

INTERDISCURSIVIDADE EM *THE LOST CANVAS GAIDEN*: INOVAÇÕES OU CONTINUIDADES?

Amaro Xavier Braga Jr¹

Mariana Petróvana Ferreira da Silva²

RESUMO

O artigo apresenta uma análise, a partir da noção Bakhtiniana de interdiscursividade, do mangá *The Lost Canvas Gaiden*, avaliando seu processo criativo quanto às continuidades e inovações no roteiro temático e na produção de desenhos, requadros, arte finalização entre outros elementos estéticos em relação à versão clássica. Problematisa o processo de utilização de *spin-offs* nas histórias em quadrinhos e suas relações com a percepção destas publicações enquanto reproduções mercantis ou trabalhos criativos originais. Conclui que a aplicação da noção de interdiscursividade pode ser utilizada para diferenciar as produções que apresentam elementos de continuidade e permite distinguir entre produções meramente mercantis interessadas em induzir o consumo das produções criativas que chegam ao mercado trazendo novas propostas estéticas para a produção de quadrinhos.

Palavras-Chave: mangá, cavaleiros do zodíaco, spin-offs.

ABSTRACT

The paper presents an analysis, based on the notion of interdiscursivity in of Bakhtin, in manga *The Lost Canvas Gaiden*, evaluating your creative process as the continuities and innovations in theme script and the production of drawings, frames, art finishing and other aesthetic elements in relation to classic version. Discusses the process of using spin-offs in comics and their relationship with the perception of these publications while commercial reproductions or original creative work. Concludes that the application of the notion of interdiscursivity can be used to differentiate the productions that have elements of continuity allows us to distinguish between purely commercial productions interested in inducing consumption of creative productions that come to market bringing new aesthetic to produce comics.

Keywords: manga, saint seiya, spin-offs.

¹ Doutorando em Sociologia pelo PPGS da UFPE. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. amaro@ics.ufal.br. Resultados desta pesquisa fazem parte da Tese de Doutorado do autor.

² Desenhista. Graduanda em Design pela UFAL. Email: mari.youko.sama@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Séries de histórias em quadrinhos que fazem sucesso, assim como nos demais produtos da indústria cultural, tendem a alimentar uma continuidade de novos produtos na produção. Não só se transformam em publicações seriadas, quanto podem estimular a publicação de novos títulos semelhantes.

Quando nos deparamos com estas (não tão) novas produções podemos questionar: o que há de novo nelas? Sua qualidade se encontra na simples continuidade de uma série de publicações que fizeram sucesso ou apresentam uma nova proposta apenas inspirada no segmento? Em literatura os aspectos de interdiscursividade são muito conhecidos e estudados, já nos quadrinhos, não tem havido um aprofundamento destes meandros.

Antes de compreender o que é uma interdiscursividade é necessário resgatar outro conceito: o de intertextualidade. A intertextualidade é uma terminologia que está relacionada à noção de “Dialogismo” de Bakhtin. São os elementos que estão presentes entre as obras e que dialogam entre si. Não são propriamente exemplificações de igualdade, mas similitude. A intertextualidade se estabelece quando há uma relação entre textos (GOUVEIA, 2007; ZANI, 2003). Atinge não só os aspectos de inspiração, mas também relativo ao processo criativo utilizado. Assim, “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 1974, p.64). A intertextualidade atinge as obras que se utilizam dos recursos de apropriação, na inspiração para a construção de uma nova obra. É uma noção que nos faz refletir, inclusive, sobre a questão da autoria (ZANI, 2003).

A intertextualidade pode se apresentar como citação (discurso citado), alusão (reprodução da ideia) e estilização (reprodução de elementos pré-existentes reestruturado) (GOUVEIA, 2007; ZANI, 2003). Assim, a intertextualidade implica em um processo de interdiscursividade: “[...] processo em que se incorporam percursos temáticos e\ou percursos figurativos, temas e\ou figuras de um discurso em outro” (FIORIN, 2003, p.32).

Estas ambientações que atuam na crítica do processo criativo de materiais artísticos podem ser inconscientes ou autodeclarados. Nos quadrinhos não é tão comum os autores revelarem suas inspirações no processo criativo ou são ainda raros os estudos que avaliam as incorporações estéticas ou temáticas entre histórias em quadrinhos, no campo que poderia vir a ser chamado de “Quadrinhos Comparados” como já é tradicional na literatura e

no Cinema, por exemplo. Entretanto, dentro do universo das HQs, os quadrinhos japoneses (mangás) possuem uma relação bem diferente quando se trata de interdiscursividade ou intertextualidade. Muitas destas ações interdiscursivas são explícitas e propositais. *Lost Canvas Gaiden* é um deles. Quando estas produções surgem com esta estrutura são chamados de *spin-offs*.

Os *Spin-Offs* são produtos derivados. É uma expressão inglesa que foi aplicada ao mundo dos negócios, migrou para a informática e passou a ser utilizada no mundo dos mangás e animês como um indicativo de produtos, deste segmento, feitos a partir de outros, geralmente, de sucesso (SPIN-OFF, 2013). O *Spin-off* é, portanto, um produto auto declaradamente fruto de uma intertextualidade.

Os *Gaidens* são formas de narrativa japonesa muito semelhante aos contos que apresentam uma história já conhecida através de flashback ou da visão de outro personagem ou uma situação alternativa, em relação à história original. (GAIDEN, 2013).

Assim, *The Lost Canvas Gaiden* é, portanto, um *Spinoff* que apresenta uma realidade alternativa (*Gaiden*) da série Cavaleiros do Zodíaco (CDZ) (Seinto Seiya), de Masami Kurumada e, da série *Lost Canvas: A Saga de Hades* (Seinto Seiya: Za Rosuto Kyanbasu - Meiō Shinwa), de Shiori Teshirogi³. É a própria Shiori que faz os desenhos desta nova série sobre os roteiros de Masami Kurumada. É uma série que não está relacionado à cronologia de tempo e de personagens da publicação clássica. Constitui-se de um conjunto de álbuns onde cada um visa um Cavaleiro de Ouro em aventuras “solos”, nas quais é possível perceber características das personalidades e motivos pessoais de cada um deles. No momento ainda está em publicação no Japão e sem final previsto.

Este trabalho faz uma análise semiótica e de conteúdo com base no segundo volume dessa coleção dedicada, ao então na época, cavaleiro de escorpião, Kardia e publicada no Brasil em 2012 (no Japão em 2011) pela editora JBC, especializada em cultura pop japonesa. Concentra a análise nos processos de apropriação do enredo (conteúdo da história) e na estética (perfil imagético da linguagem visual), conforme exposto a seguir.

³ *Lost Canvas*, publicado entre 2006 e 2001 em vinte e quatro volumes, já trazia os defensores de Athena sob uma nova roupagem, pelo ponto de vista de Shiori Teshirogi ao propor um enredo alternativo de uma luta entre Athena e Hades durante o século 18. O protagonista é ainda o cavaleiro de pégasus, mas não o Seiya e sim um outro rapaz chamado Tenma. Neste material não só a definição dos personagens mas suas aparências são muito semelhantes ao original. Não houve distanciamentos significativos. A autora justificou a invariabilidade relacionada ao princípio da encarnação – tema da série clássica.

1. QUESTÕES DE ENREDO

O enredo se desenvolve 243 anos antes do período onde teríamos “Saori e Seya” como protagonistas, quando Shion e Dohko eram jovens de 18 anos. O enredo envolve Kardia (o cavaleiro de Escorpião) e a pequena Sasha, atual recipiente de Athena no mundo humano. A aventura tem início com Sasha e Kardia em viagem. Curiosamente o Cavaleiro não aparenta saber da verdadeira identidade da menina como deusa, mas só teremos essa confirmação com o andar da história. A Ambientação é na América e, diferente do costumeiro onde os conflitos se restringem aos deuses da Mitologia Grega, nesse álbum existe confronto entre as mitologias – a asteca e a grega.

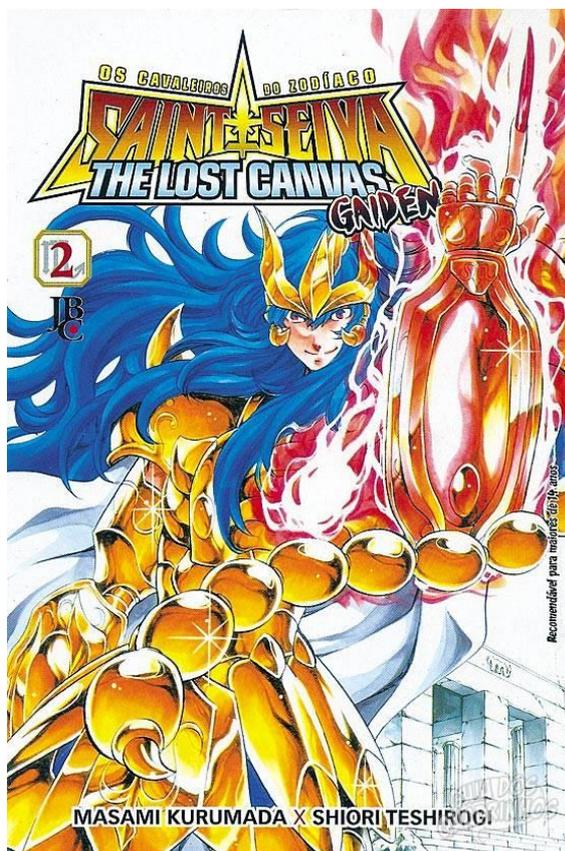


Fig.01 – Capa da 2ª edição brasileira de *The Lost Canvas Gaiden*, publicado pela JBC.



Fig.02 – Cenas de close oriundas do animê, mostrando os dois cavaleiros de Escorpião: Milo (em cima) e Kardia (em baixo). Ambos com o cabelo azul. A repetição do padrão cromático na constituição do personagem permite induzir o tema da continuidade vinculando similitudes entre os dois.

A autora opta pelo uso da Mitologia Asteca, onde se destacam as pirâmides quadriculadas tipicamente encontradas na América Latina, e de duas divindades desse povo, que são: *Tezcatlipoca* – deus do céu noturno, lua, estrelas, senhor do fogo e da morte (retratado como um Jaguar Negro); e *Quetzalcóatl* – a serpente emplumada, ou pássaro serpente da Guerra. Além de trabalhar com personagens secundários também da mesma mitologia como *Nahualpili* – o escalpelizador de peles; e da inclusão de termos da cultura como: *Citlaliixca* – nome dado ao ritual de ressurreição de *Tezcatripoca*.



Fig.03 – primeira página do episódio 16. Com destaque para a arquitetura Asteca da pirâmide.

Fig. 04 – Aparição de Quetzalcóatl (p.18, cap. 15).
Fonte: <http://i.imgur.com/60XyT.jpg>

A lógica de ter esses embates entre Mitologias vem sendo testada não somente nesse *Spinoff*. Em CDZ – Episódio Gold também existe citações à mitologia Egípcia. Mesmo que de forma secundária, não fazendo parte das tramas principais, ao agregar outros mitos ao universo de CDZ este se amplia, e se torna mais complexo.

Essas inclusões não são feitas de forma descuidada. A autora adapta essas novas culturas à lógica de CDZ, onde temos guerreiros, servos de seu deus, tentando trazer seu patrono de volta, crentes dos ideais que este prega independente de serem bons ou ruins. Os guerreiros despertam armaduras complexas, variando em detalhes, mas que ainda assim

seguem o padrão das armaduras “Clássicas” usado em CDZ, apenas com acréscimos em adornos referentes à cultura de origem usada.

É possível observar parte das características do roteiro “base” de CDZ. Sasha, que é a reencarnação de Athena, passa por suas dúvidas e complicações, sempre passando um aspecto indefeso, necessitando de proteção; em contrapartida, mesmo Kardia não sabendo da real identidade da garota como deusa, ele luta pela mesma e a protege sem hesitações. O ímpeto de personagens tipicamente *Shonen* (estórias voltadas para garotos) está, sem dúvida, presente na trama dessa nova versão. Podemos perceber que o protagonista cavaleiro, por mais desfavorável que sejam as situações a serem enfrentadas e as condições físicas em que este se encontra, ele não se dá por vencido, lutando com todas as suas forças em prol de seu objetivo, até mesmo se tal batalha leva-lo à morte.

O fato dos poderes divinos de Athena realmente só “despertarem” para ajudar em algo ocorrer somente após a perda de algum de seus aliados destaca o processo de perda necessário para Sasha adquirir coragem e enfim enfrentar as dificuldades. Tal como se repete em todas as temporadas e séries, independente de ser *Spin-off* ou Clássico, sendo assim fazendo parte da mecânica básica de roteiro de CDZ.

Diferentemente do Clássico, onde pouco se mostra dos pensamentos e sentimentos dos cavaleiros, a autora de *Lost Canvas* desenvolve perfis psicológicos complexos e bem delineados pra cada um dos personagens. Em específico para Kardia, o cavaleiro retratado como um *bon vivant*, ou seja, uma pessoa que vive sem muitos planos para o futuro, vivendo o “agora” sempre “intensamente”. Porém, mesmo aparentando estar despreocupado, ele atenta-se em observar seu entorno, não deixando as situações passarem despercebidas.

Com um tom levemente sádico, Kardia se diverte em suas batalhas, sem receio de lutar com todas as suas forças contra seus inimigos, infligindo dor sem pudor com sua técnica (agulha escarlata). O Cavaleiro de Escorpião acredita que a vida é curta demais para ser vivida cheia de confusões e hesitações, por isso sempre vive o máximo de cada situação.

A autora não somente trabalha com os pontos positivos, como também os defeitos. Em contrapartida a sua peculiaridade impetuosa, Kardia possui um problema grave no coração, o que causa complicações ao mesmo e demonstra ao leitor parte do “limite humano” do cavaleiro. Desse modo, é possível manter o choque de habilidades e privações existente entre o fato dos cavaleiros de Athena serem muito poderosos, mas ainda serem seres humanos. E justamente dentro dessa limitação humana, quando vemos Kardia

ultrapassando suas condições de saúde e lutando com todas as suas forças para proteger Sasha, cria-se um “clímax”, um impacto diferente; e o leitor sente de forma mais intensa a perda do personagem. A aproximação do cavaleiro como um ser humano e não apenas como um herói de batalha invencível e inabalável faz com que os leitores se identifiquem mais com o mangá; afinal, a superação de adversidades também entra no contexto social contemporâneo.

A redenção de personagens também é característica de CDZ. Nesta, um pecador sacrifica sua vida para assim conseguir expiar seus erros anteriores. É o que ocorre com *Nahualpili* quando este se sacrifica para proteger Athena, já que a mesma anteriormente, em sua eterna compaixão, derrama lágrimas pela dor dele.

2. QUESTÕES DE ESTÉTICA

A priori, o que chama atenção no *Gaiden do Lost Canvas* é o traço diferenciado – mais refinado que o da versão clássica. No entanto, o mesmo mantém certas características estéticas “chaves” que são marcantes dos quadrinhos de CDZ.



Fig. 05 – Página 08 – Capítulo 11 – http://ssperfil.wordpress.com/2011/08/05/lost-canvas-meio-shinwa-gaiden-capitulo-11-a-pequena-deusa/sslq_11_08/

Fig. 06– Página 13 – Capítulo 16 – http://ssperfil.wordpress.com/2011/09/23/lost-canvas-meio-shinwa-gaiden-capitulo-16-eu-nao-estou-mais-frio/sslq_16_13/

Como se trata de um álbum do tipo mangá, segundo alguns estudos (BRAGA JR, 2011; LOPES, 2010; LUYTEN, 2000; 2001) algumas das características tipicamente encontradas nesse gênero podem ser observadas com clareza. Entre elas destacam-se as calhas padronizadas – horizontais mais espessas que as verticais, o sistema não padronizado de balonagem, as variações de tipografia nas fontes, o sistema onomatopeico, os contrastes das manchas gráficas na organização visual das páginas e a supressão de cenários. A seguir, explicitamos cada uma destes elementos.

Também é possível observar o dimensionamento dos quadros, tipicamente retangulares (Fig. 05) quando se trata de conversações que requer mais tempo investido na leitura; e requadros trapezoidais (Fig. 06) para cenas de ação onde a visão do leitor desliza pelo combate. Por vezes as calhas são dispensadas dando espaço para sobreposição de quadros – uma solução para dar maior dinâmica de movimento às cenas retratadas. Requadros vazados/sangrados dispensam algumas linhas que limitam os retângulos ou trapézios dos requadros tradicionais, dando maior dimensão às cenas e servindo de alívio visual.

Para trabalhar com as noções de tempo transcorrido entre os fatos há espaçamentos muito maiores, tanto vertical quanto horizontalmente, o que ocasiona uma pausa na leitura de tempo razoável para que o leitor sinta que se passou tempo entre uma sequência de fatos e outra (Fig. 05).



Fig.08 – O Balão tem um preenchimento diferenciado para criar um destaque para o nome do golpe. Página 08 – Capítulo 16 –

<http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>



Fig.09 – Balões com fontes diferenciadas para indicar situações emocionais distintas. Página 12 – Capítulo 16 –

<http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>

As personagens se deparam com vários níveis de conversação desde diálogos passivos a gritos de técnicas especiais e recordações. Então, para cada estado desses, existem balões e fontes específicas que foram mantidas da versão original japonesa. Para falas convencionais - ao invés do típico balão arredondado - temos a predominância de balões quadriculares (Fig.09); para falas mais tensas e fortes, temos balões amorfos com algumas pontas que podem trazer os textos em negrito e com a fonte maior a fim de ocasionar impacto (Fig.09); balões de gritos mantêm-se pontiagudos; os balões dos golpes dos Cavaleiros continuam como no clássico – um borrão de tinta preto bem delineado com apenas o nome da técnica especial destacado. Em contrapartida, a maior parte dos golpes deferidos pelo inimigo está em balões pontiagudos de fundo branco, tornando fácil a associação entre o jogo de branco-preto existente em CDZ – o contraste do golpe pertence ao Cavaleiro de Athena e o Cavaleiro da mitologia rival em questão (Vide Fig. 08 e 09).

Outro ponto importante é a mudança de fonte mais próxima da cursiva nas falas da personagem *Nahualpili*. Tal mudança faz com que o leitor imagine a personagem falando

mais baixo ou com uma voz muito diferente das outras personagens, justamente por essa mudança (Fig. 10). Nas conversações de memórias passadas, além dos balões serem retangulares, a fonte usada é mais formal que a dos demais textos, sendo com serifa, facilitando a leitura do conteúdo.

O uso de fundo de página preto com quadros tipicamente retangulares é um recurso usado para retratar uma conversa passada (memória) – momento em que é explicado o porquê das personagens terem saído em jornada (Fig.11).



Fig. 10 – Página 14 – Capítulo 16 –
<http://forums.mangafox.me/threads/30707-3-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>



Fig. 11 - Página 08 – Capítulo 15
http://sperfil.wordpress.com/2011/09/05/lost-canvas-meio-shinwa-gaiden-capitulo-15-citlaloizca/sslca_15_08/

Uma das características fortes do estilo mangá são os sons retratados de forma única através das onomatopeias. O idioma japonês tem sua escrita composta por símbolos mais artísticos que as letras usadas no ocidente, uma grafia amplamente articulada à imagem de forma a se mesclar, tendo um aspecto estético que somente os mangás conseguem alcançar (BRAGA JR, 2011; LUYTEN, 2001). No caso desse volume do *Gaiden*, há um acervo de sons – desde tecidos se movendo, ruído de animais, passadas, até sons incompreensíveis, provenientes dos golpes e choques de técnicas.

Os sons do mangá são retratados nas onomatopeias de diversas formas, sendo estas vazadas dos balões ou texturizadas com hachuras ou películas. Porém os pontos de

ápice das onomatopeias são em grandes ruídos ou explosões. Nesses, o quadro se mantém mais escuro e a onomatopeia salta com contorno espesso além dos limites do quadro com fundo branco, ficando em primeiro plano (Fig. 13), recurso que intensifica a ideia de sonoridade. Mesmo não sendo compreensível à primeira vista para os leitores que tipo de som é, há uma compreensão subjetiva sobre a maior dimensão sonora da onomatopeia em comparação com as convencionais.

Os quadrinhos de CDZ sempre tiveram um aspecto mais pesado e escuro dado à quantidade de manchas gráficas das armaduras, técnicas ou mesmo pelas linhas de ação. Nesse volume do *Gaiden* isso não muda. As cenas combativas de Kardia atacando são geralmente mais escuras, evidenciando o uso do recurso plástico para destacar o cavaleiro retratado com o cabelo sem preenchimento e armadura clara (Fig.12).



Fig. 12 – Página 13 – Capítulo 14 –

<http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>



Fig. 13 – Página 10 – Capítulo 16 –

<http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>

Em contrapartida, as páginas que retratam sequências combativas de *Wesda* (o inimigo), são mais claras a fim de destacar a personagem por ele ter uma pele morena e possuir armadura negra. Logo é criada a ideia que o aliado (Kardia) está representado pelo branco, e seu inimigo (*Wesda*) está representado pelo preto, formando um antagonismo entre eles (Fig. 13). Deparamo-nos com a organização estética de elementos gráficos chamada pelos japoneses de *Notan* (BRAGA JR, 2011; LOPES, 2010) onde os elementos

gráficos principais de uma página se antagonizam não apenas em sua estrutura, mas se invertem nos padrões claro-escuro, facilitando sua identificação visual.

É visível nas páginas de ação que, mesmo os quadros retratando momentos diferentes da sequência combativa, todos eles são direcionados para um único ponto – recurso plástico que cria uma noção coerente de movimento para a leitura.

Os enquadramentos gerais das páginas visam sempre o centro delas como uma área nobre. Sendo assim, é comum nas sequências onde *Sasha* está envolvida em diálogos, a mesma ser retratada bem no centro da página (Fig. 10). Outros diálogos e cenas de importância de *Kardia* também acabam centralizando a imagem do cavaleiro nas páginas, fornecendo maior destaque ao momento em específico.

Outro recurso de quadrinização fortemente usado é a supressão do cenário em alguns requadros, diminuindo a quantidade de informação nos mesmos. Tais requadros geralmente são dispostos de forma diagonal nas páginas, ocasionando alívio visual e tornando a leitura mais agradável (Fig. 10).

Mesmo sendo um *Spin-off*, a aparência visual dos Cavaleiros não se distanciou muito do layout clássico dos cavaleiros tradicionais. Portanto, temos uma adaptação visual dos mesmos (provavelmente, podemos supor, a pedido do próprio Kurumada para que houvesse uma fácil correlação entre os personagens). *Kardia* se parece com Milo de Escorpião do Clássico na versão animada (Cabelo Azul); o corte de cabelo é semelhante e até mesmo as armaduras receberam poucas modificações, apenas se tornando mais detalhadas (Vide Fig. 02).

Um último ponto interessante em relação às questões estéticas, diz respeito, as reconfigurações na republicação traduzida. Na edição brasileira, não apenas os diálogos e legendas são traduzidas, há um esforço em interpretar as variáveis onomatopeias japonesas com sons proximais. Também, ocorre uma revisão visual e a acentuação ou destaque de determinados elementos da história. No exemplo (Fig.15), a edição brasileira acrescentou um campo branco de destaque ao redor do dedo de *Kardia* no ato do golpe ‘agulha escarlate’ (Fig. 14). Este procedimento demonstra o cuidado dos editores (mas especificamente do, quando existente, diretor de arte) na republicação intervendo esteticamente com o objetivo de ampliar o alcance e recepção positiva do material.

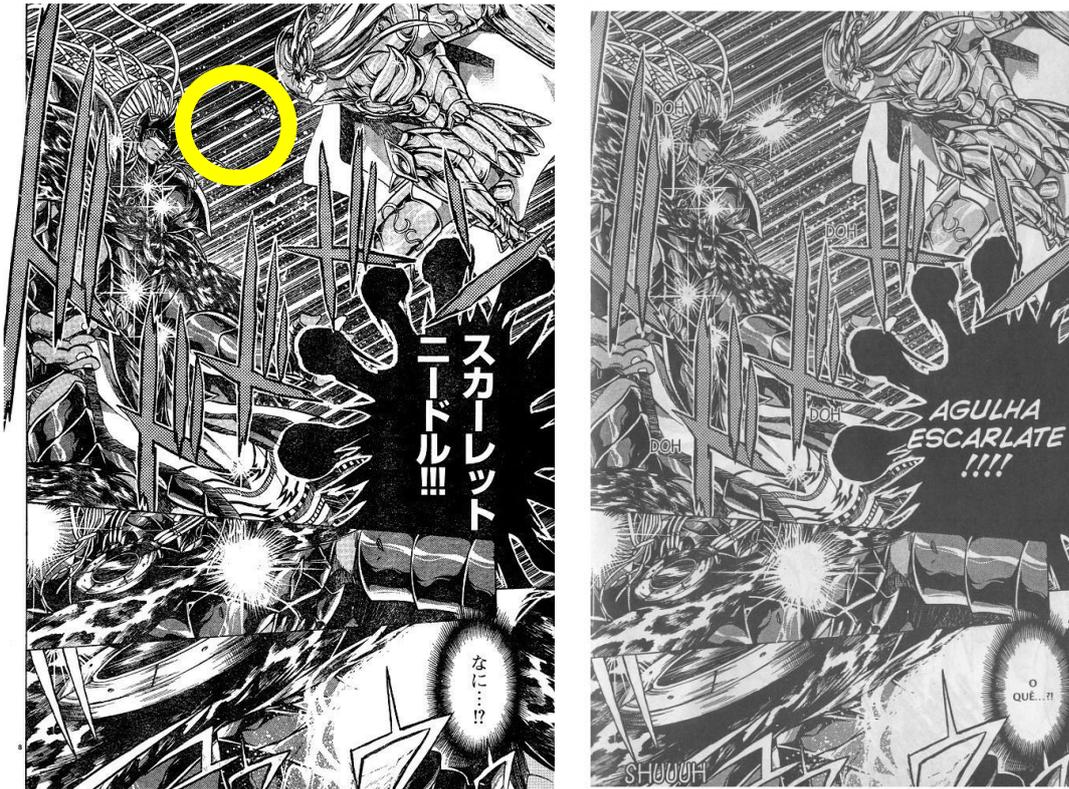


Fig.14 e 15 – Edição original e versão brasileira (p.134) da página com destaque para a cena ajustada. As edições nacionais parecem realizar uma editoração com a revisão de arte das páginas, buscando melhorar os padrões de visualização tanto das cenas gráficas quanto das onomatopeias (no fim da página, aparece uma “tradução” em caracteres ocidentais de modo a perceber partes da onomatopeia japonesa).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante observar que o *Gaiden* mantém as esquematizações de armaduras no final dos volumes – as mesmas das personagens que são incluídos na história, mesmo estes sendo apenas para esta aventura “solo” em específico. Tal preocupação reforça a ideia que Cavaleiros do Zodíaco, além de uma forte franquia de quadrinhos, também é uma história que dá margem à criação de muitos produtos periféricos. Um dos principais subprodutos da série são os brinquedos – em específico as *Figure Action* (miniaturas fiéis às personagens em todos os seus mínimos detalhes, inclusive nos encaixes das armaduras); assim como outros subprodutos que são desenvolvidos para a expansão e aproveitamento máximo da fama da série.

O *Lost Canvas*, de forma geral, agradou ao público que já era fã da série por abordar pontos que Kurumada (o criador de CDZ) não explorou, como perfis psicológicos e um enredo bem amarrado. Em anexo ao sucesso dos *Gaiden*, conseguiu-se agregar um novo

público à série. Pela estética diferenciada e os cavaleiros retratados de forma mais “bela”, Shiori Teshirogi trouxe um largo público feminino para a franquia de CDZ.

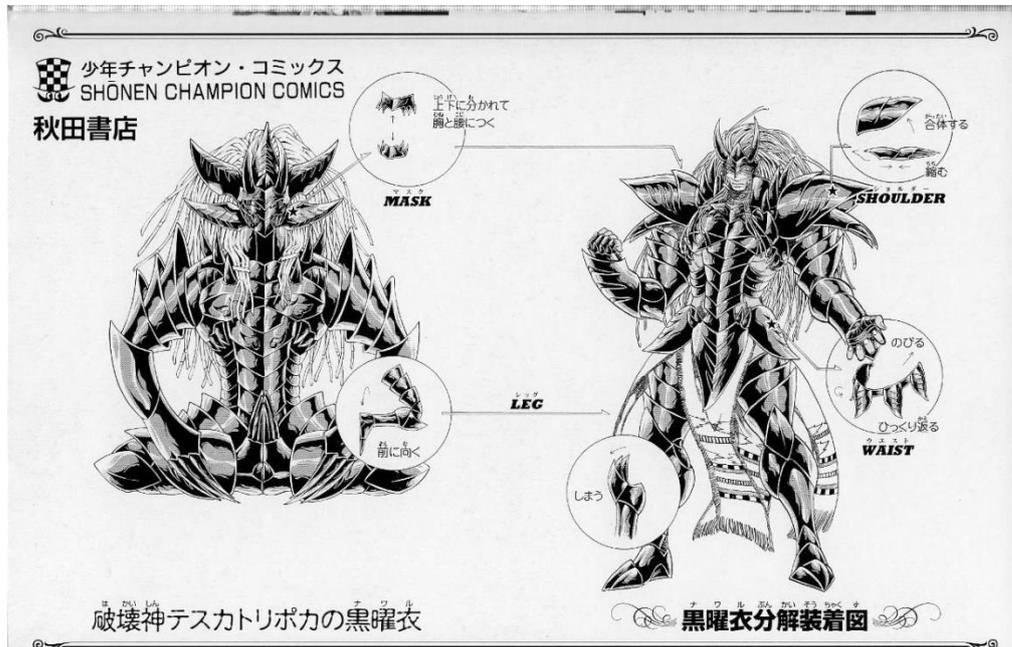


Fig. 16. Contracapa. Esquema de visualização da montagem da armadura. Seguindo os mesmos moldes das publicações tradicionais de CDZ, mesmo sendo um trabalho especial e sem possibilidade de formatação para brinquedos, como foi com o origina.

Essa receptividade é facilmente observada pelo número maciço de *fanarts* (ilustrações feitas por fãs) das personagens de *Lost Canvas* encontradas na Internet. Um sucesso em ilustrações que ultrapassou o obtido pelo *Spinoff* anterior “Episódio Gold”. O sucesso de *Lost Canvas* rendeu inclusive a série animada em duas temporadas, convertendo os vinte e cinco volumes do Mangá, além da coleção de *Gaidens* que ainda está sendo produzida no Japão.

Essa renovação para a série de Cavaleiros do Zodíaco abriu as portas para outros trabalhos como CDZ Ômega – série animada também *Spinoff*, feita pela *Toei Animation* – como também a continuação da Saga Clássica – feita pelo próprio Masami Kurumada, que é o *Next Dimension*, agregando personagens e alguns aspectos do *Lost Canvas*.

Compreender as dinâmicas destas variabilidades estéticas, no mundo dos quadrinhos, é um importante instrumento de identificação dos aspectos de mudança social e um critério metodológico para mapear o *ethos* cultural destas produções e os impactos destas mesmas produções nos ambientes circulantes em que se deparam (BRAGA JR, 2011).

Assim nos deparamos com o problema: a interdiscursividade é um fator de continuidade, reproduzindo esquemas de sucesso de uma produção ou um meio de inovação, a partir do distanciamento com um esquema previamente conhecido? Pela análise do *Lost Canvas Gaiden* (n.2) é possível inferir que a segunda afirmativa é mais plausível. A interdiscursividade permite aproximar o leitor de características familiares que o faz adquirir e consumir o material. Ainda assim, não se trata de um simples processo de cópia ou reprodução, mas uma variação tanto nos temas quanto na estética, permitindo a inserção de inovações criativas na produção destes quadrinhos. Algo que nos permite distinguir entre produções meramente mercantis interessadas em induzir o consumo das produções criativas que chegam ao mercado trazendo novas propostas estéticas para a produção de quadrinhos.

REFERÊNCIAS

BRAGA JR, A. X. *Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2011.

FIORIN, José Luiz. Polifonia textual e discursiva. In BARROS, D., FIORIN, J. L. (org.) *Dialogismo, polifonia e intertextualidade*. São Paulo: Edusp, 2003.

GAIDEN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Gaiden&oldid=34930686>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

GOUVEIA, M. A. R. O Princípio da intertextualidade como fator de textualidade. *Cadernos UniFOA*, Volta redonda, ano 2, n.4, ago. 2007. Disponível em: <<http://www.foa.org.br/cadernos/edicao/04/57.pdf>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

KURUMADA, Masami. TESHIROGI, Shiori. *Cavaleiros do Zodíaco – The Lost Canvas Gaiden*. N.2, São Paulo: JBC Editora, 2012. [Japão, 2011]

LOPES, J. H. *Elementos do Estilo Mangá*. Belém: Edição do Autor, 2010.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som*. Revista USP, São Paulo, n.52, p. 176-188, dez./fev. 2001. Disponível em: <http://www.usp.br/revistausp/52/19-sonia.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2013.

SAINT Seiya: The Lost Canvas. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <

http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Saint_Seiya:_The_Lost_Canvas&oldid=540724938>. Acesso em: 9 abr. 2013.

SPIN-OFF. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Spin-off&oldid=35226107>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/revistaemquestao/article/viewFile/3629/3418>>. Acesso em: 9 abr. 2013.