copiado por seus pares”. Com efeito, ele ajudou a definir a linguagem visual do mangá moderno, revolucionando a indústria dos quadrinhos japoneses.

Esse cruzamento de fronteiras entre o cinema e os quadrinhos pode ser compreendido por meio da noção de intermedialidade, fenômeno para o qual Rajewsky (2012) propõe três subcategorias: *transposição midiática*, que em resumo corresponde ao conceito de adaptação; *combinação de mídias*, que se refere às noções de multimídia e mixmídia, ou seja, pressupõe a presença de pelo menos duas mídias em sua materialidade; e *referências intermidiáticas*, que dizem respeito à maneira como determinado produto midiático “tematiza, evoca ou imita elementos ou estruturas de outra mídia, que é convencionalmente percebida como distinta, através do uso de seus próprios meios específicos” (Rajewsky, 2012, p. 26).

A forma como o mangá tenta *reproduzir* técnicas cinematográficas ilustra com clareza o conceito de referências intermidiáticas. De fato, os quadrinhos “são intermidiáticos porque frequentemente fazem referência a outras mídias importando técnicas específicas, como perspectivas de câmera de filmes ou formas verbais de narração da literatura”² (Stein, 2015, p. 421). Contudo, ainda que a relação entre cinema e mangá seja reconhecida de maneira intuitiva pela crítica especializada, estudos sistemáticos que buscam fundamentá-la a partir das categorias formuladas por Rajewsky (2012) ainda são escassos. Uma busca nas bases Web of Science e Scopus pela expressão “intermedial references” e pelo termo “manga”, por exemplo, resultou em apenas três trabalhos (Aranda, 2025; Cassone, 2021; Knopf, 2021), os quais se voltam para questões de estilo visual, semiótica geral ou política. Nenhum deles, no entanto, aborda a emulação de técnicas cinematográficas operada pelos quadrinhos japoneses.

O presente artigo busca, então, preencher essa lacuna, demonstrando que o mangá desenvolve um modo particular de referência intermidiática, em que a simulação de processos de enquadramento e montagem serve para articular novas percepções de espaço e tempo. Ao utilizar os recursos próprios da mídia, como a variação da forma dos quadros, o mangá reconfigura a lógica cinematográfica em uma estrutura visual única, representando, assim, um fenômeno intermidiático complexo.

Do ponto de vista metodológico, este trabalho se caracteriza como um estudo de natureza qualitativa e analítica. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico acerca do conceito de intermedialidade. Em seguida, foram estabelecidas categorias de análise derivadas dos estudos do cinema e dos quadrinhos que fornecessem a base teórica necessária para compreender a relação entre as mídias. Por fim, foi selecionado um *corpus* que mobilizasse esse referencial, evidenciando a complexidade das trocas intermidiáticas.

² Todas as traduções do inglês são minhas.



Nesse sentido, o artigo está estruturado da seguinte maneira: a primeira seção apresenta uma breve contextualização do mangá enquanto produto da cultura visual japonesa (Bouissou, 2010; Exner, 2022; Napier, 2005, 2011; Norris, 2009); a segunda discute a noção de referências intermediáticas (Clüver, 2012; Elleström, 2017; Rajewsky, 2010, 2012); e a terceira busca explorar a “cinematografia” dos quadrinhos com base nos processos de enquadramento e montagem (Barbieri, 2017; Bordwell; Thompson, 2013; Groensteen, 2015; Ramos, 2009; Stein, 2015).

Os argumentos desenvolvidos no decorrer do texto são ilustrados a partir do mangá *The ghost in the shell* (1991), de Masamune Shirow, obra selecionada não só pela forma como emprega (e aprimora) o estilo “cinematográfico” do mangá moderno, mas também pela maneira como consolidou uma narrativa transmidiática que transcende a linguagem visual dos quadrinhos japoneses para outras mídias, como a animação (*anime*), o cinema live-action, os jogos eletrônicos e a literatura.

2 CULTURA VISUAL JAPONESA E ASPECTOS DO MANGÁ

“Mangá”, em tradução livre, significa “esboço improvisado” (Bouissou, 2010; Koyama-Richard, 2022). As primeiras menções à palavra podem ser encontradas no livro ilustrado *Shiji no yukikai* (1798), de Santō Kyōden (Exner, 2022). No entanto, grande parte da crítica sugere que o termo foi cunhado pelo mestre *ukiyo-e*³ Katsushika Hokusai, em seu *Hokusai Manga*, de 1814 (Bouissou, 2010; Norris, 2009).

Estudos sobre a cultura visual japonesa frequentemente buscam demonstrar uma continuidade entre o mangá e o *e-makimono*, narrativas gráficas estampadas em pergaminhos, populares no Japão do século IX. O principal argumento para isso diz respeito à dinamicidade narrativa comum a ambos (Norris, 2009). Outras formas tradicionais que também são consideradas *ancestrais* do mangá são a *zenga* (“pintura Zen”), estilo de pintura que mistura desenho e caligrafia, e o *shunga* (“imagens de primavera”), narrativas (porno)gráficas produzidas por mestres *ukiyo-e* para cortesãs e clientes que movimentavam as grandes zonas urbanas durante o período Edo.

Essa abordagem tradicionalista, contudo, não só ignora a influência de estéticas ocidentais sobre o mangá, como reflete uma tentativa de lhe atribuir algum valor cultural em resposta às recorrentes campanhas de censura que visavam proibir a sua circulação (Exner, 2022; Norris, 2009). De toda maneira, “mesmo que não exista uma relação ‘linear’ entre o *e-makimono* e o mangá no que concerne às técnicas gráficas e narrativas, existe uma longa tradição de narração gráfica tanto na alta cultura como na cultura popular japonesa” (Bouissou, 2010, p. 19).

Essa tradição de narrativas gráficas, por sua vez, alterou os sentidos imputados ao termo “mangá”. Ainda no final do século XIX, a palavra “começou a ser usada para descrever mais especificamente cartuns, caricaturas e histórias contadas pelo menos parcialmente por meio de desenhos (ou seja, ilustrações silenciosas de vários painéis e histórias em imagens)” (Exner, 2022, p. 14).

Desde o início do século passado, contudo, o termo tem sido empregado de modo geral para se referir às histórias em quadrinhos japonesas (Napier, 2005; Norris, 2009). Isso estaria relacionado, em última instância, à popularização dos quadrinhos ocidentais no Japão e ao crescimento do mercado editorial dedicado a esse tipo de publicação no país, como sugere Exner (2022).

O período pós-guerra, nesse sentido, foi decisivo para a consolidação do mangá como produto cultural, não só devido à implementação de novas técnicas e estilos gráficos que ajudaram a definir o *kindai manga* (“mangá moderno”), mas também pelo fato de que ele representava “uma forma de entretenimento barato para um Japão empobrecido e cansado da guerra” (Norris, 2009, p. 241), podendo ser alugado ao preço de 10 ienes por dois dias. Estima-se, por exemplo, que até

³ Estilo de pintura semelhante à xilogravura.



meados da década de 1950 já havia cerca de 30 mil livrarias especializadas na locação de mangás espalhadas pelo país (Norris, 2009).

Os *kashi-hon manga* (“mangás de aluguel”) produzidos durante esse período acabaram assumindo duas formas. Por um lado, havia as séries de histórias infantis, cuja estética tinha sido influenciada pelos quadrinhos e animações ocidentais; por outro, os *akabon* (em tradução livre, “livros vermelhos”, assim chamados devido à cor da tinta em que eram impressos), mangás voltados predominantemente ao público adulto, caracterizados por um estilo gráfico mais “sombrio” (Bouissou, 2010, p. 25).

No final dos anos 1950, o termo *gekiga* (“imagens dramáticas”) passaria a ser usado para se referir aos mangás adultos de modo geral. De acordo com Norris (2009, p. 242), “ao contrário dos personagens antropomórficos mais fofos que preenchem muitos mangás infantis, o estilo *gekiga* continha um drama mais maduro e sério, retratado em um estilo mais realista e gráfico que refletia os gostos de seus leitores mais velhos”. A relevância do *gekiga*, contudo, não se justificava apenas por seu aspecto formal, mas também pelo conteúdo político que veiculava, tendo por isso se tornado popular entre trabalhadores, universitários e ativistas insatisfeitos com a ordem social vigente.

A conjuntura socioeconômica e política do Japão pós-guerra teria sido, portanto, determinante para a formação dos quadrinhos japoneses. A primeira geração do *kindai manga* era formada por jovens traumatizados pela guerra e descontentes com o passado imperialista do país. Esse trauma teria conferido ao mangá elementos que lhe garantem “uma complexidade e intensidade dramática diferente de tudo o que se encontra nos quadrinhos americanos e franco-belgas” (Bouissou, 2010, p. 25).

Diante disso, tanto o mangá quanto o anime (animação japonesa) se tornaram sinônimos de “uma cultura visual e estética japonesa contemporânea distinta aos olhos de muitos estudiosos e comentaristas de mídia e cultura em todo o mundo” (Norris, 2009, p. 236). O estabelecimento dessa cultura visual teve como marco histórico a publicação de *A nova ilha do tesouro* [*Shin takarajima*] (1947), de Osamu Tezuka. Como argumenta Koyama-Richard (2022, p. 148), “*Shin takarajima* representa sobretudo a primeira manifestação de um estilo de narrativa gráfica que Tezuka desenvolverá e acabará por impor à indústria do mangá, bem mais tarde, em meados dos anos 1950”.

Além de ter ajudado a definir um novo arquétipo de mangá, com seus personagens de “olhos grandes em formato de pires” [*large saucer eyes*], Tezuka — o Deus do mangá, como ficou conhecido — revolucionou a indústria dos quadrinhos japoneses ao tentar *reproduzir* técnicas cinematográficas como o *close-up*, o emprego de diferentes ângulos e o uso de vários quadros (em vez de apenas um, como era de costume) para retratar um movimento ou expressão facial (Norris, 2009, p. 243).

De muitas maneiras, a obra de Tezuka exemplifica o que há de melhor e mais singular na mídia mangá. Artisticamente, ele desenvolveu uma série de abordagens inovadoras para a narrativa visual, principalmente uma visão que muitos comentaristas chamam de ‘cinematográfica’, na qual grandes partes da história se desenrolam visualmente por meio de técnicas que se assemelham às do cinema, incluindo tomadas em ângulo aberto ou fechado, *close-ups*, escurecimento gradual, cortes abruptos e, às vezes, a ausência total de diálogos ou narração explicativa (Napier, 2011, p. 228).

Na medida em que incorporou convenções cinematográficas ao mangá, Tezuka desafiou os limites das linguagens do cinema e dos quadrinhos. Esse fenômeno pode ser compreendido de maneira mais precisa por meio do conceito de intermedialidade ou, especificamente, de referências intermediáticas, como será discutido a seguir.



3 INTERMIDIALIDADE E REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS

Em linhas gerais, o conceito de intermedialidade abrange os mais diversos tipos de relação e interação entre mídias (Clüver, 2012). Como argumenta Rajewsky (2012, p. 18), “intermedialidade pode servir antes de tudo como um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter-) de alguma maneira acontecem *entre* as mídias”. Ou seja, ela ocorre quando diferentes mídias individuais se relacionam, promovendo uma troca de estilos, técnicas e linguagens. Em resumo, a intermedialidade implica um cruzamento de fronteiras entre as mídias (Rajewsky, 2012; Elleström, 2017).

“Intermediático”, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos *intramediáticos* assim como dos fenômenos *transmediáticos* (por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética ou discurso em uma variedade de mídias diferentes) (Rajewsky, 2012, p. 18).

Aqui cabe ressaltar que as fronteiras entre diferentes mídias não devem ser consideradas como naturais ou fixas, mas determinadas culturalmente e em função de critérios tecnológicos. Apesar disso, elas estabelecem referências teórico-metodológicas indispensáveis ao estudo das relações entre mídias. Nesse sentido, “a intermedialidade deve ser compreendida como uma ponte entre diferenças midiáticas cujas bases são semelhanças midiáticas” (Elleström, 2017, p. 51).

Consequentemente, a categorização das mídias não é apenas uma questão técnica, mas depende também de práticas culturais e sociais: “quando falamos de ‘mídias individuais’, estamos na verdade falando de mídias que são convencionalmente percebidas como distintas” (Rajewsky, 2010, p. 62). Em outros termos, estamos tratando de modelos midiáticos específicos que podem variar de acordo com as percepções compartilhadas por determinado grupo. De toda maneira, as interações entre as mídias não são indiferentes às suas características particulares; “independentemente do tipo de práticas intermidiáticas com as quais estamos lidando, o efeito potencial das práticas intermidiáticas é *sempre*, de alguma forma, baseado em fronteiras e diferenças midiáticas” (Rajewsky, 2010, p. 64).

Isso posto, convém então identificar os diferentes tipos de relação que as mídias podem estabelecer entre si. Com o objetivo de organizar o pensamento em torno desses fenômenos, Rajewsky (2012) propõe três subcategorias de intermedialidade: transposição midiática, combinação de mídias e referências intermidiáticas.

A intermedialidade no sentido restrito de transposição midiática corresponde basicamente ao conceito de adaptação. Ou seja, trata-se de um processo de conversão de uma mídia para outra; “aqui a qualidade intermidiática tem a ver com o modo de criação de um produto, isto é, com a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato em outra mídia” (Rajewsky, 2012, p. 24). Na transposição midiática, “o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc.)” (Clüver, 2012, p. 18). *The ghost in the shell* (1995), de Mamoru Oshii, por exemplo, não poderia (ou poderia?) deixar de adaptar a famosa cena de abertura do mangá de Masamune Shirow, com Kusanagi usando sua camuflagem termóptica para fugir do prédio onde acabara de assassinar o ministro de Relações Exteriores. O anime de Oshii, contudo, não é simplesmente uma cópia “fiel”, mas uma tradução ou uma interpretação da obra de Shirow, um produto singular que explora as possibilidades do novo meio. A categoria de transposição midiática, nesse sentido, “é uma concepção de intermedialidade ‘genética’, voltada para a produção; o texto ou o filme ‘originais’ são a ‘fonte’ do novo produto de mídia, cuja formação é baseada num processo de transformação específico da mídia e obrigatoriamente intermidiático” (Rajewsky, 2012, p. 24).

A combinação de mídias, por sua vez, implica “a presença de pelo menos duas mídias em sua materialidade, em várias formas e graus de combinação” (Clüver, 2012, p. 15). Em outros termos, essa subcategoria se refere às noções de multimídia e mixmídia. Sua qualidade



intermediática seria determinada pela “constelação midiática que constitui um determinado produto de mídia, isto é, o resultado ou o próprio processo de combinar pelo menos duas mídias convencionalmente distintas ou, mais exatamente, duas formas midiáticas de articulação” (Rajewsky, 2012, p. 24). Os quadrinhos (ou pelo menos os quadrinhos tradicionais, que reproduzem modelos narrativos convencionais e reconhecíveis), por exemplo, combinam duas mídias básicas⁴: “texto verbal” e “imagem estática” (Stein, 2015) — embora seja evidente que o sistema dos quadrinhos não deve ser limitado à mera soma de texto e imagem (Groensteen, 2015). Ou seja, “[c]ada uma dessas formas midiáticas de articulação está presente em sua própria materialidade e contribui, em sua própria maneira específica, para a constituição e significado do produto” (Rajewsky, 2012, p. 24).

Em seu comentário sobre essa subcategoria, Clüver (2012) ainda destaca uma diferença entre multimídia e mixmídia. Para o autor, textos multimídias combinam “textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes”; ao passo que textos mixmídias, “contêm signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto” (Clüver, 2012, p. 15). Sob essa perspectiva, os quadrinhos podem ser classificados como textos mixmídias, uma vez que a combinação de texto verbal e imagem (quando existente) seria inextricável.

As referências intermediáticas, por último, dizem respeito à maneira como determinado produto midiático, usando seus próprios meios, pode mencionar outro produto (de uma mídia diferente), evocar qualidades genéricas ou *simular* técnicas provenientes de outras mídias.

As referências intermediáticas devem, então, ser compreendidas como estratégias de constituição de sentido que contribuem para a significação total do produto: este usa seus próprios meios, seja para se referir a uma obra individual específica produzida em outra mídia (o que na tradição alemã se chama *Einzelreferenz*, “referência individual”), seja para se referir a um subsistema midiático específico (como um determinado gênero de filme), ou a outra mídia enquanto sistema (*Systemreferenz*, “referência a um sistema”). Esse produto, então, se constitui parcial ou totalmente *em relação* à obra, sistema ou subsistema a que se refere (Rajewsky, 2012, p. 25).

Isso pode ser observado, por exemplo, na maneira como *The ghost in the shell* incorpora um conjunto de convenções narrativas e visuais da ficção científica cyberpunk, sobretudo no que se refere à combinação de distopia urbana e alta tecnologia; ou ainda no modo como Shirow, usando a linguagem dos quadrinhos, simula técnicas cinematográficas (como será demonstrado na próxima seção), dando continuidade ao estilo popularizado por Tezuka. De toda maneira, “apenas *uma* mídia convencionalmente distinta (constituída monomidiaticamente ou [...] plurimidiaticamente) está presente na sua própria materialidade e midialidade específicas” (Rajewsky, 2012, p. 31) — nesse caso, o mangá. Ao usar seus próprios recursos para representar ou aludir a outra mídia, a obra consegue manter sua identidade apesar de lidar com referências externas. Trata-se, pois, de “textos de uma mídia só (que pode ser uma mídia plurimidiática), que citam ou evocam de maneiras muito variadas e pelos mais diversos motivos e objetivos, textos específicos ou qualidades genéricas de uma outra mídia” (Clüver, 2012, p. 17).

Ainda sobre essa categoria, Rajewsky (2010) ressalta a distinção entre referências intermediáticas e intramidiáticas. No caso de referências *intramidiáticas*, “a referência em si permanece dentro de uma mídia e, conseqüentemente, não envolve qualquer tipo de diferença midiática” (Rajewsky, 2010, p. 62). Esse tipo de referência, portanto, não implica um cruzamento de fronteira entre mídias. Isso acontece, por exemplo, quando um mangá — *Pluto* (2003-2009), de Naoki Urasawa — faz referência a outro — *Tetsuwan Atomu* (1952-1968), de Tezuka.

⁴ Elleström (2017) sugere uma distinção entre mídias básicas, mídias qualificadas e mídias técnicas. De acordo com o autor, “mídias básicas e mídias qualificadas são categorias abstratas que nos ajudam a entender como os tipos de mídia são formados por qualidades muito diferentes, ao passo que mídias técnicas são recursos muito tangíveis necessários à materialização de instâncias de tipos de mídias” (Elleström, 2017, p. 52).



Diferentemente das referências intramidiáticas, que constituem reproduções diretas de práticas comuns à determinada mídia, as referências intermediáticas podem apenas *simular* práticas específicas de outra mídia. Ou seja, “um produto de mídia não pode *usar* ou genuinamente *reproduzir* elementos ou estruturas de um sistema midiático diferente através dos próprios meios específicos da mídia; ele pode apenas *evocá-los* ou *imitá-los*” (Rajewsky, 2012, p. 28).

A relação entre cinema e quadrinhos, ou mais especificamente a forma como estes *simulam* técnicas cinematográficas, ilustra com clareza o conceito de referências intermediáticas. Como observa Barbieri (2017, p. 213), o cinema “representa por isso um caso especialmente interessante precisamente pela tentativa que realizam os quadrinhos de reproduzir em seu interior as características mais ligadas à dimensão temporal”. Não obstante, eles também assimilam convenções cinematográficas relacionadas à categoria de espaço (planos, ângulos, composição etc.). Para os fins aqui pretendidos, a análise abaixo se concentra nas noções de enquadramento e montagem, técnicas provenientes do cinema que os quadrinhos parecem ter incorporado de maneira definitiva.

4 A “CINEMATOGRAFIA” DOS QUADRINHOS: ENQUADRAMENTO E MONTAGEM

De acordo com Aumont e Marie (2003, p. 98), “as palavras ‘enquadrar’ e ‘enquadramento’ apareceram com o cinema, para designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo”. Enquadrar, portanto, significa selecionar, delimitar o que será mostrado na tela (e conseqüentemente o que será deixado de fora) e como isso será apresentado. Além disso, “em qualquer imagem, o quadro não é simplesmente uma borda neutra; ele impõe *certo ponto de vista* ao material da imagem. No cinema, o quadro é importante porque *define* ativamente a imagem para nós” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 298).

Sob essa perspectiva, o enquadramento é responsável por direcionar a atenção do espectador, orientando sua interpretação ao enfatizar determinados elementos em detrimento de outros e sugerindo efeitos de sentido a partir da maneira como os apresenta.

O enquadramento pode afetar poderosamente a imagem por meio (1) do tamanho e da forma do quadro, (2) da maneira como o quadro define o espaço dentro e fora de campo, (3) da maneira como o enquadramento impõe a distância, o ângulo e a altura de um ponto de vista à imagem e (4) da maneira como o enquadramento pode se deslocar interagindo com a *mise-en-scène* (Bordwell; Thompson, 2013, p. 299).

Quanto ao tamanho e à forma do quadro, o cinema estaria tradicionalmente limitado à imagem retangular. Nesse aspecto, os quadrinhos conseguem ir além, usando as mais diversas formas de quadriláteros, triângulos e círculos no processo de enquadramento. Essa variedade de formas garante ao quadro também uma função expressiva: uma prancha composta apenas de retângulos regulares pode, por exemplo, sugerir estabilidade, previsibilidade, ao passo que formas irregulares podem indicar incerteza, desequilíbrio ou tensão.

Seja qual for o seu formato, contudo, o quadro impõe limites à imagem, definindo o espaço dentro e fora de campo. Como explicam Bordwell e Thompson (2013, p. 305), “[e]m um mundo implicitamente contínuo, o quadro seleciona uma fatia para nos mostrar, deixando o resto do espaço *fora do campo*”. Nos quadrinhos, o quadro se contrapõe a um fora de quadro virtual, criando um limite que separa o espaço representado do espaço não representado. Em sua configuração normal, “o quadro é apresentado como uma porção de espaço isolada por vazios e delimitado por uma requadro que assegura sua integridade” (Groensteen, 2015, p. 36).



Figura 1 – Investigação da fábrica abandonada



Fonte: Shirow (2016, p. 212).

A prancha reproduzida acima, por exemplo, mostra o momento em que Kusanagi e Togusa investigam uma fábrica abandonada. No primeiro quadro⁵, vemos os dois personagens empunhando suas armas: Kusanagi com um olhar concentrado e Togusa com uma expressão de ansiedade. No quadro seguinte, ambos ouvem um barulho e reagem buscando cobertura e se preparando para atirar, pois esperam ser atingidos por criminosos. Eles se voltam para a fonte do ruído e descobrem que se trata de um morador de rua que dormia no local (quadros 3 e 4). O quinto quadro apresenta um plano detalhe do rosto de Togusa que destaca o seu embaraço. Ele está vendo algo fora de campo (fora de quadro) que o deixa perplexo. Em seguida, temos um plano aberto que mostra uma comunidade de pessoas desabrigadas habitando a velha fábrica. A articulação dos elementos dentro e fora de campo produz um efeito de humor que dissolve a atmosfera de tensão da cena, como fica evidente na feição dos agentes no último quadro.

⁵ Lembrando que, diferentemente dos quadrinhos ocidentais, o mangá é lido da direita para a esquerda.

O enquadramento, contudo, determina não apenas o espaço dentro e fora de campo, mas também uma posição a partir da qual vemos a imagem. De acordo com Bordwell e Thompson (2013, p. 307), “muito frequentemente, tal posição é a da câmera que filma o acontecimento”. Nesse ponto, a equivalência entre o cinema e os quadrinhos é quase completa. Isso pode ser observado tanto pela frequência com que quadrinistas incorporam noções como plano geral, close-up, *plongée* etc., quanto pela quantidade de material crítico que aplica essas mesmas categorias à análise dos quadrinhos⁶.

Em ambas as mídias, o ponto de vista determinado pelo enquadramento pode variar em termos de: a) altura, já que “nos dá a sensação de estarmos localizados a certa altura em relação aos cenários e figuras” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 308-309); b) distância, na medida em que “fornece uma sensação de estarmos longe ou perto da *mise-en-scène* do plano” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 309), daí decorre a classificação dos planos em plano geral, conjunto, americano, médio, primeiro plano e detalhe (Bordwell; Thompson, 2013; Carreiro, 2021; Ramos, 2009; Sikov, 2020); c) nível, podendo ser paralelo ao horizonte ou “pender” para o lado e, nesse caso, temos um plano oblíquo (Bordwell; Thompson, 2013; Sikov, 2020); e d) ângulo: horizontal, câmera alta e câmera baixa (Bordwell; Thompson, 2013; Carreiro, 2021; Ramos, 2009; Sikov, 2020).

Essa categorização, por sua vez, não se limita a aspectos meramente técnicos e estruturais. Como sugerem Bordwell e Thompson (2013, p. 311), “[d]istância de câmera, altura, nível e ângulo muitas vezes assumem nítidas funções narrativas”. Na Figura 2, por exemplo, é possível observar algumas convenções cinematográficas relacionadas ao ponto de vista definido pelo enquadramento, mais especificamente no que se refere às variações do ângulo da câmera. Em 2a (à esquerda), vemos o líder do exército da Nação de Gabel sendo apreendido pelos agentes da Seção 9, depois que o Departamento de Segurança Pública desmantela uma operação terrorista em que o oficial estava envolvido. A câmera alta (*plongée*) reduz a figura do coronel, demonstrando sua completa impotência diante das evidências do seu crime, ilustrando o argumento de que “tomadas de ângulo alto, por olharem o personagem de cima para baixo, são frequentemente usadas para criticá-lo sutilmente, fazendo-o parecer ligeiramente diminuído, ou para distanciar emocionalmente o público do personagem” (Sikov, 2020, p. 13-14). Em 2b (à direita), ao contrário, a câmera baixa (*contraplongée*) é usada para engrandecer a imagem do terrível diretor do centro de ajuda, enfatizando seu controle sobre os jovens imigrantes que ele escraviza.

Figura 2 – (a) Líder do exército de Gabel; e (b) Diretor do centro de ajuda



Fonte: Shirow (2016, p. 90, 18).

⁶ Em seu comentário sobre o espaço quadrinístico, Ramos (2009) utiliza praticamente a mesma classificação de planos apresentada por Bordwell e Thompson (2013).

No que se refere à maneira como o enquadramento pode se deslocar interagindo com a *mise-en-scène*, há uma limitação intrínseca aos quadros. No cinema, “é possível o quadro *mover-se* em relação ao material enquadrado” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 314). Este seria um recurso de enquadramento específico do cinema. Nos quadros, por outro lado, as imagens são estáticas. Isso, contudo, não significa que eles não consigam, pelo menos, sugerir a ideia de movimento, seja no interior do quadro, seja por meio do processo de montagem, reconfigurando, assim, a lógica cinematográfica.

Segundo Aumont e Marie (2003, p. 195-96), “[a] definição técnica da montagem é simples: trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão”. Em outros termos, ela diz respeito à coordenação de um plano com o seguinte, de modo a criar uma sequência capaz de conduzir a experiência do espectador de forma organizada.

No cinema, a montagem “oferece ao cineasta quatro áreas básicas de escolha e controle: 1. Relações gráficas entre o plano A e o plano B; 2. Relações rítmicas entre o plano A e o plano B; 3. Relações espaciais entre o plano A e o plano B; 4. Relações temporais entre o plano A e o plano B” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 352). Ou seja, quando dois planos são colocados em sequência, é possível usar elementos visuais (cor, forma, iluminação etc.) para estabelecer uma conexão entre ambos; aumentar ou diminuir o ritmo da narrativa; justapor dois pontos no espaço; e controlar o tempo da ação.

Aqui convém destacar uma diferença importante entre os quadros e o cinema. De fato, assim como os quadros, “o filme também narra por meio de sequências de imagens e palavras, mesmo que essas sequências passem tão rapidamente que o olho humano as receba como movimento contínuo” (Stein, 2015, p. 423). Entretanto, diferentemente do que ocorre no cinema, o processo de montagem nos quadros opera no nível da transição entre quadros.

Situemos de maneira mais precisa o plano do fato filmico dentro da esfera cinematográfica: trata-se de um plano que não se prende a uma dada tomada (*take*), e não se caracteriza por um espaço compreendido entre dois cortes, podendo se multiplicar através de *travellings* e panorâmicas. Já nos quadros, cada plano corresponde a uma dada imagem isolada, ou seja, a um dado quadro (Cirne, 1975, p. 38).

Apesar disso, a montagem nos quadros pode estabelecer relações de tempo e de espaço entre os quadros que acabam sugerindo uma ideia de movimento. Na Figura 3, por exemplo, temos uma sequência mostrando a cidade cibernética de Iturup. O primeiro quadro traz um plano geral do espaço urbano da ilha, com pessoas minúsculas circulando pelas suas ruas. Além das onomatopeias que representam os ruídos da cidade (“*woosh*”), chamam atenção as linhas de movimento (ou de velocidade) verticais paralelas aos prédios. O emprego desse recurso ilustra o argumento de que “os quadros têm condições de representar o movimento das figuras dentro de suas próprias imagens, o que lhe proporciona grandes possibilidades de aproveitamento das características cinematográficas: essencialmente, permite-lhe prolongar as próprias imagens em medida comparável aos quadros de um filme” (Barbieri, 2017, p. 226). Nesse caso particular, considerando que os prédios não poderiam estar se mexendo (ou pelo menos a obra não dá a entender que isso aconteça), o efeito provocado é o de *travelling*, como se uma câmera deslocasse o enquadramento do plano de cima para baixo, do topo dos prédios para as ruas. O quadro seguinte, por sua vez, apresenta um plano americano (dos joelhos para cima) que ressalta as figuras humanas transitando pelas ruas de Iturup, os anúncios em neon, as luzes dos automóveis e os cabos de eletricidade atravessando a paisagem. A transição entre os planos, evidentemente, implica uma mudança no espaço e no tempo; contudo, a própria disposição/montagem dos quadros, um acima do outro (em vez de lado a lado), funciona também para reforçar o efeito de *travelling* vertical.



Figura 3 – Cidade cibernética de Iturup



Fonte: Shirow (2016, p. 155).

Tratando especificamente das relações rítmicas estabelecidas pela montagem (mais ligadas à ideia de movimento e a partir das quais a noção de referências intermediárias parece mais evidente), Bordwell e Thompson (2013, p. 359) afirmam que, “ao controlar o ritmo da montagem, o cineasta controla a quantidade de tempo que temos para captar e refletir sobre o que vemos”. Nos quadrinhos, de maneira semelhante, o ritmo “é imposto pela sucessão de requadros” (Groensteen, 2015, p. 55), de modo que, quanto maior o número de quadros para descrever uma ação, “maior a sensação e o prolongamento do tempo” (Ramos, 2009, p. 128-129). Em contrapartida, quanto menos quadros, mais rápida e intensa parece a ação representada.

Na prancha reproduzida abaixo, por exemplo, observamos uma cena de tiroteio envolvendo os agentes da Seção 9. O primeiro quadro mostra Kusanagi imobilizada por uma mulher enquanto está sob a mira de um criminoso cibernético. No quadro seguinte, vemos o bandido apontando a arma para a protagonista com uma expressão de nervosismo, a boca entreaberta e a testa suada; seu estado de desequilíbrio é ainda reforçado pelo uso do plano oblíquo/holandês (Sikov, 2020). O terceiro quadro mostra quase a mesma imagem do primeiro, porém em um plano médio. Nesse caso, temos uma abreviação do corte de tempo entre os quadros e, conseqüentemente, “uma redução da indicação de movimento dos personagens” (Ramos, 2009, p. 130). O prolongamento do tempo, contudo, não é sem motivo, ele objetiva aumentar o clima de tensão da cena. O quarto quadro traz um plano detalhe (*close-up*) da pistola do criminoso sob o ponto de vista de Kusanagi, ao passo que o seguinte mostra o rosto da ciborgue também em detalhe, da perspectiva do bandido:

a articulação entre plano e contraplano garante o princípio de continuidade que orienta o processo de montagem. De modo geral, “um diretor de cinema precisa colocar a câmera mais perto daquele detalhe da cena que o espectador deve prestar mais atenção; quanto mais perto a câmera estiver da ação, mais ênfase dramática essa ação terá” (Carreiro, 2021, p. 102). Nos quadrinhos não é diferente: a função do plano detalhe aqui seria exatamente evidenciar o disparo iminente da pistola e a expressão de angústia de Kusanagi, ilustrando o argumento de que “[u]m enquadramento pode isolar um detalhe narrativamente importante” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 311). O sexto quadro, por sua vez, amplia o espaço dentro do campo, revelando que Togusa havia chegado ao local; tecnicamente, a abertura do plano oferece outra perspectiva da cena e, narrativamente, uma possível solução para o impasse. No último quadro, Kusanagi grita pedindo para seu parceiro não atirar, mas já é tarde: o bandido é atingido e morre.

Figura 4 – Cena de tiroteio



Fonte: Shirow (2016, p. 82).

Cabe notar, ainda, que todos os quadros da prancha são irregulares, reforçando a sensação de incerteza e desequilíbrio do momento descrito — esse recurso, como já foi pontuado anteriormente, seria específico da linguagem dos quadrinhos. Além disso, há uma aparente assimetria entre a duração da ação (rápida, como sugerem as linhas de velocidade presentes na maioria dos quadros) e a maneira como as personagens percebem o que está acontecendo, ou seja, a quantidade de quadros descrevendo a mesma ação promove uma suspensão do tempo. Esse recurso acabou se tornando uma qualidade genérica da ficção científica cyberpunk. Os mundos futuros imaginados por esse tipo de narrativa são dinâmicos e frenéticos, de tal maneira que se torna necessário prolongar a ação para que o leitor/espectador possa entendê-la (basta lembrar do efeito *bullet time* popularizado pela franquia *Matrix*, das irmãs Wachowski). Em todo caso, é notável como o mangá de Shirow expressa isso por meio da linguagem dos quadrinhos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, é possível concluir que os quadrinhos podem, por meio dos seus próprios recursos, simular técnicas cinematográficas, sobretudo aquelas relacionadas ao enquadramento e à montagem, reconfigurando a lógica do cinema. Esse tipo de estratégia

possibilita aos quadrinhos articularem as categorias de espaço e tempo de outras formas, sugerindo, em última instância, a ideia de movimento. Além disso, a *reprodução* dessas técnicas permite controlar o ritmo de leitura criando assimetrias entre a duração das ações e a maneira como personagens e leitores as percebem⁷.

Esse fenômeno, em resumo, configura um tipo especial de intermedialidade, definido por Rajewsky (2012) como referência intermediática. Ou seja, diferentemente da combinação de mídias, que implica a presença material de pelo menos duas mídias distintas, “no caso das referências intermediáticas, a outra mídia surge apenas de modo indireto ou encoberto” (Ramazzina Ghirardi; Rajewsky; Diniz, 2020, p. 19).

Considerando ainda que as diferenças entre as mídias não são absolutas, mas determinadas por critérios culturais e técnicos, os quadrinhos, ao buscarem incorporar elementos narrativos e visuais do cinema, tendem a adotar modelos facilmente identificáveis como pertencentes à linguagem cinematográfica. Na medida em que quadrinho não é cinema, “quando quer parecer como tal deve reclamar modos de contar do cinema que sejam bastante reconhecíveis e, por conseguinte, por meios habituais e difundidos” (Barbieri, 2017, p. 223).

Isso, contudo, não significa que os quadrinhos, assim como o cinema, não possam subverter lógicas tradicionais de expressão. As regras de aplicação de câmera alta e baixa, por exemplo, são apenas convenções; de modo geral, “o efeito de um determinado ângulo de câmera depende do contexto em que aparece” (Sikov, 2020, p. 14). As relações entre as duas mídias, então, não existem apenas no que se refere às práticas mais frequentes e conhecidas. De fato, “[o] quadrinho pode aproveitar formas nascidas no cinema (e vice-versa) sem aparentá-lo, sem exibi-lo” (Barbieri, 2017, p. 223).

Nesse sentido, Cirne (1975, p. 27) trata das interações entre cinema e quadrinhos em termos de “combinação heterogênea de códigos homogêneos” e de “interferências semiológicas”. Isto é, ainda que seja comum afirmar que a partir do século XX (e no contexto japonês a partir dos anos 1950 com Tezuka), os quadrinhos passaram a *reproduzir* técnicas cinematográficas, essa relação é marcada por trocas e influências mútuas ao longo do tempo. Em resumo, se a influência que o cinema exerce sobre os quadrinhos acabou transformando seu estilo de produção e condicionando a história do meio, o mesmo pode ser afirmado em sentido contrário. Como argumenta Ramos (2009, p. 141-142), “[e]mbora haja a necessidade de um estudo mais aprofundado, tudo indica que elementos utilizados décadas depois no cinema já apareciam nas primeiras histórias em quadrinhos”.

Isso exemplifica o fato de que, na prática “nem sempre fica claro quando uma mídia é realmente uma transformação distinta de outra, quando exatamente algumas das fronteiras distintas das mídias foram transgredidas ou que aspectos devem ser considerados como pertencentes a uma ou outra mídia” (Elleström, 2017, p. 93). Os limites que separam as mídias, como já foi discutido, são convencionalmente estabelecidos e muitas vezes se tornam difusos.

Não se deve, portanto, buscar uma relação de dependência entre cinema e quadrinhos, como se estes fossem uma mídia derivada daquele. Ou seja, “[n]ão é que os quadrinhos *devam* reproduzir os efeitos do cinema, mas que no curso de sua história com muita frequência escolheu-se fazê-lo. E, fazendo isso, criou técnicas que foram logo usadas independentemente de sua relação com o cinema” (Barbieri, 2017, p. 218). Stefanelli (2012), por exemplo, demonstra, a partir da obra do quadrinista italiano Gianni De Luca, que algumas noções como enquadramento e sequência não se aplicam a todas as histórias em quadrinhos. O autor, dessa maneira, critica duramente o “cinemacentrismo” que tem dominado as reflexões acerca dos quadrinhos desde os anos 1960. Sob essa perspectiva, categorias emprestadas do cinema deveriam ser aplicadas nos estudos sobre os quadrinhos apenas metaforicamente (Stefanelli, 2012).

Seja como for, essas categorias podem favorecer uma abordagem intermediática entre as linguagens do cinema e dos quadrinhos. Com efeito, “[m]ontagens paralelas, efeitos de campo-

⁷ Barbieri (2017), por exemplo, demonstra como *Batman: o cavaleiro das trevas* (1986), de Frank Miller, consegue produzir um efeito de câmera lenta ao multiplicar a cena do assassinato dos pais de Bruce Wayne por diversos quadros.



contracampo, e assim por diante, não são menos frequentes nos quadrinhos que no cinema” (Barbieri, 2017, p. 240). Trata-se, enfim, de compreender como essas mídias se relacionam e como tais categorias são aplicadas a cada uma.

Referências

ARANDA, O. G. Estilos de dibujo realista en el manga japonés: entre lo ideal y lo objetivo en la obra de Ikegami Ryōichi y Ōtomo Katsuhiro. *Imafronte*, [S. l.], n. 32, p. 194-208, 2025. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10122179>. Acesso em: 15 maio 2026.

AUMONT, J.; MARIE, M. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2003.

BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *A arte do cinema: uma introdução*. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas: Unicamp, 2013.

BOUISSOU, J. Manga: a historical overview. In: JOHNSON-WOODS, T. (ed.). *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*. London: Continuum, 2010. p. 17-33.

CARREIRO, R. *A linguagem do cinema: uma introdução*. Recife: UFPE, 2021.

CASSONE, V. I. Gotta face ‘em all: Pokémon, Japanese animated characters, and the emergence of playful visual animism. *Sign Systems Studies*, v. 49, n. 3-4, p. 543-565, 2021. DOI: <https://doi.org/10.12697/SSS.2021.49.3-4.15>. Disponível em: <https://ojs.utlib.ee/index.php/sss/article/view/SSS.2021.49.3-4.15>. Acesso em: 15 maio 2026.

CIRNE, M. da C. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.

CLÜVER, C. Intermedialidade. *Pós*, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 8-23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493>. Acesso em: 15 maio 2026.

ELLESTRÖM, L. As modalidades das mídias: um modelo para a compreensão das relações intermediáticas. In: ELLESTRÖM, L. (ed.). *Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade*. Porto Alegre: EdUPUCRS, 2017. p. 49-100.

EXNER, E. The historical origins and changing meaning of “manga” up to 1923. In: EXNER, E. (ed.). *Comics and the origins of manga: a revisionist history*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2022. p. 13-24.

GROENSTEEN, T. *O sistema dos quadrinhos*. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

KNOPE, C. M. *Politics in the gutters: American politicians and elections in comic book media*. Jackson: University Press of Mississippi, 2021.

KOYAMA-RICHARD, B. *Mil anos de mangá*. Tradução: Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2022.



NAPIER, S. Why Anime? In: NAPIER, S. (ed.). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 3-14.

NAPIER, S. Manga and anime: entertainment, big business, and art in Japan. In: BESTOR, V.; BESTOR, T.; YAMAGATA, A. (ed.). *Routledge handbook of Japanese culture and society*. Abingdon: Routledge, 2011. p. 226-237.

NORRIS, C. Manga, anime and visual art culture. In: SUGIMOTO, Y. (ed.). *The Cambridge companion to modern Japanese culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. p. 236-260.

RAJEWSKY, I. Border talks: the problematic status of media borders in the current debate about intermediality. In: ELLESTRÖM, L. (ed.). *Media borders, multimodality and intermediality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. p. 51-68.

RAJEWSKY, I. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. In: DINIZ, T. F. N. (org.). *Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: UFMG, 2012. p. 15-45.

RAMAZZINA GHIRARDI, A. L.; RAJEWSKY, I.; DINIZ, T. F. N. Intermidialidade e referências intermediáticas: uma introdução. *Letras Raras*, Campo Grande, v. 9, n. 3, p. 11-23, 2020. DOI: <https://dx.doi.org/10.35572/rlr.v9i3.1902>. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/1198>. Acesso em: 15 maio 2026.

RAMOS, P. O espaço e o tempo nos quadrinhos. In: RAMOS, P. (org.). *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 127-149.

SHIROW, M. *The ghost in the shell*. Tradução: Drik Sada. São Paulo: JBC, 2016.

SIKOV, E. *Film studies: an introduction*. 2. ed. New York: Columbia University Press, 2020.

STEFANELLI, M. Du “cinéma-centrisme” dans le champ de la bande dessinée. In: MAIGRET, É.; STEFANELLI, M. (ed.). *La bande dessinée: une médiaculture*. Paris: Armand Colin, 2012. p. 283-301.

STEIN, D. Comics and Graphic Novels. In: RIPPL, G. (ed.). *Handbook of intermediality: literature, image, sound, music*. Berlin: De Gruyter, 2015. p. 420-438.

Submissão: 12/02/2026

Aprovação: 01/05/2026

