

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**ADAPTAÇÃO DE BANDA DESENHADA PARA
ANIMAÇÃO**

Eduardo Rosa Moniz

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientada pela Professora Doutora
Joana Isabel Bento da Silva Afonso

2022

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Eduardo Rosa Moniz, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado "Adaptação de Banda Desenhada para Animação", é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 29 de Outubro de 2022

RESUMO

Este trabalho de projeto pretende apresentar uma metodologia aplicada na realização da adaptação de uma banda desenhada para animação, onde ambas são realizadas pelo mesmo autor. Esta dissertação está subdividida em duas partes, na primeira, expõem-se as principais noções teóricas, e na segunda, é onde se reflete sobre parte prática, relatando o trabalho realizado pelo autor da dissertação.

A primeira fase começa com a temática do estado da arte, onde se contextualiza historicamente o projeto, através da análise das obras e artistas mais marcantes da banda desenhada, animação e de casos de estudo, que fizeram um trabalho de adaptação semelhante ao que é proposto no presente projeto. É nesta parte que se apresenta os principais conceitos teóricos destas duas artes sequenciais.

A segunda fase desta dissertação explana o método aplicado pelo autor durante a realização da animação com base na banda desenhada. Primeiro na pré-produção da banda desenhada, começando com a conceção da ideia inicial, criação da narrativa, *moodboards* e *concept arts*. Com base nestes estudos e referências, consegue-se realizar mais calmamente a banda desenhada. Em seguida, a pré-produção da animação, onde são executados testes de estilo e outros exercícios de preparação para a animação, fundamentais para que se alcance um grafismo adequado às limitações que o projeto apresenta. Nesta parte é ainda composto um *storyboard*, onde é convertida a narrativa da banda desenhada, para este servir como guia na realização da animação de maneira organizada e bem estruturada. A partir deste trabalho é possível realizar a animação de uma forma mais controlada, evitando problemas desnecessários.

Na fase pós-produção é realizada uma reflexão sobre o processo adotado e apresentam-se todas as vantagens e desvantagens desta metodologia, funcionando como um guião para qualquer pessoa que pretenda trabalhar em um projeto semelhante.

Palavras-Chave:

Banda Desenhada; Animação; Adaptação; Media; Desenho

ABSTRACT

This project work aims to present a methodology applied in the execution of an adaptation of a comic to animation, where both were realized by the same author. This dissertation is subdivided in two parts, in the first it's exposed the most main theoretical notions and in the second it's a reflection of the practical part, where it's depicted the work made by the author of this dissertation.

The first portion starts with the theme of state of the art, where the project is historically contextualized with the analyses of some of the most remarkable works and artists for comics, animation and other cases resultant of this process of adaptation. In the part it's also where it's presented the most important theoretical concepts behind these two types of sequential art.

So, the second portion of this dissertation explains the method applied by the author during the realization of the animation based on the comic. First, in the pre-production of the comic, starting by the creation of the initial ideas, a narrative, a *moodboard* and some *concept arts*. Based on this studies and references, the realization of the comics can go with more ease.

Next, the pre-production of the animation, where it's executed tests to determined the style and other exercises in preparation for the animation, fundamental to achieve a graphism that it's both suitable to the limitation presented with this project. In this part it's also composed a storyboard, where the narrative displayed on the comics is converted, so that it can serve as a guide the execution of the animation in an organized and well-structured. With all this preparatory work it's possible to continue with the realization of the animation in a more controlled environment and without unnecessary mistakes.

In the post-production portion, it's performed a reflection on the adopted process and presented all the advantages and disadvantages of this methodology, working as a guide to everyone who intends to work on a similar project.

Keywords:

Comics, Animation, Adaptation, Media, Drawing

Índice

1. Introdução	1
1.1 Objetivos.....	2
1.2 Justificação	3
1.3 Metodologia	3
2. Enquadramento histórico	4
2.1 Contexto <i>Manga</i>	4
2.2 Contexto <i>Anime</i>	8
2.3 Estudos de Caso	12
2.3.1 Banda Desenhada para Animação.....	12
2.3.2 Animação para Banda Desenhada	20
3 Enquadramento Teórico	21
3.1 Transmedia na Arte Sequencial	21
3.2.1 Narrativa Sequencial em Banda Desenhada	22
3.2.2 Narrativa Sequencial em Animação	26
4. Projeto Prático – da Banda Desenhada à Animação	30
4.1 Construção das ideias iniciais	31
4.1.1 Desenvolvimento de ideias e <i>Concept Art</i> das personagens.....	32
5. Criação da Banda Desenhada	36
5.1 Grafismo	37
5.2 Registo Monocromático	38
5.3 Cenários e recursos gráficos	40
5.4 Composição e ritmos	42
5.5 Balonagem	47
5.6 Considerações sobre a realização da Banda Desenhada	49
6. Criação da Animação	50
6.1 Procura do grafismo mais indicado	51
6.2 <i>Storyboard</i>	54
6.3 Conclusão da Animação.....	58
7. Processo de Adaptação	59
8. Conclusão	63
9. Bibliografia	66

9.1 Bibliografia Impressa	66
9.2 Bibliografia em Linha	67
9.3 Álbuns de Banda Desenhada	67
9.4 Filmografia	68
Apêndices	70
Apêndice A	70
Apêndice B	73
Apêndice C	74
Apêndice D	92
Apêndice E	93

Índice de imagens

- fig.1 - Imagem da banda desenhada *The Adventures of Shochan* (1925), escrito por Oda Shôsei e ilustrado por Kabashima Katsuichi (esquerda); pág. 6
- fig.2 - Página de *Dororo* (1967), de Tezuka Osamu (direita); pág.6
- fig.3 - Página da banda desenhada *As Aventuras de Tintim* (1929) de Hergé (esquerda); pág. 12
- fig.4 - Fotograma da animação *As Aventuras de Tintim* (1957) (direita); pág.12
- fig.5 - Página do manga *Aku no Hana* (2009-2014) de Shuzou Oshimi; pág. 14
- fig.6 - Imagens exemplares do antes e depois da técnica de rotoscopia em *Aku no Hana*; Shuzo Oshimi; 2017; pág. 14
- fig.7 - Exemplos das diferenças de representação estilística das personagens; pág. 15
- fig.8 - Comparação de desenhos entre o manga e anime de *Koe no Katachi*; pág. 17
- fig.9 - Comparação entre o anime *DevilMan Crybaby* e manga *Devilman*; pág. 18
- fig.10 - Comparação entre o anime *Devilman Crybaby* e o manga *Devilman*; pág. 19
- fig.11 - Páginas de obras de banda desenhada com base em filmes de animação; pág. 20
- fig.12 - Páginas do *manga Neon Genesis Evangelion* (1994); pág. 21
- fig.13 - Página representante da ideia de impaciência no *manga Death Note* de Takeshi Obata e Ohba Tsugumi (esquerda); pág. 24
- fig.14 - Página representante da ideia de desaceleração no *manga Death Note* de Takeshi Obata e Ohba Tsugumi (direita); pág. 24
- fig.15 - Página do *manga Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto; pág. 25
- fig.16 – Poster promocional para *Paprika* (2006), dirigido por Satoshi Kon publicado por MadHouse; pág. 31
- fig.17 - Imagem de *Moodboard* desenvolvido pelo autor; pág. 32
- fig.18 - *Millenium Actress* dirigido por Satoshi Kon (esquerda);2002; pág. 33
- fig.19 - *Sonny Boy* dirigido por Shingo Natsume (direita);2021; pág. 33
- fig.20 - Imagem do *moodboard* que foram usadas como referência; pág. 34
- fig.21 - Concept Arts da personagem Aoki; Eduardo Moniz; 2022; pág. 34
- fig.22 - Referências usadas para os acessórios da protagonista; pág. 35

fig.23 - Imagens usadas como referência para as personagens; pág. 36

fig. 24 - Conjunto de imagens de obras representantes do estilo *moe*; pág. 37

fig.26 - Exemplos dos diferentes tipos de registos e padrões usado na banda desenhada (1, *crosshatching*; 2, *hatching*; 3- *padrão polkadot*; 5- *mistura de polkadot e hatching*); Eduardo Moniz; 2022; pág. 39

fig.27 - Imagens usadas como referência para a banda desenhada; pág. 41

fig.28 - Imagem de comparação entre a referência e o desenho na banda desenhada; pág. 42

fig.29 - Exemplo das linhas guia em “Z” na banda desenhada; pág. 43

fig.30 - Página do *manga Berserk* de Kentaro Miura; pág. 44

fig.31 - Exemplo de uma página de ritmo elevado de leitura na banda desenhada; Eduardo Moniz; 2022; pág. 45

fig. 32 - Exemplo da desaceleração na banda desenhada; Eduardo Moniz; 2022; pág. 46

fig.33 - Página da banda desenhada com técnica *Splash*; Eduardo Moniz; 2022; pág. 47

fig.34 - Balões de fala utilizados na banda desenhada; Eduardo Moniz; 2022; pág. 48

fig.35 - Exemplo de utilização de balões de fala; Eduardo Moniz; 2022; pág. 49

fig.36 - Fotograma do filme de animação *The Girl Who Leapt Through Time* (2006); Mamoru Hosoda; pág. 51

fig.37 - Fotograma do *anime Bakuman* (2010); Kenichi Kasai; pág. 52

fig.38 - Painel do *manga Bakuman* (2008); Tsugumi Ohba; Takeshi Obata; pág. 52

fig.39 - Conjunto de imagens utilizadas como estudos pré-produção da animação; Eduardo Moniz; 2022; pág.53

fig.40 - Imagem do *storyboard* realizado para a animação; Eduardo Moniz; 2022; pág. 55

fig.41 – Comparação entre a representação de uma ação no *storyboard* e na animação; Eduardo Moniz; 2022; pág. 56

fig.42 - Imagem da sequência de dois painéis da banda desenhada; Eduardo Moniz; 2022; pág. 57

fig.43 - Comparação entre a representação da mesma ação na animação (esquerda) e na banda desenhada (direita); Eduardo Moniz; 2022; pág. 62

1. Introdução

Preende-se, neste projeto de carácter teórico-prático, a realização de uma animação com base em uma banda desenhada, ambas produzidas pelo autor deste trabalho. Com esta adaptação, existe uma transformação no modo como a obra é realizada, devido às características materiais dos meios e uma conversão na maneira como a obra é recebida pelo observador. Cabe ao artista utilizar estas diferenças de linguagem para manipular a atenção do leitor e guiar a maneira como a narrativa é interpretada. Procura-se não só compreender estes dois suportes, mas também a importância das ditas transformações e conversões que surgem neste processo criativo.

Por se ter interesse em produzir obras pessoais nestas áreas e, uma vez que este conceito, de uma obra de banda desenhada servir como base para uma animação, é um método bastante presente no contexto destes meios, acha-se que esta é uma ótima temática para se explorar nesta dissertação. Este projeto tem como objetivo apresentar uma possível metodologia que poderá servir como um guião para quem pretender realizar futuros trabalhos de adaptação de banda desenhada para animação.

Assim, esta dissertação, está dividida em duas componentes, que se interligam para podermos chegar a uma conclusão. Na primeira fase é realizada uma pesquisa e análise do estado atual da arte, da banda desenhada, da animação e deste processo de adaptação, com referência a diferentes autores e de obras relevantes ao presente trabalho. Tendo em especial atenção o caso oriental, da tradução de *manga* para *anime*, onde esta metodologia criativa está mais presente. Em seguida, são expostos os principais conceitos teóricos deste processo, apresentado as características da linguagem de banda desenhada, e em seguida, a linguagem da animação. Então, no caso da banda desenhada, são explorados elementos como os balões de fala, painéis, tipos de composição das páginas e outros aspetos considerados fundamentais para a linguagem de banda desenhada. Em seguida, foi feito algo semelhante com o meio de animação, onde se apresentam vários termos, como os diferentes tipos de fotogramas, *timing*, *spacing* e outros conceitos que são importantes na produção de animação e no consumo da mesma.

Na segunda fase deste trabalho tem lugar a componente prática do projeto, na qual se explora e detalha todo o processo criativo da realização da animação com base na banda desenhada. Primeiro, explorando as fases iniciais de preparação da banda desenhada, realizando *brainstorm* de ideias, *concept arts* e construção de uma narrativa. Através deste processo é possível realizar a banda desenhada, de uma maneira mais controlada, uma vez que, já se formou uma narrativa e ideia de como seriam os principais visuais da obra.

Em seguida, sendo a criação de animação independente, realizam-se mais exercícios de pré-produção da animação, onde, com base nos trabalhos feitos anteriormente, cria-se um *storyboard* e alguns testes, para formar uma referência visual para o estilo gráfico. Isto permite seguir para a realização da animação com um plano e uma ideia visual, que ajuda a manter o projeto mais organizado e com uma qualidade visual mais adequada às limitações e obstáculos que surgem durante a realização do projeto.

Por fim, são analisados os resultados de toda a criação deste projeto, refletindo desta forma, sobre as vantagens e inconveniências desta metodologia de conversão de banda desenhada e animação.

1.1 Objetivos

Com este trabalho de mestrado, tem-se como principal objetivo, a realização de uma animação, com base numa Banda Desenhada, realizada pelo mesmo autor. Documentando todos os passos deste processo criativo tal como estabelecer uma ligação das técnicas narrativas entre os dois meios.

1.2 Justificação

O fundamento desta dissertação incide em uma investigação do processo de conversão entre os meios de banda desenhada e animação. A componente prática servirá não só como elemento fundamental para explorar as potencialidades e escolhas que têm de ser refletidas no desenvolvimento das adaptações, como também poderá vir a ser um possível guia para quem queira realizar um trabalho similar, académico ou não.

O autor do presente projeto, na fase prática, é bastante influenciado pela cultura *manga*¹ e *anime*², por motivos pessoais e motivacionais, tais como um grande fascínio e ligação ao registo de banda desenhada e cultura oriental. Por essa razão, considerou-se que seria apropriado que a investigação espelhasse, de um modo mais focado, este género de banda desenhada e animação.

1.3 Metodologia

A metodologia deste trabalho está dividida em duas vertentes. Na primeira, contextualiza-se este processo, através da exposição de obras e artistas mais importantes de ambos os meios e do processo de adaptação entre eles, com especial á arte oriental de transição entre *manga* e *anime*. São também apresentados os principais conceitos teóricos, para se compreender as linguagens dos meios utilizados neste projeto, com base principal nos trabalhos de Henry Jenkins, Will Eisner, Donis A. Dondis e Richard Williams. Na segunda parte, é exposto todo o processo que o autor deste trabalho teve durante a criação de uma animação com base na banda de desenhada, onde ambas são realizadas pelo mesmo artista. Começando por apresentar a construção das ideias iniciais, narrativa, *concept art* e *moodboards*, como trabalho de preparação para a realização da banda desenhada. Analisa-se o resultado da realização da banda desenhada e apresenta-se as principais

¹ *Manga* (漫画 lit. história em quadrinhos) é o termo usado para caracterizar as bandas desenhadas de origem japonesa.

² *Anime* (アニメ lit. animação) é o termo usado para caracterizar as animações de origem japonesa..

soluções tomadas, desde a escolha monocromática, composição das páginas e a balonagem. Depois da realização da banda desenhada, apresenta-se o processo preparatório para a construção da animação, fazendo testes de estilo e um *storyboard*, com base na banda desenhada. Com isto, é feita uma reflexão dos resultados e são apresentados, com base na análise e experiência do autor, todas as vantagens e desvantagem, para que, quem tencione realizar uma obra semelhante possa ter um possível guião ou evitar os erros e obstáculos encontrados neste método.

2. Enquadramento histórico

Para realizar uma análise do método de conversão entre o meio de banda desenhada para animação, considera-se fundamental adquirir uma familiaridade, mesmo que de uma maneira sucinta, com os meios que este trabalho incide. Será então apresentada uma análise cronológica de diferentes momentos que se consideram importantes para o desenvolvimento dos meios até à atualidade.

2.1 Contexto *Manga*

O início da Banda desenhada é difícil de determinar, mas os primeiros álbuns, aparecem por volta do ano 1934³, com o período da Época de Ouro da Banda desenhada. Foi neste período, que se começou a implementar as principais características do que reconhecemos como banda desenhada atualmente. Deste período, quando, maioritariamente, as obras não excediam simples coleções de pequenas sequências narrativas, até à atualidade, onde é possível encontrar este tipo de arte em inúmeros suportes e formatos, ganhando cada vez mais complexidade e diversidade gráfica.

Já no *manga* ou banda desenhada japonesa, conseguiu-se ir até aos séculos XII e XIII para encontrar os *Choju-giga*, que eram sequências de desenhos produzidos por vários artistas, onde se representavam

³ Cf. Eisner, Will. (2008) *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W. W. Norton & Company, p. 7

maioritariamente sapos e coelhos. Por volta do século XVIII é vendido o primeiro *manga* “Toba Ehon” por uma editora da região de Osaka. Este livro narra uma história com desenhos representando a vida cotidiana do período Edo (1603-1867). *Choju-giga* seriam bastante associados aos livros *kibyōshi*⁴, que tornaram a produção de livros mais acessível e popular.

Com a ocupação dos Estados Unidos da América no Japão durante a segunda guerra mundial, entre o período de 1945 a 1952, ocorreu uma grande evolução de estilo e expansão da indústria. Por outro lado, por rivalidade entre os dois países, surgiu um movimento por parte da população mais conservadora japonesa, receando que os ícones da sua cultura fossem substituídos por personagens americanas. Estes receios foram se expandindo através de um preconceito generalizado e propaganda cultural negativa, para tentar combater a temida invasão cultural por parte dos EUA.

Durante este período, a animação foi também usada para comunicar uma imagem negativa da invasão americana. Onde artistas japoneses utilizavam o estilo e as próprias personagens das animações ocidentais, como Mickey Mouse, Felix the Cat e outros, que representam o perigo exterior, que seria apenas derrotado ao invocar outros ícones tradicionais da cultura japonesa, como *Momotaro*, *Benkei* e *Kintaro*⁵. Bontaro Shaka foi um dos artistas mais importantes a produzir arte não oficial Disney.

Este artista iria servir como influência para artistas como Osamu Tezuka, considerado “Deus do *Manga*”⁶, que implementaram inúmeros aspetos da linguagem *manga* e criaram longas histórias de diferentes géneros de narrativa que servem como influência até à atualidade.

Tezuka percebeu que a simplicidade e objetividade no desenho popular na animação ocidental permitiria um corte orçamental, que na época, seria fundamental para a indústria.

Os próprios desenhos das personagens de Tezuka foram influenciados por artistas como Walt Disney e Dave Fleischer⁷, sendo representados com

⁴ Livros produzidos durante o período Edo (1603-1867), normalmente com cerca de dez páginas e com capas de cor amarela.

⁵ Personagens de histórias de folclore conhecidas do povo japonês

⁶ “placed on Tezuka Osamu as the pioneer and “God of Manga”” Lunning, Frenchy. (2014) *Mechademia 8: Tezuka’s Manga Life*. Univ Of Minnesota Press, p.34 (trad. livre do autor)

⁷ Dave Fleischer foi um cartunista conhecido por obras como “Betty Boop”

olhos grandes e expressivos, o rosto simplificado e os cabelos espetados. Estas características tornam as personagens facilmente reconhecíveis e são aspetos que fazem parte do estilo japonês até hoje. Nas obras de Tezuka observamos também uma evolução na maneira como o leitor é colocado na narrativa da história, verificando a colocação do ponto de vista dos planos das ações e das personagens de um modo mais cinematográfico. Também houve um aumento na importância da expressividade das emoções, trazendo uma maior intimidade e empatia entre o leitor e as personagens.

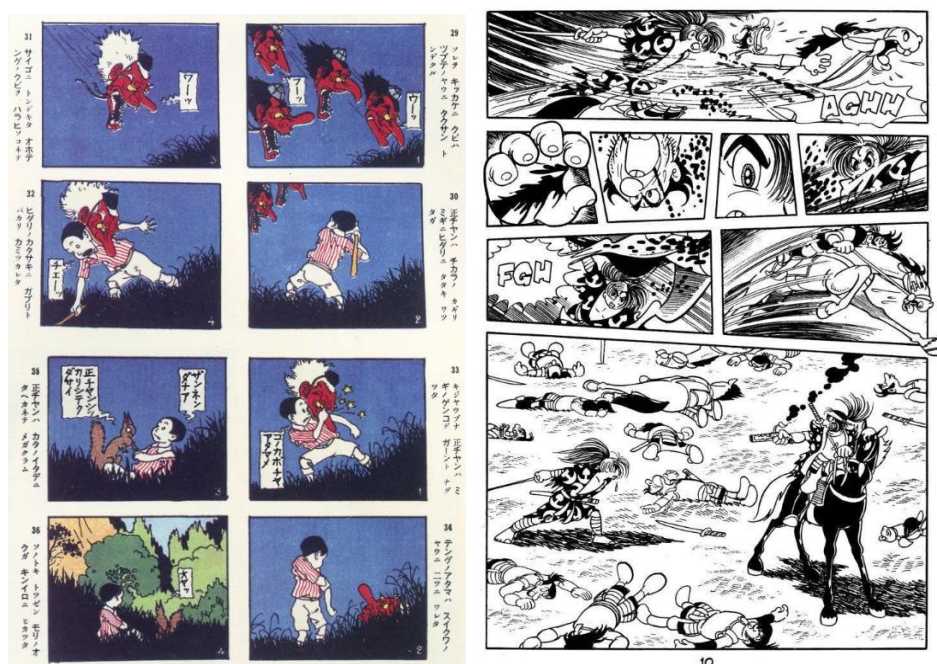


fig.1 - Imagem da banda desenhada *The Adventures of Shochan* (1925), escrito por Oda Shōsei e ilustrado por Kabashima Katsuichi (esquerda)
 fig.2 - Página de *Dororo* (1967), de Tezuka Osamu (direita)

Relativamente à tradução da narrativa visual, podemos verificar, nas figuras 1 e 2, uma diferença na forma como a ação, o seu ritmo e ponto de vista são refletidos na composição da página. A maneira como na página de Tezuka é transmitida a violência e caos da luta através de *close ups* nas mãos e rostos, funciona para nos colocar no ponto de vista da personagem.

Embora não tenham começado assim, as revistas *manga*, já no tempo de Tezuka, eram direcionadas a uma certa demográfica de género e idade. Uma das categorias de *manga* mais importantes para a história de Tezuka, são

os *mangas shounen*⁸ destinados a um público adolescente masculino (normalmente entre os 12 a 18 anos de idade). Este tipo de *manga* já era predominante desde o período pré-guerra, onde muitas obras seriam usadas como propaganda de grupos nacionalistas para tornar as crianças “Duras como Aço, Puras como Neve”⁹.

Tezuka Osamu, seria uma das figuras mais marcantes para o *manga shounen* durante o período pós-guerra, sendo que, a sua primeira serialização de grande escala foi o livro *Jungle Emperor* (1950 -1954 *Janguru Taitei*).

Mighty Atom de Tezuka Osamu é outro *manga shounen*, que viria a ser o mais popular, tanto dentro do Japão, como internacionalmente, onde seria conhecido pelo nome *Astro Boy*. Esta obra deixou uma marca enorme na indústria de *manga* e *anime*, sendo que, em três anos, através dos livros, brinquedos, música e outros produtos, conseguiu gerar cerca de 5 mil milhões de dólares. É mencionado ainda Daisuke Miyao, um crítico de *anime*, que associa as bombas nucleares de Hiroshima e Nagasaki com *Astro Boy*, uma história sobre uma criança-robô, que nas suas aventuras se torna um herói através dos seus poderes nucleares.¹⁰

O tópico em redor dos bombardeamentos nucleares foi bastante explorado artisticamente da arte no período Pós-Guerra direta e indiretamente. Sobre esta temática, tem-se também o exemplo do filme de Hishiro Honda, *Gojira* (1954) considerado uma reflexão sobre o medo que o poder nuclear e as consequentes radiações tiveram na população japonesa. Este filme tornou-se um dos ícones japoneses, e atingiu sucesso em todo o mundo, sendo que, no ocidente seria conhecido pelo nome *Godzilla*.

Akira (1988) de Katsuhiro Otomo é outro exemplo relevante que toca neste tópico. O *manga* toma lugar na cidade de Neo-Tóquio, que seria o resultado de uma explosão nuclear que destruiria a cidade de Tóquio, a capital do Japão, dando início à Terceira Guerra Mundial. Otomo participou também

⁸ Shounen (少年 menino) é o género de *anime* e *manga* dedicado a um público jovem masculino.

⁹ “As Hard as Steel, As Pure as Snow.” Lunning, Frenchy. (2014) *Mechademia 8: Tezuka's Manga Life*. Univ Of Minnesota Press, p.177 (trad. livre do autor)

¹⁰ Cf. Lunning, Frenchy. (2014) *Mechademia 8: Tezuka 's Manga Life*. Univ Minnesota Press, p. 313

na produção do filme *Akira*, uma adaptação do *manga* do mesmo nome, que foi realizada durante a publicação dos livros e atingiu sucesso globalmente.

Princess Knight (1953 - 1956, *Ribon no kishi*), também de Tezuka Osamu, foi um *manga* publicado na revista *Shoujo Kurabu* (Clube de Raparigas) sendo o primeiro "*story manga*"¹¹ da história de *manga shoujo*¹². Este género de narrativa é dedicado a um público jovem feminino, normalmente com os temas de amor e relações, mas que pode abranger inúmeros subgéneros de banda desenhada japonesa, desde um simples romance, *mahou shoujo* (histórias de raparigas com poderes mágicos), até *Boys Love* (histórias de amor entre dois rapazes).

A indústria *manga* continuaria a evoluir, tornou-se um fenómeno único a nível internacional, sendo atualmente uma das áreas com maior rentabilidade e o maior fator de expansão da cultura japonesa.

2.2 Contexto Animação

Podemos analisar a história da animação através de uma maneira cronológica, esta está dividida em nações e culturas. Com isto, será mais oportuno analisar alguns pontos históricos mais marcantes.

Se considerarmos os objetos de ilusões ótica como o início da animação, temos ferramentas como Caleidoscopio (1816), Taumatrópio (1825), Estroboscópio (1932), Fenacistoscópio (1832), Estereoscópio (1825-2830) Zootropo (1834) e Cinetoscópio (1868)¹³. Estas invenções criaram uma nova maneira de se comunicar através de imagens e ajudaram o ser humano a compreender como os olhos reagem com a representação elusiva de movimento e progressão de tempo.

Por volta de 1890, artistas como Arthur Melbourne-Cooper, Walter Robert Booth e outros, começaram a usar a técnica de *frame by frame*, que

¹¹ Cf. Lunning, Frenchy (2014) *Mechademia 8: Tezuka 's Manga Life*. Univ Minnesota Press, p. 299

¹² Shoujo (少女 menina) é o género de *anime* e *manga* dedicado a um público jovem feminino.

¹³ Kaleidoscopio, Estroboscópio, Fenacistoscópio, Estereoscópio, Zootropo e Cinetoscópio são objetos que criam a ilusão ótica de imagens em movimento.

naquele período, consistia em uma câmara retirar um número de fotografias, que depois seriam expostas a uma velocidade contínua, maioritariamente dezasseis fotogramas por segundo.

Thomas Edison, em 1891, inventou o cinematógrafo, e com este, a primeira curta de cinema chamada *La Sortie de L'Usine Lumière à Lyon* (1895), onde era capturado o dia-a-dia das pessoas comuns a sair de uma fábrica.

Com o lançamento da curta *Fantasmagorie* (1908)¹⁴, a animação, embora funcionasse em paralelo com o cinema *live action*¹⁵, teria agora a sua própria identidade. Esta animação fez o que até à altura era impossível e tornou-se um sucesso, criando não só um público para este tipo de trabalho, como a profissão de animador começou a ser algo concreto.

O canadiano Winsor McCay, um artista que ganhou reconhecimento primeiro como um cartunista, principalmente pela sua banda desenhada *Little Nemo in Slumberland* (1905) iria começar a explorar o ramo da animação em 1911 com a adaptação para animação *Little Nemo*, da banda desenhada anteriormente mencionada. Nesta animação, as personagens comportam-se de uma maneira muito elástica, contorcendo-se, distorcendo-se e com habilidades de metamorfose. Contudo, a obra mais reconhecida de animação de McCay viria apenas a ser realizada em 1914 com o título de *Gertie the Dinosaur*. O desenho desta animação é constituído basicamente por um fundo estático, onde as personagens eram animadas e interagem com a personagem Gertie. O que esta animação trouxe foi um desenho e formas mais estáveis, que tornavam a animação mais fluida e pela primeira vez, introduziu o sistema de *keyframing*, *registration marks*, ciclos de animação e um sistema de *layers* de animação¹⁶, características que iriam influenciar muitas outras animações.

The Golden Age (1928-1951) foi um dos períodos que mais marcou a indústria da animação. Tendo Walt Disney como a sua principal figura, ao ter um sucesso extraordinário com a curta-metragem *Steamboat Willie* (1928). Embora a obra tenha recebido várias críticas negativas, salienta-se o aspeto

¹⁴ *Fantasmagorie* (1908) de Émile Cohl, um filme de dois minutos com cerca de setecentos desenhos, que consistia em vários desenhos de linhas brancas num fundo escuro.

¹⁵ Cinema *live-action* é o termo que define os filmes realizados por atores e atrizes reais, ao contrário de animação.

¹⁶Cf. Peres, Cátia (2020) *Liberated Worlds: A method of analysis on graphical Language and discourse in the animated film and in the work of Hayao Miyazaki*, p.49

inovador de ter áudio sincronizado com a animação, algo que o público adorou. Assim, a indústria de animação foi completamente alterada, o mercado expandiu-se, havia mais interesse económico e a empregabilidade aumentou.

Com o terremoto de Kanto, em 1923, é dito que muitas das obras animadas japonesas foram perdidas, mas o filme *The Dull Sword* (1917) de Junichi Kouchi é considerado um dos primeiros e únicos exemplos de animação japonesa que não desapareceu com o tempo. No filme temos uma história de comédia *slapstick*¹⁷, muito popular na altura, graças aos filmes mudos do estilo Chaplin¹⁸. Nesta animação, era representado um fundo estático e as personagens eram animadas através da técnica *cut-out*¹⁹. Ao utilizar este método, o resultado foi bastante diferente das animações ocidentais como as de McCay, ou seja, oferecia mais estabilidade gráfica, mas menos fluidez.

O filme *The Spider and the Tulip* (1943) de Masaoka Kenzo é reconhecido como um dos filmes mais importantes no mundo da animação japonesa, especialmente, considerando que o Japão estaria com problemas económicos e a participar na segunda guerra mundial. Embora o filme seja bastante influenciado pelos filmes americanos da Disney, ainda assim, representa um progresso na técnica e fluidez da animação.

Masaoka Kenzo e Yamamoto Zenjirou iriam fundar em 1948 o estúdio de japonês de animação chamado "Japan Animated Films", nome que seria alterado em 1956 para TOEI Animation. Este estúdio é onde muitas das principais obras e artistas do mundo da animação japonesa estiveram presentes.

The Tale of the White Serpent (1958), um filme dirigido por Taiji Yabushita e Kazuhiko Okabe e produzido no estúdio Toei, não só é uma obra importante pela incrível produção na indústria de *anime* da altura, tendo treze mil trabalhadores a trabalhar neste filme, como é uma obra fundamental por representar o início dos filmes a cor e de longa duração para a animação japonesa. O filme tem uma duração de cerca de uma hora e dezanove minutos,

¹⁷ *Slapstick* é um estilo de comédia envolvendo o exagero de comportamentos físicos. Muitas vezes envolvendo violência proposital ou acidental.

¹⁸ Charlie Chaplin foi um dos atores de cinema mudo, conhecido pela sua mímica e pela comédia *slapstick*.

¹⁹ A técnica *cut-out* é a técnica que define o trabalho de animação que utiliza recortes de papel, cartão e outros materiais para animar o movimento de personagens, objetos e cenários.

e conta-nos, de uma maneira um pouco infantil e inocente (semelhante à animação da Disney), uma história baseada no folclore chinês, sobre um romance entre Bai-Niang, uma mulher com o espírito de uma cobra e Xu-Xian.

Também em 1958, Tezuka Osamu seria convidado pela TOEI Animation para participar na adaptação do seu *manga Boku no Son Goku* (1953). Depois de ter completado o seu contrato com a Toei, Tezuka continua interessado em explorar o mundo da animação e fundou o estúdio de animação Mushi Productions em 1961.

Apenas três anos depois, em 1963, seria adaptado do *manga Astro Boy*, que como já foi mencionado, ficou incrivelmente popular dentro e fora do público japonês. Este *anime* teve 193 episódios e terminou em 1966. Neste caso, Tezuka, para combater os custos elevados da produção de animação, decidiu diminuir a fluidez, o que tornou possível manter a produção de episódios semanais. Isto foi conseguido a partir de um corte no número de desenhos, assim, onde animações como Disney e outros utilizavam o sistema de 24 fotogramas por segundo, *Astro Boy* muitas vezes chegava a apenas ter seis fotogramas.

Hayao Miyazaki, uma incontornável figura no mundo do *anime* que começou também por trabalhar na TOEI, e mais tarde, em 1985, juntamente com o produtor Toshio Suzuki e o diretor Isao Takahata, fundou o estúdio de animação Studio Ghibli. Miyazaki, embora admirasse o trabalho de Tezuka, estava consciente das limitações que a indústria das séries televisivas apresentava para a animação, como a limitação de fluidez, reutilização de ciclo animados e cenas de *frames* congelados. Miyazaki considera-se como um diretor de animação com objetivo de refletir o tempo onde os animadores não eram subjugados à proletarização da indústria e onde havia, supostamente, mais liberdade para expressar interesses artísticos. Os universos criados por Miyazaki apresentam características de um mundo de fantasia, como a falta de gravidade, contradição de leis de física e do mundo real.

2.3 Estudos de caso

Nesta dissertação, embora os dois meios descritos nos capítulos anteriores sejam fundamentais, o objetivo principal é uma apresentação do método de conversão entre a banda desenhada e animação. Então, neste capítulo, vão ser apresentadas e analisadas diferentes obras resultantes deste método, seja animações com base em banda desenhada ou vise versa.

2.3.1 Banda desenhada para Animação

Neste capítulo, pretende-se refletir então, sobre a interligação destes dois tipos de narrativa gráfica anteriormente destacados, levando à existência de inúmeros exemplos de obras de animação com base numa banda desenhada. Os traços deste processo artístico, no lado ocidental do globo, podem ser encontrados nos exemplos mais preliminares da história da animação, um sendo o anteriormente falado *The Little Nemo*, obra de banda desenhada que seria adaptada para animação.

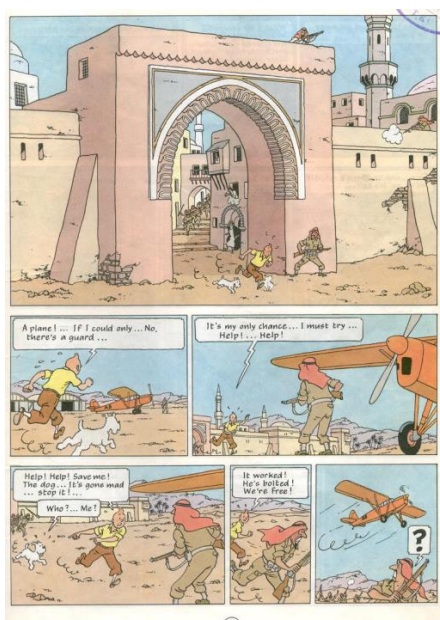


fig.3 - Página da banda desenhada *As Aventuras de Tintim* (1929) de Hergé (esquerda)

fig.4 - Fotograma da animação *As Aventuras de Tintim* (1957) (direita)

Outras obras chegaram a um público global, como a banda desenhada *As Aventuras de Tintim* (1929-1976), que embora tenha sido adaptada para um filme de animação *stop motion* em 1947, seria apenas em 1957, que teria a série televisiva de animação com o mesmo nome e duraria 107 episódios. Dentro do mundo da banda desenhada americana, um género de banda desenhada dentro dos mais relevantes seria os livros de super-heróis, que são frequentemente adaptados para animação. Um exemplo que podemos observar, seria a banda desenhada *Batman: The Killing Joke* (1988), que seria adaptada para um filme animado com o mesmo nome em 2016.

Tanto *Astro Boy* como *Akira*, obras anteriormente mencionadas, são exemplos de *manga* que seriam mais tarde adaptados para *anime*. Estas duas indústrias no Japão têm uma relação muito próxima, o que faz com que, cerca de 40% de todo o *anime* seja produto deste processo artístico²⁰.

O *manga Aku no Hana* (2009-2014), do autor Shuuzou Oshimi, conta uma história de horror, onde Takao Kasuga tenta, desesperadamente, consolidar a sua vida de estudante e defender a sua boa imagem, enquanto lida com o lado mais perverso da sua mente, o qual, origina obstáculos que o impedem de viver uma vida normal. Nesta obra são explorados, de uma maneira extrema, temas como sentimentos oprimidos e o estado de fragilidade mental comum entre jovens adolescentes.

²⁰Cf. Green, Scott. (2014) *Source Material For Anime Over the Last Decade Charted*. [consult. 2022-10-09] Disponível em <URL:<https://www.crunchyroll.com/pt-pt/anime-news/2014/02/09/source-material-for-anime-over-the-last-decade-charted>>



fig.5 - Página do manga *Aku no Hana* (2009-2014) de Shuzou Oshimi

Em 2013, o estúdio ZEXCS, lançou uma série *anime* com o mesmo nome, a partir da qual iria adaptar os primeiros livros. Embora a obra animada siga bastante a mensagem da obra original, existem diferenças bastante notáveis entre elas, que resultaram em uma divisão de opiniões entre os consumidores.



fig.6 - Imagens exemplares do antes e depois da técnica de rotoscopia em *Aku no Hana* de Shuzo Oshimi (2017)

A alteração mais evidente ao ver as duas obras é a utilização da técnica de roscopia usada na animação, como a figura seis, que se afasta das formas e normas presentes no estilo gráfico do *manga*. Assim, no tratamento das personagens, não existe qualquer trabalho de sombra, sendo utilizado apenas um tom em cada superfície, sem variações tonais para dar efeitos tridimensionais aos volumes. Por outro lado, no registo da linha, graças ao uso da roscopia²¹, esta consegue ser complexa e adquirir uma fluidez bastante consistente.



fig.7 Exemplos das diferenças de representação estilística das personagens

O diretor desta animação, Hiroshi Nagahama, durante uma entrevista revela:” Eu tentei imitar as emoções provocadas pelo trabalho original, então, afastei-me do estilo artístico fofo para favorecer um estilo mais desagradável e realista”²². Ou seja, a escolha de utilizar esta técnica, permitiria representar as personagens através de normas mais realistas e ter os movimentos mais próximos da fluidez do comportamento humano normal.

Além disso, foram feitas outras alterações na maneira como a história foi estruturada. No primeiro episódio do *anime*, os primeiros treze minutos, não existem no *manga* e servem para dar a conhecer melhor a personagem

²¹ Rotoscopia é a técnica que permite realizar uma animação seguindo uma referência filmada.

²² MarinaSauce. (2014) *Sakura-con 2014* “I tried to mimic the emotions evoked by the original work, so I avoided the cute artwork in favor of a more ugly and realistic style.” (trad. livre do autor) [consult. 2022-2-10] Disponível em:

<URL:<https://marinasauce.wordpress.com/2014/04/25/sakura-con-2014/>>

principal e o ambiente onde a história ocorre. Depois desta cena, é apresentada uma montagem de dois minutos onde a personagem principal acorda e vai para a escola. Durante estas sequências, a câmara encontra-se estática, os planos são bastante longos e o vídeo é acompanhado por uma música ambiente misteriosa, o que transmite a sensação de desconforto. Logo a seguir a estes momentos, a animação começa a seguir a obra original e chegamos à apresentação de uma personagem secundária, através de uma ação que surpreende a personagem principal. Neste caso, na obra original, não é oferecido tempo suficiente para que esta revelação tenha a surpresa e o impacto que a animação transmite.

Em ambas obras, em múltiplos momentos, é referido o livro *Les Fleurs du Mal*, de Charles Baudelaire, um livro de poemas sobre a beleza no pecado, morte, decadência e outros temas que tornaram este livro bastante controverso. Para além desta obra poética dar o nome ao *manga*, *Aku no Hana* (lit. As Flores do Mal ou *Les Fleurs du Mal*), o livro é um objeto físico muito presente na narrativa. Para além disto, na animação, são lidos vários poemas deste autor e a letra da música que encerra todos os episódios é uma tradução de um dos poemas deste livro. Já no caso do *manga*, todos os títulos de cada capítulos são criados como referência aos poemas deste autor.

A receção do *anime* recebeu respostas bastante controversas, tendo criado impressões ou muito positivas ou outras incrivelmente negativas, mas após ler as opiniões *online* em diferentes *sites*, observa-se que, maioritariamente, foi devido ao estilo incomum, que se afastado do *manga* e o facto da adaptação não seguir a obra original por inteiro, que afastou muitos dos fãs da obra original.

Koe no Katachi (2013), de Yoshitoki Ooima, é outro *manga* que recebeu uma adaptação para filme de *anime* com o mesmo nome (2016), dirigido por Naoko Yamada, que revelou ser interessante analisar. A narrativa conta a história de um rapaz, chamado Ishida Shouya, que vive com o facto de ter aterrorizado a infância de uma antiga colega surda, Nishimiya Shouko. A história toca em temas de violência entre crianças, depressão e o significado de amizade. O *manga*, uma vez que toca nestes temas complicados, antes de

ser lançado, teve de ser consultado pela Fundação Japonesa de Surdez²³, associação que reconheceu a representação destes problemas como coerentes e apropriados. No caso da animação, esta recebeu prémios japoneses, como o prémio Tokyo Anime Award na categoria de melhor filme e foi nomeado para vários prémios internacionais, como na categoria de melhor filme no festival Annecy International Animation Film Festival. A receção de ambas obras foi incrivelmente positiva, sendo um grande sucesso de vendas e recebendo comentários, em grande maioria, muito positivos, tanto a nível nacional, como internacional.

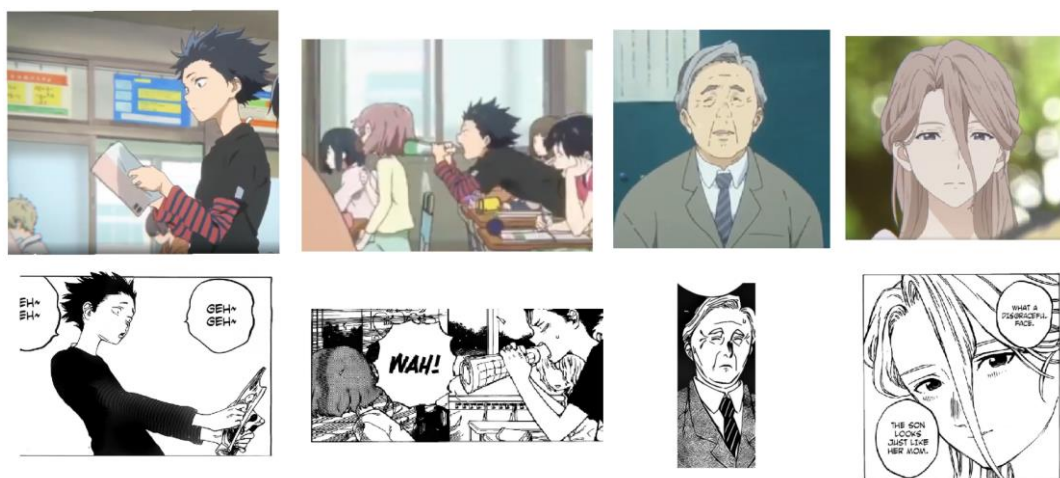


fig.8 - Comparação de desenhos entre o manga e anime de *Koe no Katachi*

Embora o grafismo gráfico entre os dois meios apresente diferenças bastantes notáveis, os cânones e normas de representação são praticamente iguais. A representação das formas das personagens e ações, em muitos momentos, é praticamente um por um e o trabalho de linha é bastante semelhante.

A mudança mais notável realizada durante a adaptação encontra-se na narrativa, apesar da animação transmitir a mesma mensagem e seguir, na maioria das vezes, a história original. Isto deve-se ao facto da narrativa ter sete volumes ou sessenta e quatro capítulos e a animação ser um filme com apenas duas horas e dez minutos, o que resulta no abandono de arcos de histórias de importância secundária ou que se tenham considerado não fundamentais.

²³Deafniche. *Koe No Katachi* is japan's first ever captioned anime for deaf audiences [consult.2022-2-12] Disponível em: <URL: <https://www.deafniche.com/koenokatachi/>>

Esta solução permite que se consiga transmitir as qualidades que se acharam mais importante da obra original, mas num formato mais compacto e preciso.

Por último, *Devilman* (1972) de Gou Nagai é um *manga* que nos conta a história de Akira Fudou, um jovem rapaz que é metade homem, metade demónio. A obra foi um grande êxito, que deu origem a várias sequelas e prequelas, histórias alternativas de *manga* e muitas adaptações para *anime*. Em 2018, este *manga* foi adaptado para o *anime Devilman crybaby*, produzido pelo estúdio Science SARU e dirigido por Masaaki Yuasa. Uma vez que existem cerca de quarenta e cinco anos entre a conclusão do *manga* e este *anime*, são notáveis bastantes diferenças ao nível visual e narrativo, aspetos que se acharam relevantes e merecedores de reflexão.



fig. 9 Comparação entre o *anime DevilMan Crybaby* e *manga Devilman*

O aspeto mais peculiar desta adaptação é a distinção dos estilos artísticos. O *manga* original apresenta qualidades semelhantes às obras do seu tempo, que utilizavam uma simplificação das formas e uma maior semelhança aos trabalhos de Walt Disney e Dave Fleischer, como *Dororo* (1967) e *Black Jack* (1973), ambos de Osamu Tezuka. Já no caso do *anime*, está presente um estilo mais próximo aos contemporâneos dele, como podemos ver na figura 9, com semelhanças com obras como *Zankyo no Terror* (2014), *Promare* (2019) e *Samurai Champloo* (2005). Para além disto, mesmo os poucos personagens

que surgem, em ambos os trabalhos, receberam *designs* completamente novos, sendo que, até o personagem principal recebeu uma aparência bastante distinta da original.



fig.10 Comparação entre o anime *Devilman Crybaby* e o *manga Devilman*

A narrativa da animação, como podemos ver nas figuras 9 e 10, seguem os pontos narrativos principais da banda desenhada, mas a história original era ilustrada num período fruto da ideia futurista da década de oitenta, e no caso *anime*, podemos reconhecer semelhanças com os anos 2010, através da presença de redes sociais, smartphones, características urbanas, automóveis e outras semelhanças da época atual.

Estas escolhas permitem que a obra de animação não fique presa a uma narrativa fruto de um período do *manga* e consegue transmitir a mesma mensagem, sem ter um carácter visual desatualizado e alienado da cultura atual do meio.

2.3.2 Animação para Banda Desenhada

Por outro lado, existem obras de banda desenhada com base em animação, como na figura 11, onde estão representadas imagens de páginas de livros que foram criados a partir de adaptações de obras de animação. Ao analisar as obras e comparar com as obras animadas, verificamos que as ilustrações foram retiradas de fotogramas dos respetivos filmes, onde foi colocado apenas texto por cima do desenho já realizado. Esta técnica de adaptação retira quase por completo toda a liberdade artística e espontaneidade, sendo apenas uma maneira de conseguir vender num formato novo, algo que, originalmente, não foi criado para ser consumido desta forma. Infelizmente esta é uma prática muito comum, principalmente dentro da animação do ocidente, onde filmes de animação dos grandes estúdios são reutilizados para criar livros infantis.



fig.11 Imagens de páginas de obras de banda desenhada com base em filmes de animação

Contudo, obviamente, nem todas as bandas desenhadas com base em obras de animação são resultado do processo anteriormente mencionado. Como podemos ver na figura 12, onde temos uma sequência de páginas do *manga Neon Genesis Evangelion* (1994), que foi uma obra realizada com base na série animada com mesmo nome. Neste exemplo, a obra apesar de seguir os pontos narrativos principais e muitos dos painéis serem bastante semelhantes ao original, existem muitos outros únicos à banda desenhada. Este processo de adaptação ocorre com menos frequência, uma vez que, é

destinado maioritariamente a obras de animação que o seu nível de sucesso motivou alguma empresa a ter interesse em adaptar para banda desenhada.



fig. 12 Páginas do *manga Neon Genesis Evangelion*(1994)

3. Enquadramento Teórico

Neste capítulo serão apresentados os principais conceitos teóricos que se consideraram relevantes para uma análise das linguagens de banda desenhada e animação.

3.1 Transmedia na Arte Sequencial

Henry Jenkins, no livro *Convergence culture where old and new media collide*²⁴, apresenta o termo “transmedia”, no qual explana o processo de transformação ou expansão de uma única narrativa para várias obras de diferentes *media* e plataformas. Um exemplo desta técnica é a narrativa *Evangelion*, que começou por ser representada numa série animada *Neon Genesis Evangelion* (1996), tendo diversos outros filmes, videojogos e *mangas*. No livro mencionado é utilizado o termo *transmedia* para expor a maneira como as indústrias destes universos criam diferentes *entry points* e incentivam o consumo de vários *médium* para conseguirem dar uma compreensão da narrativa mais completa. Para este trabalho, o conceito

²⁴ Jenkins, Henry. (2007) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU PRESS ISBN-13: 9780814742952

transmedia é mais importante para explorar o próprio processo de conversão ou adaptação entre diferentes suportes.

“Banda desenhada comunica numa “linguagem” que recorre a uma experiência visual comum tanto para o criador como para a audiência.”²⁵

O termo “arte sequencial”, proposto por Will Eisner no seu livro *Comics and Sequential Art*, descreve um conjunto de meios narrativos que utilizam as suas características gráficas para comunicar uma história ou ideia. No capítulo seguinte, irão então ser exploradas as diferenças entre a linguagem da banda desenhada e animação, para depois se conseguir identificar os aspetos a ponderar numa adaptação entre estas expressões.

3.2.1 Narrativa sequencial em Banda desenhada

Cada formato apresenta as suas particularidades e a Banda Desenhada, embora apresente a narrativa em alguns aspetos de um modo semelhante à animação e cinema, tem óbvias diferenças, como o facto da falta de movimento. Estas diferenças obrigam à criação de soluções gráficas e narrativas para transmitir de uma forma simples e direta a narrativa ao leitor, manipulando também a visão deste. A maneira mais abrangente de identificar a linguagem da Banda Desenhada, é como sendo um formato que representa uma determinada narrativa ou ação em páginas divididas por painéis, maioritariamente conjugando imagens e texto.

Joana Afonso (2019)²⁶, apoiada em Kress Gunther (1996)²⁷, apresenta dois processos narrativos que servem como pilares para a comunicação visual da banda desenhada, o processo narrativo ao nível interativo (caracterizado pela relação dos elementos participantes da ação) e ao nível compositivo

²⁵ “Comics communicate in a “language” that relies on a visual experience common to both the creator and audience.” Eisner, Will.(2008) *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W. W. Norton & Company, p.9 (trad. livre do autor)

²⁶ Cf. Afonso, Joana. (2019) *Multiplicidade Narrativa em Banda Desenhada: A influência dos novos media*, p. 12

²⁷ Kress, Gunther R. (1996) *Reading images: the grammar of visual design - The meaning of composition*

(caracterizado pela relação entre o observador e observado). Estes processos narrativos servem como linhas guia para o leitor e auxiliam a transmissão de uma solução para a cena representada. Graças à composição e aos componentes da ação, podemos então dividir este processo em quatro fases. A primeira tem o nome de ação, onde o protagonista é normalmente destacado através do espaço que ocupa na composição, contrastando com o fundo, através da saturação da cor, nitidez ou saliência psicológica, sendo um exemplo uma figura com semelhanças humanas. Em seguida, temos a reação, que corresponde ao contacto visual entre os componentes. Depois da reação, consideramos o discurso ou mensagem das personagens, que funciona como uma tentativa de ligação entre as personagens e os seus pensamentos, normalmente através do balão de fala. Em último, temos a fase da circunstância, caracterizada pelo cenário, meio e acompanhamento. Estes elementos, ao estarem relacionados com a personagem principal, não necessariamente a partir de vetores, complementam e auxiliam o autor a comunicar a cena e mensagem pretendida ao leitor.

Estas noções podem ser ainda complementadas com outros elementos básicos de linguagem visual referidos por Dondis (1997)²⁸, como a linha, forma, direção, tom, cor, textura, direção, escala movimento, que servem para manipular a comunicação visual através da aplicação de diferentes valores. São mencionadas também várias técnicas visuais dialéticas, como o contraste e harmonia, o equilíbrio e a instabilidade e a linearidade e complexidade. Conceitos importantes para a construção de uma linguagem na banda desenhada, uma vez que, procura-se a simplicidade das formas, para uma melhor compreensão da narrativa, ou da mensagem que se procura transmitir, seja ela agressiva, ambígua ou se queira alguma intensificação dramática.

Existem ainda outras regras para a leitura da Banda Desenhada que o autor deve ter atenção para condicionar o mais corretamente a experiência do leitor. Estas regras podem ser tanto elementos tipográficos, como também, muitas vezes, linguagens gráficas. Um exemplo da importância da compreensão dos elementos tipográficos é a regra de leitura ocidental, que realiza-se, geralmente, da esquerda para a direita de cima para baixo. Estas

²⁸Dondis, Donis A. (1997) - *Sintaxe da Linguagem visual*: tradução Jefferson Luiz Camargo 2 ed.

normas literárias encontram-se também no *manga* e influenciam imensamente a maneira como a narrativa está exposta. Para além disso, tanto a disposição das vinhetas, os posicionamentos dos planos e as construções de silhuetas (tanto do desenho como dos balões de fala ou da narração) podem alterar princípios de leitura e devem ser considerados em um todo, pois irão guiar o leitor pelas páginas.

A organização das vinhetas na prancha também controlará a narrativa, determinando a ideia de tempo. Por exemplo, numa ação de diálogo como na figura 13, em que a cena é representada em vários pequenos painéis uns a seguir aos outros, pode dar a ideia de uma certa impaciência ou dinamismo, mesmo que o diálogo seja monótono. Por outro lado, numa ação de diálogo como na figura 14, em que a cena é representada com menos painéis, abre a hipótese de uns maiores, por exemplo, para se explorar outros elementos de segundo plano, dar maior relevância a um aspeto que se queira destacar ou aproveitar o espaço vazio para expressar uma desaceleração ou pausa na leitura da narrativa.



fig. 13 Página representante da ideia de impaciência no *manga Death Note* de Takeshi Obata e Ohba Tsugumi(esquerda)

fig. 14 Página representante da ideia de desaceleração no *manga Death Note* de Takeshi Obata e Ohba Tsugumi(direita)

Estas variações compositivas são relevantes para que o leitor consiga apreender dados narrativos de tensão e velocidade pretendida para a leitura da ação em questão. Outra escolha comum em livros de banda desenhada é a página *Splash*, como a página da figura 15, onde não se utilizam vinhetas ou usam-se vinhetas mais amplas. Esta escolha oferece várias hipóteses de representar espaços e ambiências, com uma qualidade mais cinematográfica, ou se for um plano mais aproximado, criar situações de tensão e suspense. Esta técnica é comum quando se quer realçar algum momento importante na narrativa.



fig. 15 Página do *manga Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto

É a partir destas técnicas anteriormente mencionadas, que o autor da banda desenhada comunica a narrativa através de uma linguagem, apropriada ao meio, que permite uma maior compreensão das ações e mensagem pretendida.

A banda desenhada, ao longo dos tempos, com a facilidade do uso de computadores, foi afastando-se do formato mais analógico, embora este seja ainda o mais predominante. As novas tecnologias, tornaram este meio mais flexível, começou a misturar-se técnicas comuns com outros meios, dependendo do objetivo do artista. Neste âmbito, é importante mencionar a existência dos *webcomics*²⁹, que devido a estarem presente no meio digital,

²⁹ *Webcomics* é o termo usado para definir bandas desenhadas que são publicadas digitalmente na internet.

adquirem propriedades híbridas e as possibilidades são quase infinitas, onde algumas obras incluem qualidades comuns à animação. Um destes exemplos, é a utilização de movimento, que pode conter desde pequenas oscilações nos ambientes, até *loops* de movimento mais complexos. Assim, estas potencialidades permitem explorar ideias que podem ser mais difíceis de transmitir num formato mais convencional, tornando a aplicação destes recursos de forma mais simples e clara. Com isto, surge a questão de: se podemos considerar estas *webcomics* como banda desenhada ou animação, mas uma vez que se trata claramente de uma sequência de painéis, onde o segundo painel vem após o primeiro e anterior ao terceiro, e assim sucessivamente, o conceito de banda desenhada mantém-se.³⁰ Este género de obras necessitam de ser visualizadas através de dispositivos digitais como computadores, *tablets*, *smartphones* ou *Kindle* e podem ser navegados, maioritariamente, através de *scroll* vertical ou horizontal.

3.2.2 Narrativa sequencial na Animação

A produção de animação, seja de curtas ou longas-metragens, é um trabalho intensivo e bastante demorado, o que leva a que, para acelerar o processo, seja frequente ocorrer uma divisão de tarefas entre diferentes artistas. Por causa deste nível de trabalho, muitas animações acabam por ser realizadas por grandes estúdios de animação e que seja pouco incentivado o trabalho de animações autorais. Este comportamento leva a que sejam os escritores e realizadores que tenham maior poder sobre a obra final e a visão do animador não contribua muito, embora este exerça uma posição fundamental.

O formato de animação pode ser caracterizado, de uma maneira mais literal, como um conjunto de imagens, que através de um sistema de fotogramas por segundo, transmitem a ilusão de movimento. Esta qualidade torna a exposição narrativa da animação mais semelhante com o cinema, do que por exemplo, com banda desenhada. Ou seja, embora ambos os autores devam procurar representar a ação da maneira mais simples para que o leitor

³⁰Cf. McCloud, Scott. (2010). *Works for Me. Does it Work for You?* [consult.2022-09-16] Disponível em <URL:<http://scottmccloud.com/2010/08/24/why-it-works/>>

não se perca da mensagem ou narrativa pretendida, no formato de animação, os elementos, através da transformação e translação de formas, cores e luz, oferecem a este formato, uma complexidade e maior proximidade à recriação da cena pretendida.

Dominar a maneira como o leitor interage com a progressão da narrativa na animação é extremamente importante, principalmente, uma vez que, ao contrário da leitura literária ou de banda desenhada, onde por norma a narrativa é exposta em páginas, na animação, a história ou ação é narrada através de vídeo. Ou seja, o autor de banda desenhada, através dos métodos mencionados no capítulo anterior, guia e sugere um ritmo de leitura, mas nada impede o leitor que perca mais tempo num determinado painel ou página, ou até que, num virar de página, salte para trás ou para a frente na narrativa. No caso da animação, o autor consegue controlar por completo o tempo destinado ao leitor, com a representação de determinada ação, sendo que esta, é determinada pelo número de fotogramas e é exposta automaticamente, sem ter de existir qualquer tipo de intervenção do leitor. Deve ser atribuída então uma quantidade apropriada de fotogramas a cada ação, para que a mensagem ou impacto pretendido dela não se perca.

No livro *The Animator 's Survival Kit* de Richard Williams, são apresentados vários conceitos e guias deste meio, que são extremamente úteis para se compreender a linguagem da animação. Primeiro, são analisados os movimentos de uma bola elástica que, ao saltar do chão, altera a sua forma, esticando e comprimindo, de maneira a ampliar o impacto do gesto. Embora esta seja uma boa técnica para que os movimentos sejam transmitidos com mais eficácia, podemos cometer o erro de colocar qualidades elásticas em objetos rígidos. Ainda sobre a problemática do movimento, se considerarmos, por exemplo, um salto de uma bola ou o oscilar de um pêndulo, reparamos que, se colocarmos os desenhos com o mesmo *spacing*³¹ e *timing*³² entre eles, o gesto perde o impacto. Logo, é aconselhado realizar uma saída mais cuidada da primeira posição e uma entrada suave para a posição final. Com isto, é

³¹ *Timing* é o termo usado para caracterizar o tempo que um objeto demora a realizar um movimento, desde a posição inicial à posição final.

³² *Spacing* é o termo usado para caracterizar a distância entre o desenho de um fotograma ao próximo dentro de um movimento, normalmente para representar aceleração ou desaceleração.

importante mencionar que, isto acontece quando o objeto passa de uma posição para a outra, sem haver nenhuma característica que possa alterar esta reação mais básica, como o exemplo de um machado a bater em uma superfície mais dura, onde o contraste do movimento acabar bruscamente, transmite melhor a colisão desses objetos. Este método de encarar movimento não é apenas aplicado a pêndulos ou bolas elásticas, mas é a base de como se pode encarar o gesto, ou seja, para transmitir a eficácia e impacto do movimento das personagens, desde o andar, falar e qualquer outro movimento, são aplicadas estas distorções de forma e processos de *spacing* e *timing*.

Richard Williams apresenta também um sistema de categorias de fotogramas, para diferenciar a importância e posição que cada desenho contém dentro de um gesto. Aos fotogramas de contacto dá-se o nome de extremos, que normalmente são atribuídos ao artista que se considere mais importante, pois este vão ditar as poses principais de um gesto. Dentro de um movimento, entre dois desenhos extremos, temos *inbetweens*, que conectam as duas posições principais, e normalmente, embora sejam importantes, são atribuídos a artistas que ocupam um lugar inferior dentro da equipa. Para além disto, é referido também a importância de fotogramas de *breakdown* ou de passagem de posição, que seriam os desenhos que se situavam no ponto mais intermédio do gesto. Este torna-se importante, uma vez que vai ditar o modo como o gesto é realizado. Podemos observar como este sistema funciona ao observar, por exemplo, o movimento que uma personagem faz ao dar um passo, onde os extremos seriam os desenhos de contacto do pé (ao levantar e a pausar no chão), o *breakdown* seria o desenho do meio que nos daria informações, como a altura que o pé atinge, ou se a coluna da personagem se curva ou qualquer outra característica do gesto, e por último, todos os desenhos *in between* que ligaram todos estes desenhos. É adicionada ainda uma última categoria de fotogramas, a que se deu o nome de *keyframes*, que são destinados a representar os pontos principais da narrativa, ou seja, durante uma ação, podem existir vários gestos e estes *keyframes* são os principais para contar a história. Os fotogramas extremos podem ser *keyframes* ou não, dependendo da importância deles na narrativa, como por exemplo, em uma ação onde uma personagem caminha em direção a um quadro, durante o caminho, apanha um objeto riscador do chão e depois escreve no quadro, nesta ação, seriam apenas

necessários três *keyframes* para contar esta história (um para a personagem a andar, outro para apanhar o objeto e outro dela a escrever no quadro), neste caso, os *keyframes* seriam os principais desenhos para capturar os movimentos, desde os principais dos passos enquanto caminha, curvar para apanhar o marcador e depois o gesto de desenhar no quadro.

Neste livro são também apresentados três sistemas de produção para animação, onde são expostos os pontos a favor e contra de cada método em específico. O primeiro, ao qual chamou *Straight Ahead*, é o procedimento para animar mais primitivo e simples, onde a animação é trabalhada pela ordem seguida, ou seja, o segundo fotograma vai ser trabalhado depois do primeiro e antes do terceiro. Este método oferece um nível maior de fluidez natural e espontaneidade no desenho, há uma maior liberdade criativa, onde a animação ganha um lado mais mágico e divertido, mas deixa de existir um plano concreto, o que faz com que se perca o foco e mensagem principal, o tempo começa a estender-se cada vez mais e as personagens perdem estabilidade, afastando-se do tamanho e forma pretendida inicialmente. Em seguida, é apresentado o método *Pose to Pose*, onde se trabalham os *keyframes* primeiro, depois os fotogramas extremos, os *breakdown* em terceiro, e por último, são trabalhados os desenhos fotogramas *inbetween*, onde se pode facilmente passar das posições entre os extremos e *breakdowns*. No último processo, que funciona como uma mistura entre os dois anteriores, onde serão trabalhados os *keyframes* e extremos. Depois de chegar a este ponto, tendo os desenhos principais para guiar a animação, podemos voltar ao método *Straight Ahead*, onde podemos desenhar os *inbetweens* com o balanço natural entre espontaneidade e planeamento.

Uma vez que a animação existe, maioritariamente, no formato de vídeo, um outro fator importante a estudar para conseguir transmitir a narrativa da maneira mais próxima do desejado, é a atuação. Para que a história tenha o impacto desejado é preciso saber desenhar o comportamento, maneirismos e falas das personagens, ou seja, as personagens vão ter certa maneira de falar e de se mover, o que irá influenciar a maneira como a narrativa é comunicada. Isto faz com que cada personagem tenha uma determinada maneira de se comportar, dependendo da sua personalidade e emoção do momento que se queira representar. Um exemplo seria a diferença entre a maneira como se

animaria o andar de uma personagem tímida e uma corajosa, ou uma pessoa embriagada ou sóbria. No caso das falas, não existe uma única maneira de sincronizar os movimentos faciais ao som de determinadas palavras, uma vez que este é outro aspeto que verificamos que pode variar muito, dependendo do sotaque e personalidade da personagem³³. Um bom exemplo deste exercício é imaginar a diferença entre uma personagem que representa um nível de riqueza e superioridade, ao falar de uma maneira muito alongada, convicta e até que interrompe outras personagens, de uma personagem de estatuto inferior e personalidade mais tímida, ao mostrar um nível de nervosismo com gaguez, pausas e um tom mais baixo.

A existência de áudio é também um aspecto comum à linguagem de animação, aspeto que pode ser importante estudar, quando se trabalha com obras que lidam com texto e som. Ao contrário de outros meios narrativos, como banda desenhada, onde a narrativa é apresentada através de balões de fala e outros textos. O áudio, tanto nos efeitos sonoros como nos diálogos ou monólogos, passa a ser um elemento importante para a transmissão da mensagem e deixa de ser um aspeto tão relevante da composição visual.

Neste projeto, como se vai poder observar nos próximos capítulos, foi realizada a animação através do último processo de animação (uma mistura entre *Straight Ahead* e *Pose to Pose*), onde se trabalharam os *keyframes*, extremos e mais alguns fotogramas considerados importantes. Esta escolha foi efetuada, uma vez que este trabalho é realizado por apenas uma pessoa, não existindo assim a necessidade de preparar a animação para que os *inbetween*, *breakdowns* ou outros desenhos fossem realizados por outros animadores.

4. Projeto Prático - da Banda Desenhada à Animação

Este projeto envolve uma vertente prática, onde é realizada tanto uma banda desenhada, como, posteriormente, a adaptação da mesma para animação. Os próximos capítulos irão relatar todo o processo e informações relevantes que se considerem relevantes para este trabalho de projeto.

³³Williams, Richard (2012) *Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, p. 304

4.1 Construção das ideias iniciais

Nesta fase, a criação e formação das ideias é incrivelmente importante para a narrativa, uma vez que, estas irão servir como a base de todo o restante trabalho. Muitas vezes, esta ideia de criar arte, e querer que essa arte nos represente, pode levar-nos a uma procura insaciável desse valor e corremos os riscos de nos esquecermos de olhar para o que nos rodeia.

A pesquisa inicial começou por uma grande aglomeração de ideias e de testes, também conhecido como *brainstorming*, onde se enumeram um número grande de palavras, temas e conceitos, para depois de selecionar o que se achar mais relevante, ajudar na construção da narrativa. Este método, embora seja viável, não foi suficiente para chegar a uma visão mais concreta para chegar a resultados satisfatórios. Resolveu-se este problema e conseguiu-se uma pesquisa mais precisa, retirando alguma inspiração ao ver o filme de animação *Paprika* (2006) de Satoshi Kon.



fig. 16 Poster promocional de *Paprika* (2006), dirigido por Satoshi Kon publicado por MadHouse

As características desta animação, que o autor deste projeto viu interesse em se inspirar foram, por exemplo, o conceito de explorar a ideia de navegar entre os planos de sonho e realidade, sem estabelecer uma maneira explícita de distinguir entre os dois. Naquele momento, os temas que se tinham escolhido para a narrativa eram apenas "surrealismo", "corrida", "Satoshi Kon" e "sonho".

4.1.1 Desenvolvimento de ideias e *Concept* das personagens

É importante desenvolver estas ideias e conceitos para ter uma compreensão mais complexa e pessoal. Primeiro, foi desenvolvido um *moodboard*, consistindo numa coleção de obras que serviram para conseguir criar um guião e uma ideia visual do universo pretendido para a banda desenhada.

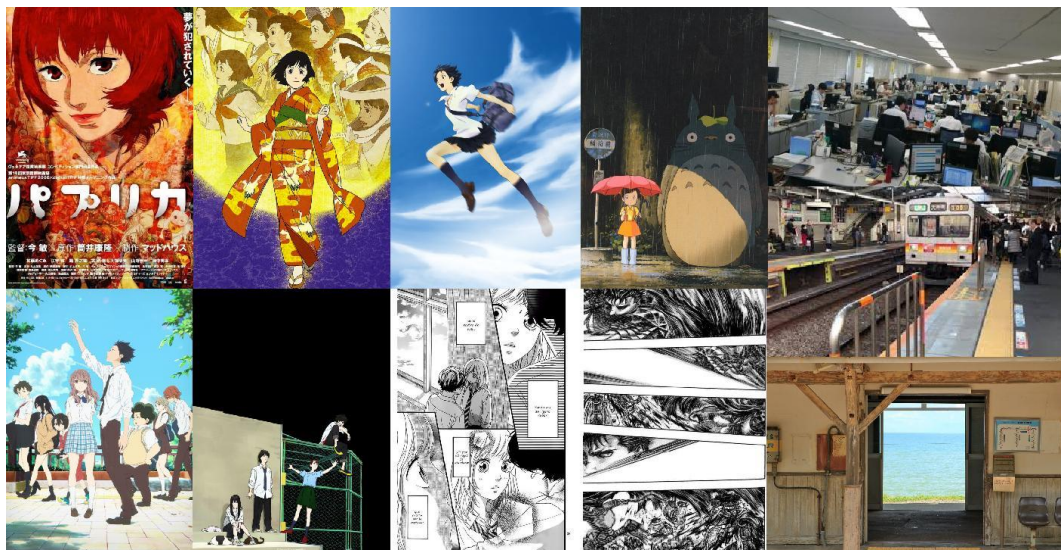


fig. 17 Imagem de *moodboard* desenvolvido pelo autor

A primeira obra e os primeiros conceitos, que foram escolhidos como referência no capítulo anterior, levaram a outros, que ajudaram a desenvolver o *moodboard* da figura 17, que serviu como pilar para construir tanto a narrativa, como o aspeto visual da banda desenhada e animação.

Assim, uma vez que já tinha sido adquirida uma ideia confortável para avançar com o projeto, foi possível prosseguir com a criação de um guião. Este é um elemento onde está escrita toda história, com a máxima facilidade de compreensão, desde as ações, diálogos, ambientes, personagens e todas as informações relevantes.³⁴

A história consiste numa personagem feminina, à qual foi atribuído o nome Aoki, que no início começa por estar no seu local de trabalho. As primeiras cenas representam o dia-a-dia que se pode encontrar num escritório

³⁴ Ver Apêndice A

da atualidade, várias pessoas, cada uma em sua divisória, documentos empilhados e pode deduzir-se que se passa no fim de um dia de trabalho, pelo facto do espaço estar iluminado pelas luzes de teto e pela escuridão vinda das janelas.

A personagem, após receber informações sobre uma outra, à qual foi dado o nome Ryuji, dirige-se rapidamente para casa. Ao chegar a casa, a narrativa começa a integrar os elementos “surrealistas” e de sonho. É neste momento, que analisar referências como *Paprika*, *Millenium Actress* (fig.18) e *Sonny Boy* (fig.19), serviram como estudos para realizar a transição de realidade e sonho e conseguir transmitir a sensação de “narrador não confiável”³⁵.



fig.18 *Millenium Actress* dirigido por Satoshi Kon (esquerda) (2002)

fig. 19 *Sonny Boy* dirigido por Shingo Natsume (direita) (2021)

Este projeto, não seria apenas a criação de uma banda desenhada, mas também, em seguida, a adaptação da mesma para animação. Outras imagens, como as presentes na figura 20, foram acrescentadas ao *moodboard*, não só por servirem como apoio para melhor conseguir visualizar a narrativa durante a produção do guião, mas também como referências para os *backgrounds* para a banda desenhada e animação.

³⁵ Narrador não confiável é o termo atribuído quando a credibilidade da história contada pelo narrador é comprometida.



fig. 20 Imagem do *moodboard* que foram usadas como referência

Criaram-se alguns *concept arts* para as personagens principais, testando diferentes vestuários e aparências. Estes desenhos serviram para escolher o *design* mais correto e como orientação para ilustrar as personagens que tinham mais presença visual na narrativa. O *concept art* que foi realizado para a personagem feminina, figura 21, tinha o objetivo de expressar tanto um lado jovem através da escolha de roupas, mas também manter um aspeto formal, para fazer sentido com o ambiente das primeiras cenas que se passam num escritório. Para chegar a esses resultados foi feito tanto uma exploração de fotografias como desenhos.

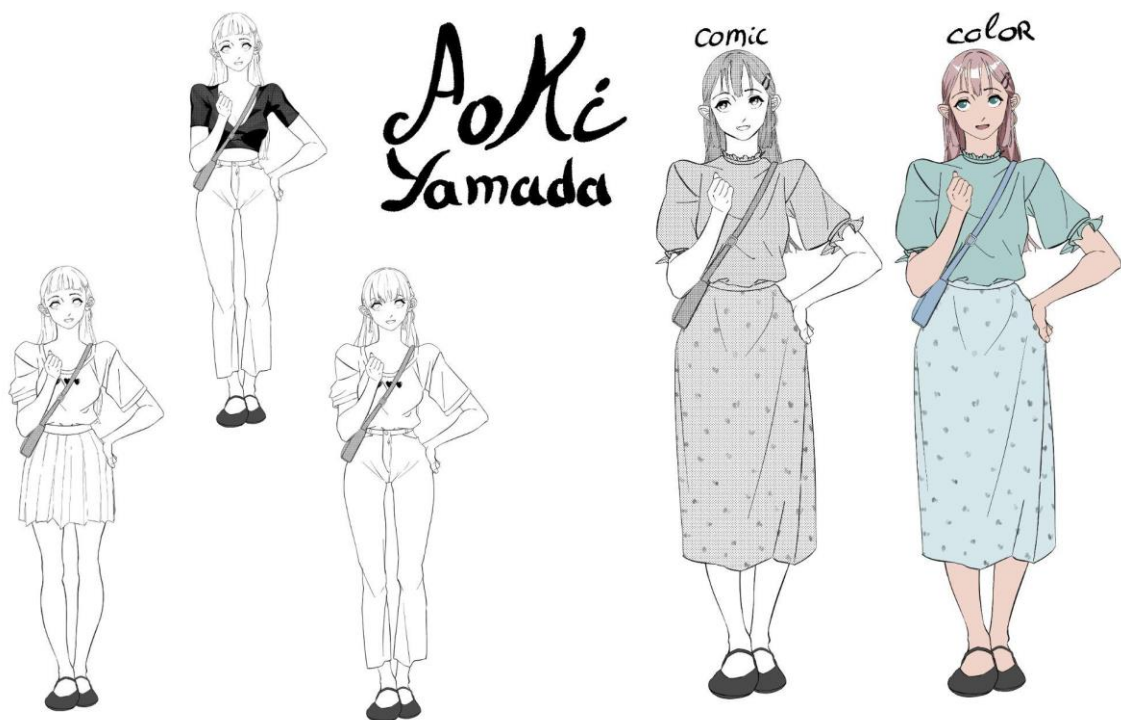


fig. 21 *Concept Arts* da personagem Aoki

O processo de seleção dos conceitos, embora importante, teve de ser um pouco abreviado, para evitar consumir o tempo necessário para a produção do trabalho restante. Então, foi tomada a decisão de afunilar a pesquisa e explorar apenas aspetos como roupa, acessórios e forma do cabelo. O corpo e

as feições do rosto não passaram por este processo de seleção, apenas foram desenhadas características jovens e saudáveis. Os motivos que levaram à escolha do cabelo foram simples, sendo o detalhe mais proeminente o do cabelo apanhado por um gancho, que oferece uma postura composta e ordenada à personagem. O gancho é acompanhado com um pequeno símbolo para realçar o lado jovem e energético de Aoki.

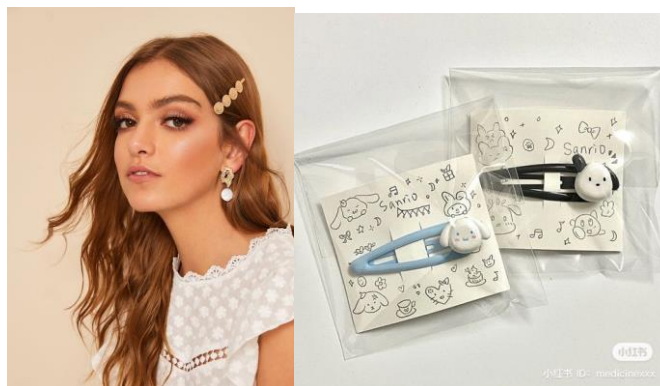


fig. 22 Imagem de referência dos acessórios da protagonista

Quanto ao vestuário, primeiro, começou-se por experimentar com uma saia de comprimento até aos joelhos, mas acabou por ser rejeitada, por dar um aspeto demasiado informal. Depois partiu-se para *designs* com calças até ao tornozelo, mas esta foi também rejeitada, por este ser um vestuário que podia restringir muito o movimento da personagem, algo que entrava em conflito com as ações pretendidas na narrativa. Com estes experimentos, deduziu-se que, o mais adequado, seria algo que mostra um pouco das pernas, mas sem restringir o movimento, ou seja, optou-se por uma saia até ao tornozelo.

O processo de seleção da roupa para o tronco foi semelhante, começou-se por desenhar uma camisola larga, com pequenos desenhos decorativos, que se prendiam à roupa que cobria a parte inferior do corpo. Esta hipótese não encaixava com o aspeto de trabalho de escritório, então, passou-se a experimentar com *t-shirts* justas simples, sem padrões, nem grandes decorações. Abandonou-se esta ideia, uma vez que o autor achou pouco interesse na representação de um *design* tão simples e pelo facto da *t-shirt* não fazer muito sentido com a saia que já tinha sido escolhida. O vestuário escolhido para a parte superior do corpo acabou por ser uma camisola

volumosa, de cor sólida, que se prendia na parte da roupa inferior e tinha o efeito de folhados nas pontas das mangas e colarinho.

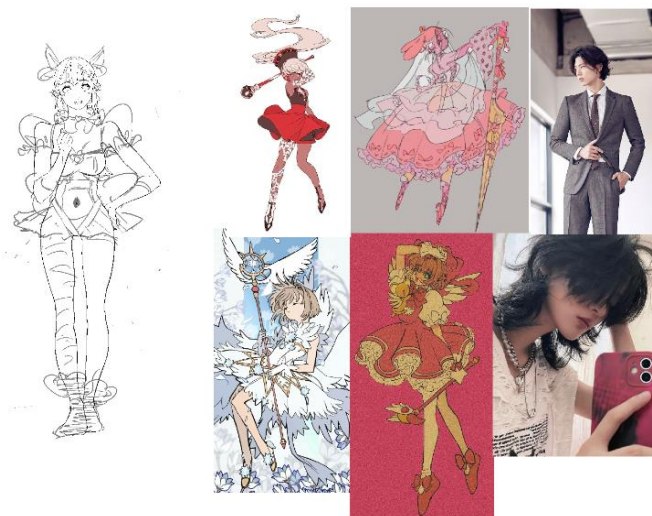


fig.23 Imagens usadas como referência para as personagens

As restantes personagens não receberam o mesmo tratamento, uma vez que não exige a mesma atenção, sendo que se tratam de personagens secundárias ou não estão presentes na maioria da história. Isto foi uma decisão tomada para se conseguir avançar e não passar muito tempo nesta seção do trabalho. Então, foi apenas realizada uma pesquisa de imagens que serviram de referência visual para desenhar algumas personagens.

Estes estudos da pré-produção da banda desenhada, que também tiveram em vista os cuidados futuros na adaptação da animação, foram fundamentais para planear e organizar todas as ideias que serviram como a base de uma realização de todo o trabalho prático.

5. Criação da Banda Desenhada

Neste capítulo será apresentado todo o processo, desde as decisões tomadas e obstáculos encontrados durante a criação da banda desenhada realizada pelo autor³⁶. Para além disto, é importante mencionar que a obra foi

³⁶ Ver Apêndice C

realizada digitalmente, uma vez que o autor se sente mais confortável com esta técnica.

5.1 Grafismo

O grafismo e visual que foi optado para a banda desenhada foi tanto resultado de uma escolha de representação e pesquisa, como um produto do trabalho e estilo adquirido através de todos os trabalhos e experiências do autor. São estas as razões que levam, como já foi mencionado, a uma semelhança com a arte da cultura *anime* e *manga* japonesa.

Algumas das características que se podem notar mais facilmente, são os olhos grandes e a simplicidade na representação dos elementos faciais, onde o nariz, boca e cabelo são representados através de linhas e formas simples. Ainda se pode adicionar que, o subgénero *Moe*, estilo que veio a popularizar várias normas dentro do estilo *anime* durante da década de 1990, é a influência mais direta e principal (figura 24).



fig. 24 Conjunto de imagens de obras representantes do estilo *moe*

De acordo com Ana Matilde Sousa (2013)³⁷, *Moe* é um conceito polissêmico japonês, que é difícil de caracterizar e o seu sentido pode variar

³⁷Sousa, Ana Matilde (2013); *Moe-Kei: notas sobre o conceito de moe como sistema compositivo na cultura cute japonesa*

dependendo do contexto e utilizador. A palavra vem do verbo 燃える (lit. “moeru”), que significa “arder” ou “entusiasmar-se”, algo que invoca uma sensação eufórica. O kanji “燃” pode ser ainda interpretado como o “desabrochar” (de um botão de flor ou rebento). Visto isto, podemos relacionar o conceito *moe*, com a ideia de algo pequeno, delicado, que floresce e que precisa de proteção. Este estilo e estética pode ser também entendido como fruto da cultura *kawaii* (かわいい), que significa literalmente *fofura*. Visualmente, podemos reconhecer uma personagem *moe*, através da ênfase nas linhas curvas, em particular na cara e nas ancas, sendo uma figura baixa. Podendo relacionar-se estas características com a peculiaridade de seu nome “neotenia”, na qual podemos encontrar caras com olhos grandes, íris alongadas, narizes quase inexistentes, maçãs do rosto encarnadas e cabelos coloridos.

5.2 Registo Monocromático

A banda desenhada foi realizada apenas a preto e branco, de modo a economizar tempo, uma vez que, a utilização de cores e aplicação de todas as correspondentes tonalidades, embora ofereça maior diversidade e opções de contraste, tornaria a produção mais complicada e morosa. Acompanhando, desta forma, o que se verifica usualmente em obras *manga* japonesas, a utilização da monocromia nas narrativas, também por motivos lucrativos e de conveniência, existindo, por vezes, capítulos introdutórios coloridos.

Na sua aplicação, o desenho apresenta ainda outras qualidades gráficas que são importantes mencionar. A utilização de padrões *polka dot* são uma ferramenta comum no *manga*, para oferecer textura e diferentes tonalidades de cinzento. Este padrão pode ser encontrado regularmente em *mangas shoujo*, onde é muitas vezes usado para amplificar momentos serenos ou onde exista um jovial eufemismo, como por exemplo uma declaração amorosa. Algumas páginas da banda desenhada seguem estas técnicas comuns de *manga* (figura 25), seja para realçar um momento de revelação subtil ou para realizar uma transformação de estilo *Mahou Shoujo*.

Outras técnicas como *crosshatching* e *hatching* são comuns no *manga*, servem para oferecer textura e destacar momentos tumultuosos e desagradáveis. O *hatching*, uma vez que é uma técnica constituída literalmente por linhas paralelas próximas, apresenta um carácter direcional. O autor deve tirar proveito dessas propriedades das linhas e exacerbar movimentos e ações. Estes elementos gráficos estão presentes na banda desenhada que acompanha esta dissertação, como pode ser visualizado nas páginas da figura 26, nas quais se exalta a velocidade das personagens. O *hatching*, se for usado no contorno das personagens, cria a ilusão de distorção a partir do movimento. A direção das linhas deve acompanhar a direção do movimento e quanto maior o comprimento das linhas, maior o efeito de distorção.

Nesta banda desenhada, tanto o padrão *polkadot*, como o *hatching* e *crosshatching*, são também usados para criar sombra e dar uma maior variedade de meios tons de cinzento.

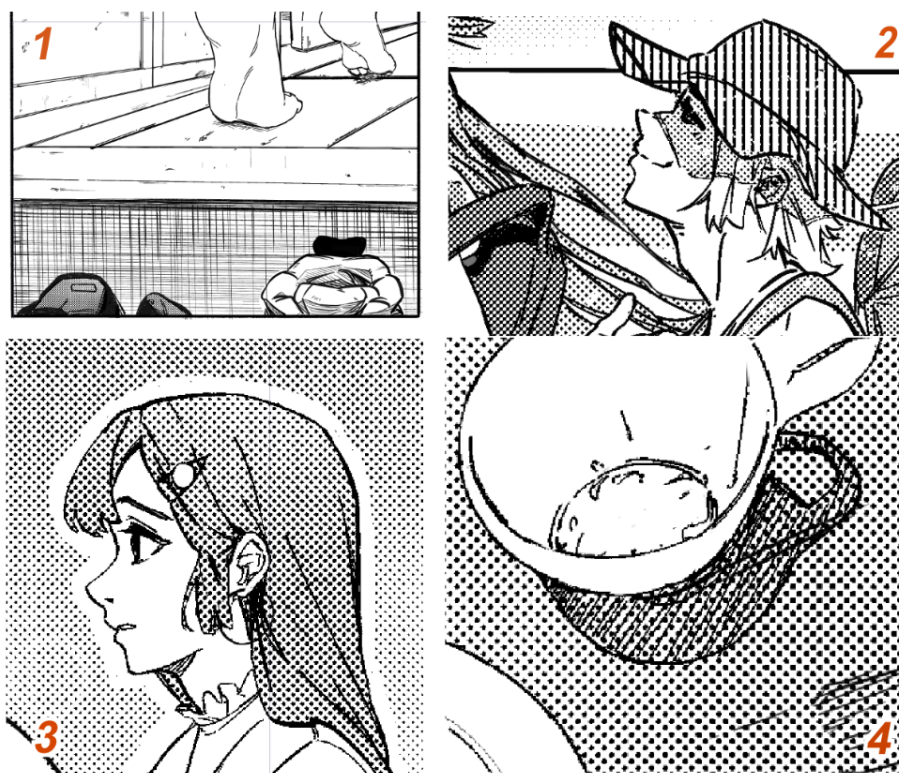


fig. 26 Imagem dos diferentes tipos de registos e padrões usado na banda desenhada (1, crosshatching; 2, hatching; 3- padrão polkadot; 5- mistura de polkadot e hatching)

5.3 Cenários e recursos gráficos

Para desenhar os cenários, usaram-se fotografias como referência e trabalhou-se o desenho com linha, mancha e o padrão *polkadot*. A complexidade dos fundos dos painéis varia bastante, sendo que, alguns são vazios, outros apenas apresentam um padrão e outros ostentam ambientes cheios de detalhes. Nesta obra foi escolhido dar apenas elevado nível de complexidade aos fundos quando a ação necessitasse. Por outro lado, em painéis em que, para além do desenho das personagens, não fosse de importância narrativa a informação do ambiente e espaço, a ação ou composição foi reforçada através de padrões.

No caso de ser relevante transmitir o ambiente da ação e contextualizar o leitor no espaço, desenharam-se fundos com maior detalhe, maioritariamente inspirados em imagens de referência. Para se compreender a importância que estas imagens tiveram no resultado final da banda desenhada, temos de compreender que existiram diferentes métodos de utilização destas referências.

Os desenhos dos ambientes de alguns painéis da banda desenhada foram produzidos apenas utilizando parcialmente uma referência, ou seja, muitas das imagens serviram para o autor se inspirar ou estudar o ambiente que queria retratar. Como se pode verificar no exemplo da figura 27, as imagens expostas, auxiliaram o autor na reprodução do ambiente. Estas referências podem ajudar no caso de ser um espaço estranho, não familiar ou, simplesmente, para que o artista não esteja a apoiar-se apenas na imagem mental que tem desse ambiente. Isto, porque esta imagem mental pode estar incorreta ou pode ser apenas uma representação pouco informada.



fig. 27 Imagens usadas como referência para a banda desenhada

Por exemplo, o autor, para desenhar uma cena que se localizava numa estação de correio, para que a representação da mesma fosse transmitida coerentemente, achou-se necessário que o desenho se baseasse em fotografias de estações reais. Deste modo, o mesmo ocorreu para desenhar um fundo de escritório, que embora para o autor não seja um ambiente muito estranho, ainda assim, achou-se importante a utilização de fotografia como base para o desenho, para ilustrar mais fielmente os objetos, paletes de cor e outras características deste espaço.

Em outros casos, foram procuradas fotografias que foram utilizadas como o fundo do desenho quase completamente. Realizou-se este processo sempre que se encontrou uma imagem que transmitisse o fundo pretendido e que se encaixasse diretamente no desenho. No exemplo da figura 28, encontrou-se uma fotografia na *internet* de uma rua onde a ação que estava a decorrer podia ser representada diretamente ou com o mínimo de ajustes. Neste exemplo, cortou-se o desenho na parte inferior, eliminando parcialmente a estrada, para mostrar mais o céu, baixando a linha do horizonte, uma vez que, é lá que a ação deste painel decorria, equilibrando, desta forma, a composição.

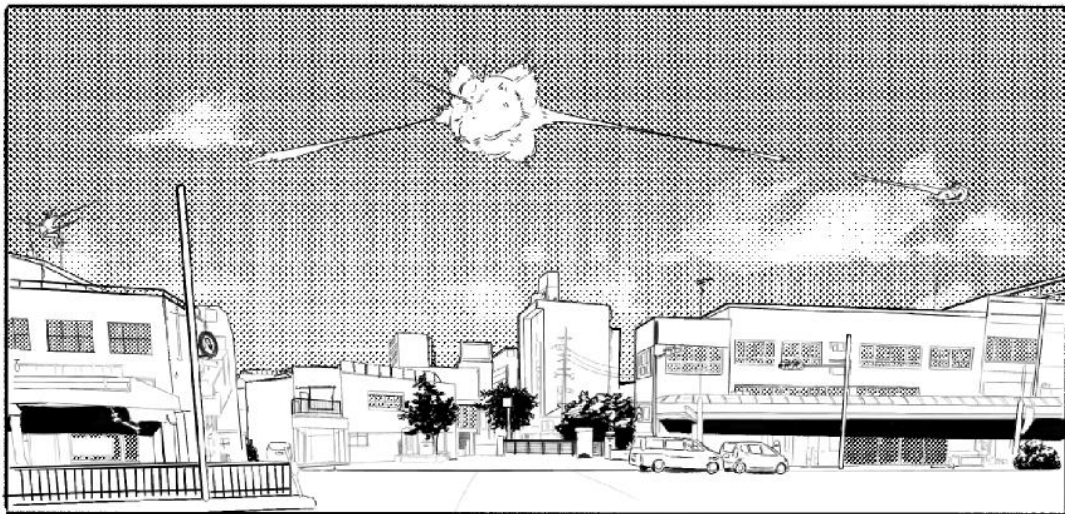


fig. 28 Imagem de comparação entre a referência e o desenho na banda desenhada

Estas são as principais características da linguagem gráfica que serviram como soluções para representar a história de uma maneira coerente e sem prejudicar o ritmo de trabalho.

5.4 Composição e ritmos

Como foi mencionado anteriormente, o autor de banda desenhada deve prestar bastante atenção à disposição dos painéis nas páginas, podendo, com as suas escolhas, influenciar a leitura e mensagem da história. Logo, através de *sketches*, que contêm tanto desenho, como balonagem, deve refletir-se sobre como abordar cada página. Neste capítulo, serão analisados os métodos e as razões por trás da organização das páginas nesta banda desenhada.

Na figura 29 podemos observar que, embora a página tenha dois painéis retangulares, tem outros dois que não são limitados por linhas e as personagens invadem as divisões dos painéis e externos da página. Sendo que, nesta página, é ilustrado um confronto físico entre duas personagens, a ação é disposta de forma a enaltecer a direção do movimento, tanto através do desenho, como pelo facto da composição ter forma de “Z”.



fig.29 Exemplo das linhas guia em “Z” na banda desenhada

Esta organização de páginas é, principalmente, comum em *mangas* de *shounen* e *seinen* que contenham cenas de luta ou ação, como por exemplo, na figura 30 do *manga Berserk*³⁸ onde a composição está ao serviço do movimento da ação das personagens. Neste caso, Guts, o protagonista, está a ser atacado por lanças que são dispostas horizontalmente, logo, a narrativa está disposta em painéis também horizontais. Através desta organização da

³⁸ Kentaro, Miura. (1989) *Berserk*; Hakusensha

página, o impacto do ataque é acentuado para dramatizar também a ação e tornar a leitura mais pessoal.



fig.30 Página do *manga Berserk* de Kentaro Miura

Em outro caso, temos, na figura 31, uma página onde a ação requer que a composição transmita maior dinamismo e um sentido de impaciência, sendo que se trata de uma cena com um ritmo elevado. Assim, para que a leitura mantenha essa mensagem, ilustrou-se com uma sequência de pequenos painéis, de tamanhos inconsistentes e que se vão intercalando, para sugerir a ideia de que a ação está a acontecer durante um momento curto e sem espaço vazio, dando a noção de uma aceleração na leitura.



fig.31 Exemplo de uma página de ritmo elevado da banda desenhada

Pelo contrário, temos páginas como na figura 32, onde existem diferentes importâncias entre painéis, ou seja, o autor, para realçar algum momento ou detalhe, cria uma composição com painéis com tamanhos muito diversos. Por exemplo, nesta página (fig.32), o primeiro momento ocupa mais de metade da página, enquanto o resto da desta é partilhado entre três painéis. Pretende-se que o leitor tome uma pausa para explorar os detalhes do primeiro desenho e que o ritmo de leitura acelere com os seguintes.

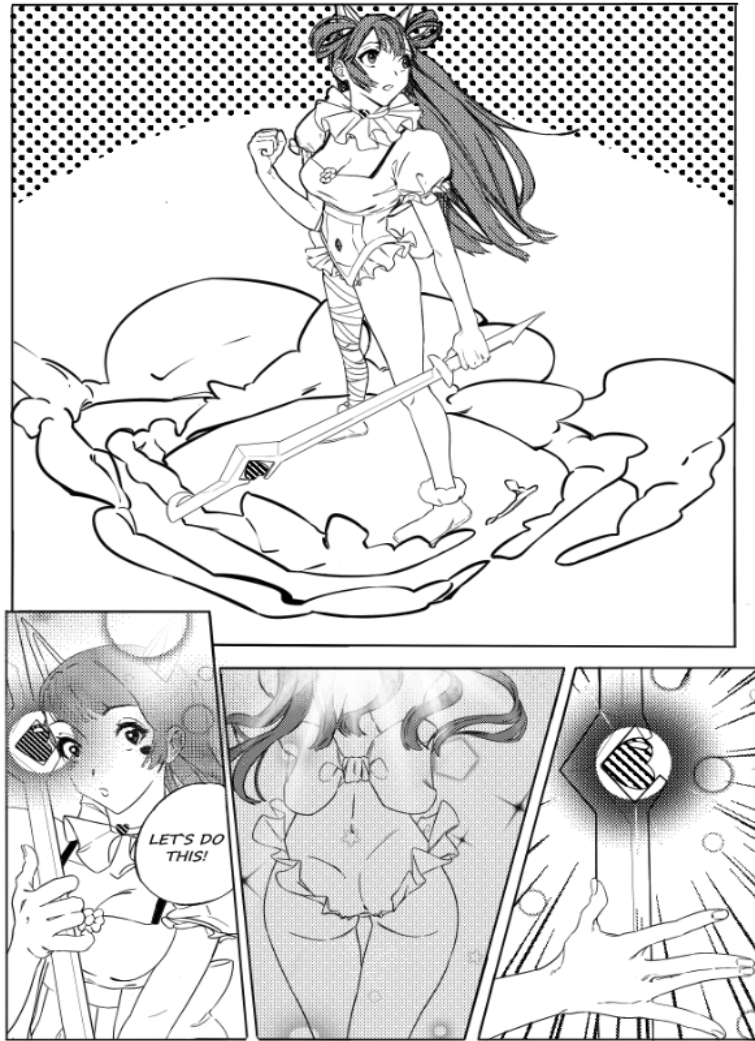


fig. 32 Exemplo da desaceleração/aceleração na banda desenhada

Por último, a última página da banda desenhada (figura 33) é uma *Splash*, onde a composição segue o mesmo método de desaceleração que o exemplo anterior, mas num nível máximo. Esta composição cria o maior espaço possível para apenas um desenho e permite que o leitor aprecie o desenho do primeiro e segundo planos, sem a existência da pressão de outros painéis. Sendo que, este é o último momento da banda desenhada, esta composição permite que o último desenho funcione como um sereno adeus à história.



fig. 33 Imagem de uma página da banda desenhada com técnica *Splash*

5.5 Balonagem

O ritmo da leitura é também ditado pela *balonagem* e texto presentes na página de banda desenhada, então, o posicionamento, quantidade, forma e tamanho do texto devem ser refletidos. O texto vai fazer parte da linha guia de leitura, que sendo mal posicionado, pode criar confusão durante a leitura e impedir uma fluidez na transmissão da mensagem. Como é óbvio, a quantidade de texto presente na página vai ditar igualmente o ritmo da leitura, visto que, temos de contar tanto com o tempo leitura dos desenhos, como o do texto.

A forma, ou o tipo de letra dos caracteres tipográficos inseridos no desenho foram também selecionados de jeito a expressar uma função específica na narrativa. Como por exemplo, quando se pretendeu transmitir a

ideia de que a fala foi dita com intensidade, como um grito ou só com voz alta, utilizaram-se os balões de fala com várias pontas bicudas (balão de fala no canto superior esquerdo da fig.34). No caso do texto em monólogo exterior ou um diálogo, optou-se pela utilização de balões de fala redondos simples, com uma chamada que aponta para qual a personagem que pronuncia o diálogo (balão de fala no canto superior direito da fig. 34). Quando o texto que está representado é um monólogo interior, utilizaram-se balões de fala redondos, contudo, a chamada, ou a parte que aponta para a personagem, tem um efeito de nuvem, ou seja, com várias formas redondas com tamanho decrescente (balão de fala no canto inferior esquerdo da fig. 34). Por último, se o texto não fizer parte de um diálogo e se pretende que seja dito com intensidade, usaram-se os balões de fala abertos, formados a partir de linhas retas, que apontam para o centro do balão de fala (balão de fala no canto inferior direito da fig. 34).

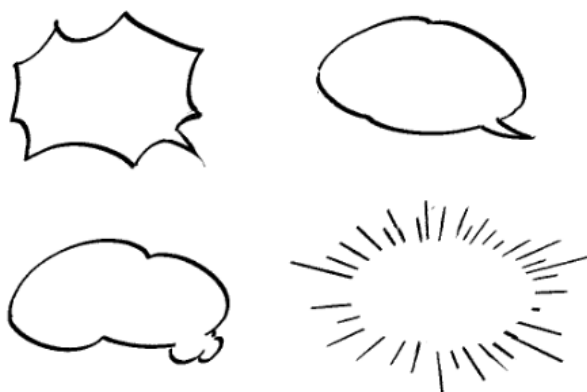


fig. 34 Balões de fala utilizados na banda desenhada

Na página da figura 35, está assinalado com uma linha amarela a maneira como o autor pretende que a página seja lida. Ou seja, de acordo com a leitura ocidental, da esquerda para a direita e de cima para baixo, bem como através dos contrastes presentes nas formas, é possível desenhar uma linha de como seria lida. Logo, analisando a composição, podemos retirar que o texto está disposto de modo a ficar alinhado com essa linha guia de leitura, o que torna a leitura mais intuitiva.

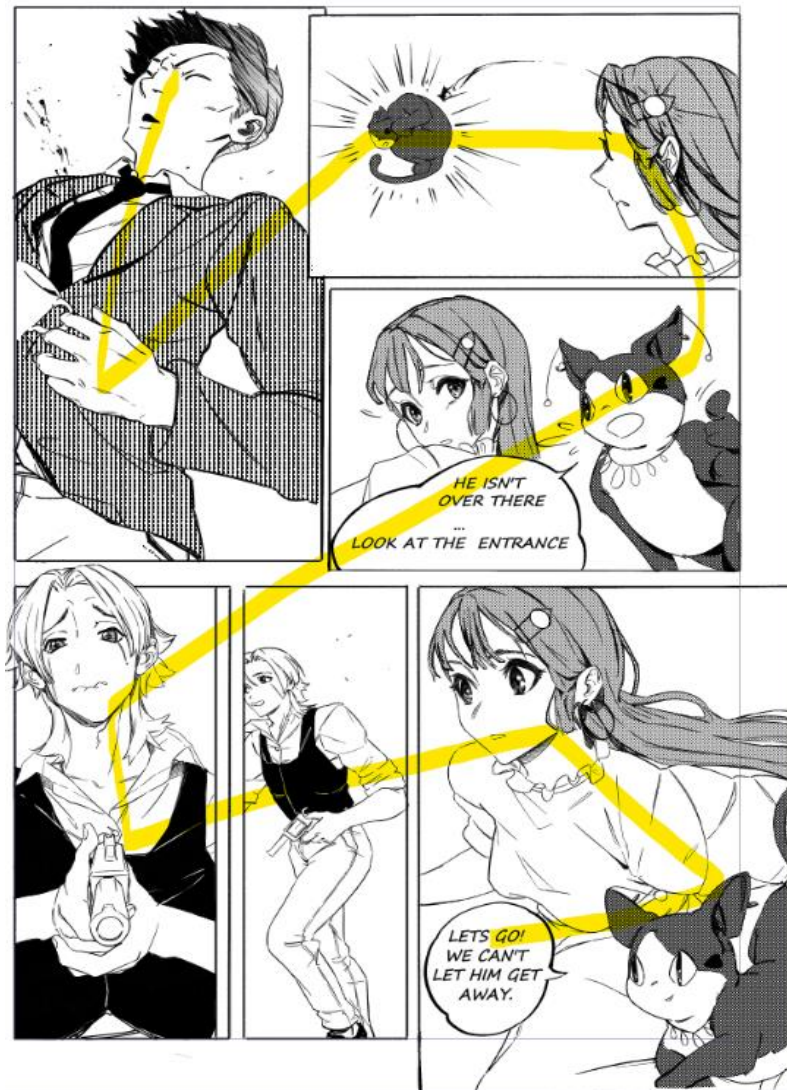


fig.35 Exemplo de utilização de balões de fala na banda desenhada

O autor da banda desenhada, através destas soluções, pretendeu transmitir melhor a história e a mensagem desejada sem perder o interesse ou a compreensão do leitor.

5.6 Considerações sobre a realização da Banda Desenhada

A banda desenhada deu-se por concluída com dezoito páginas, dentro do período de cinco meses, contando com o período de pesquisa, estudos, pré-produção e a produção da obra final. Durante todo este processo, o autor foi refletindo e procurando a opinião e ajuda de colegas e da orientadora do projeto

sobre vários problemas e soluções tomadas, para assegurar que o trabalho não estava a ser feito de um ponto de vista muito fechado ou que faria sentido para alguém que não fosse o criador da mesma.

6. Criação da Animação

Neste capítulo será apresentado todo o processo de produção da animação³⁹. Uma vez que esta foi uma adaptação de uma banda desenhada, cujo desenvolvimento foi explanado no capítulo anterior, serão descritas as reflexões e decisões tomadas para que se consiga transmitir a mensagem da maneira pretendida.

Quando se fala do conceito de obras que foram baseadas em outras obras, surgem várias maneiras diferentes de executar uma “adaptação”. Podendo realizar uma transcrição praticamente um por um da obra original, até realizar uma obra que se foca em adaptar apenas os conceitos mais importantes, desde que não se perca a essência do primeiro trabalho. Na adaptação deste projeto, o objetivo era ser o mais fiel possível, mas contornar alguns aspetos da banda desenhada, no caso de considerar-se que essas alterações elevariam a qualidade da animação.

Primeiro, será destacada a metodologia tomada durante a pré-produção, desde o *storyboard*, aos testes de estilo e outros exercícios de preparação para a animação. Em seguida, será feita uma exposição da produção da animação, como o desenho das linhas, os desenhos dos cenários, as escolhas cromáticas das personagens e outras etapas para chegar ao resultado final.

6.1 Procura do grafismo mais indicado

Antes de se começar a refletir sobre a adaptação a banda desenhada para a animação, considerou-se ser importante ter uma ideia de como seria o grafismo que se iria aplicar. Com isto, começou-se por realizar vários testes e pequenas sequências de animação, explorando diferentes linhas, sombras e

³⁹ Ver Apêndice E

formas. Esta preocupação, em escolher um grafismo, não foi só importante para satisfazer o gosto pessoal, mas também como um método de chegar a um estilo visual que facilite a produção da animação, para que este fosse o mais adequado às limitações deste projeto.

Primeiro, foi realizado um levantamento de obras animadas e estilos artísticos, como obras do diretor de animação Mamoru Hosoda, com principal foco no filme *The Girl Who Leapt Through Time*⁴⁰. Esta escolha foi considerada, pois a qualidade do desenho deste exemplo, permitiria que o processo fosse mais rápido e mais focado na gestualidade da linha e forma.



fig. 36 Fotograma do filme de animação *The Girl Who Leapt Through Time* (2006)

Neste filme, as personagens foram desenhadas praticamente sem sombras, sendo aplicadas apenas em momentos onde foi necessário separar superfícies interiores de sombra ou o lado iluminado, como exemplo, o interior de uma manga de uma camisola.

Comparado com a banda desenhada, a linha tinha de levar uma abordagem diferente, uma vez que, seria impossível manter a mesma qualidade ao longo do processo com tempo limitado. Logo, houve uma enorme redução na quantidade de linhas, servindo quase apenas para delimitar as formas e dar o mínimo detalhe, suficiente para o que se queria transmitir. Esta solução é comum na maioria dos trabalhos de animação, visto que, sem ela, a produção ficaria imensamente mais complexa, correndo-se o risco de se perder a fluidez da animação. Um exemplo deste método, é a série animada *Bakuman* (fig. 37) que se baseou na obra do mesmo nome (fig. 38) escrita por Tsugumi

⁴⁰Hosoda, Mamoru. (2006) *The Girl Who Leapt Through Time*

Ooba e desenhado por Takeshi Obata, na qual a qualidade gráfica é mais simplificada, desde o tratamento da sombra, linha e texturas.



fig.37 Fotograma do anime *Bakuman* (2010)



fig.38 Painel do *manga Bakuman* (2008)

É importante mencionar que, apesar destes trabalhos apresentarem visuais mais simples que a obra original, continuam a ser trabalhos com grande complexidade e que demoram muito tempo para realizar. Sendo que, por exemplo, o anime *Jujutsu Kaisen* foi realizado por uma equipa bastante numerosa, na qual, apenas os animadores de *keyframes* ultrapassaram os cento e setenta animadores⁴¹, setenta animadores de *in-betweens* e cento e trinta animadores do segundo grupo de *keyframes*. Por existir este nível de complexidade neste tipo de trabalho, achou-se aconselhável a realização de testes e estudos, para estabelecer uma confiança com o grafismo que se queira adotar.

⁴¹ AnimeNewsNetwork. *Jujutsu Kaisen (TV)* [consult. 2022-10-2] Disponível em: <URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=22944>>

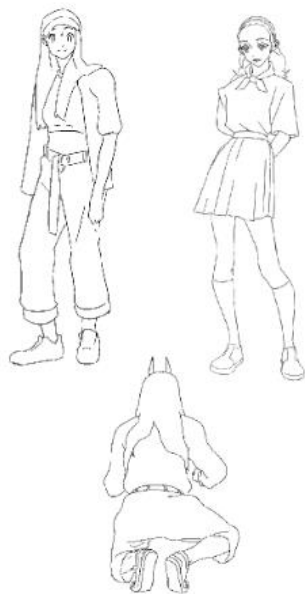


fig.39 Conjunto de imagens utilizadas como estudos pré-produção da animação

Os estudos de grafismos para a animação que se realizaram, começaram por uma caracterização mais complexa, onde se desenhavam linhas para capturar as formas do rosto, cabelo e roupa, para depois trabalhar-se as sombras e reflexos de luz. O autor, embora estivesse satisfeito com os resultados deste processo, era um método muito demorado e complexo para o que se pretendia. Então, partiu-se para um desenho só de linha, abandonando

todo o trabalho de sombra e luz, ficando o traço como o único elemento que iria ilustrar os elementos que tivessem movimento na animação.

Para finalizar este período de teste do desenho, realizou-se um exercício, onde se animaram duas personagens por cima de uma fotografia. Assim, primeiro, foi realizado um desenho de linha, para captar as personagens, em seguida, coloriram-se as mesmas e por último, desenvolveu-se uma pequena edição da animação, onde se ampliou a câmara. Este exercício permitiu que se treinasse em específico a animação das personagens num determinado ambiente, mas sem que esse fundo fosse realizado pelo autor. Foi também importante para se ensaiar a integração das cores das personagens num ambiente já produzido, aspeto relevante, visto que os ambiente e as personagens iam ser produzidas separadamente.

Com esta prática, foi possível atingir um nível de conforto e de familiaridade com o grafismo e estilo artístico pretendido, para que a realização da animação pudesse continuar sem grandes contratempos.

6.2 Storyboard

O passo a tomar depois de chegar a um grafismo estável e confiável, foi o de começar a preparar e planear a transição de banda desenhada para animação, através da criação de um *storyboard*. Este é um processo de pré-produção familiar ao mundo da animação, uma vez que, para realizar uma obra de animação, existe um trabalho muito extenso e demorado. Esta ferramenta permite prosseguir para realização da obra principal com um guia e plano bastante úteis, mantendo o trabalho organizado, metódico e previsível.

Neste projeto, como se trabalhou com o processo de adaptação entre banda desenhada e animação, o modo como se criou o *storyboard* foi um pouco diferente. Uma vez que já se tinha realizado a banda desenhada, já se tinha uma representação visual da narrativa e este procedimento serviu apenas como orientação para transição entre estes dois meios.

Este *storyboard* foi criado a partir de um esquema previamente preparado, onde existe um conjunto de colunas, uma para os desenhos, uma para notas da ação, uma para os diálogos e monólogos e uma última para o tempo destinado para cada cena.

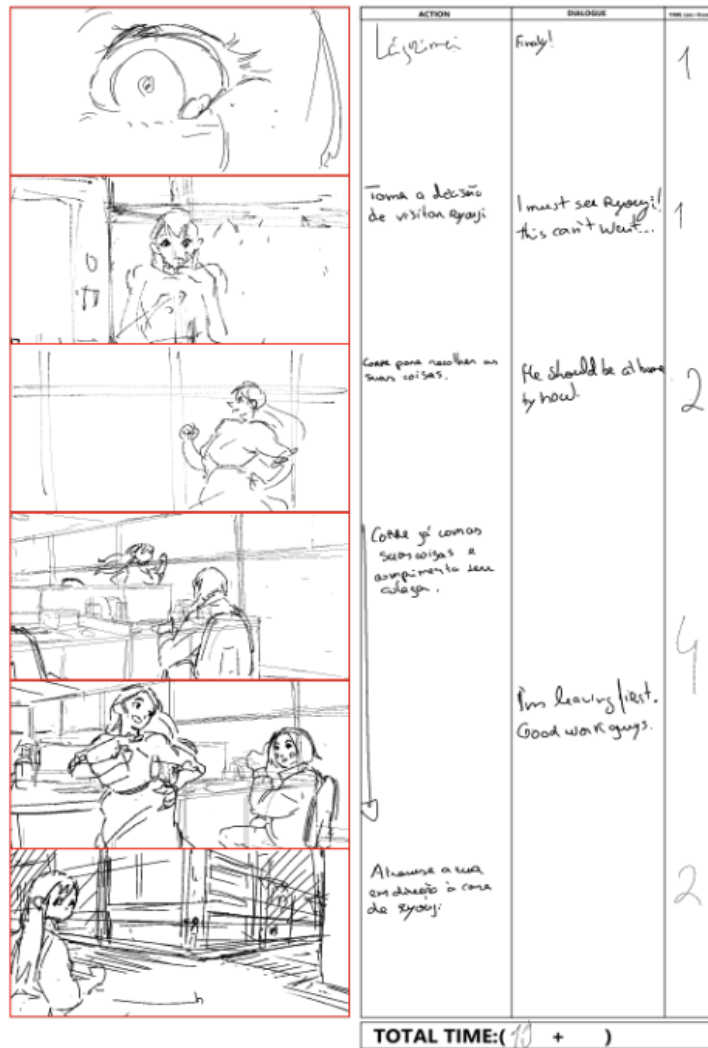


fig.40 Imagem do *storyboard* realizado para a animação

A qualidade gráfica destes desenhos sendo que, supostamente, serviriam apenas para guiar o autor e não fariam parte da obra final, não são feitos com o objetivo de ser uma leitura acessível a outras pessoas. Ou seja, são desenhos rápidos e com o único objetivo de capturar a ideia visual que será representada. Para completar e dar mais contexto aos desenhos, foi importante a adição de texto, tanto descritivo da ação, detalhes, como de monólogos e diálogos.

O *storyboard* serviu também para se decidir quanto tempo seria atribuído a cada cena e se conhecer o tempo total da animação, podendo conduzir o ritmo da narrativa da melhor forma. Para que as ações consigam transmitir o ritmo e mensagem pretendida, o movimento tem de ser executado dentro do

tempo certo, ou seja, atribuindo o número exato de desenhos dentro dos fotogramas por segundo.

Na cena representada na figura quarente e um, para que a ação fosse executada corretamente, achou-se que, em cinco segundos, o chefe, a personagem que se encontra em pé, ia rodar o corpo e acenar para a personagem principal. Ainda dentro desse tempo, a protagonista iria acenar de volta e levantar-se da sua cadeira. Para decidir a duração da ação, temos de imaginar como esta seria executada ou encenando os movimentos e contar o tempo, com ou sem o auxílio de um cronómetro.

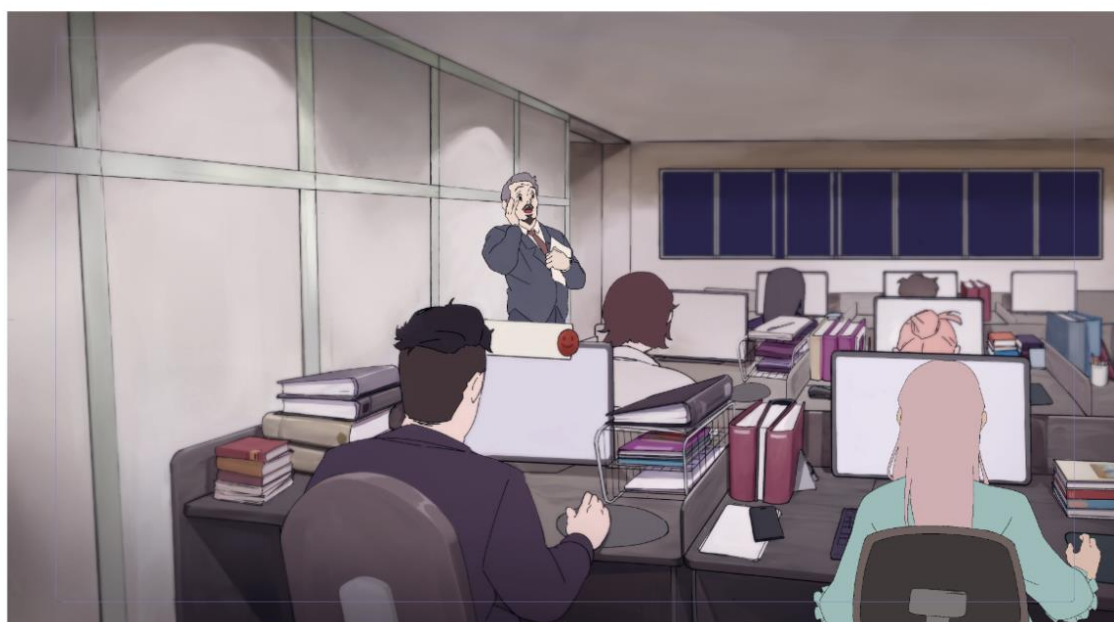


fig.41 Comparação entre representação de uma ação no *storyboard* e na animação

O *storyboard* começou logo a separar-se da banda desenhada original, sendo que, pela opinião do autor, fez sentido começar a animação com uma cena de introdução, que não existia. A cena adicionada ilustra um dos braços da personagem principal a trabalhar no seu computador em um plano de pormenor, no qual, podemos ver também um colega dela. Esta introdução funcionou para estabelecer o ambiente em que a personagem se encontra e foi uma solução que se achou para começar a história de uma forma mais interessante.

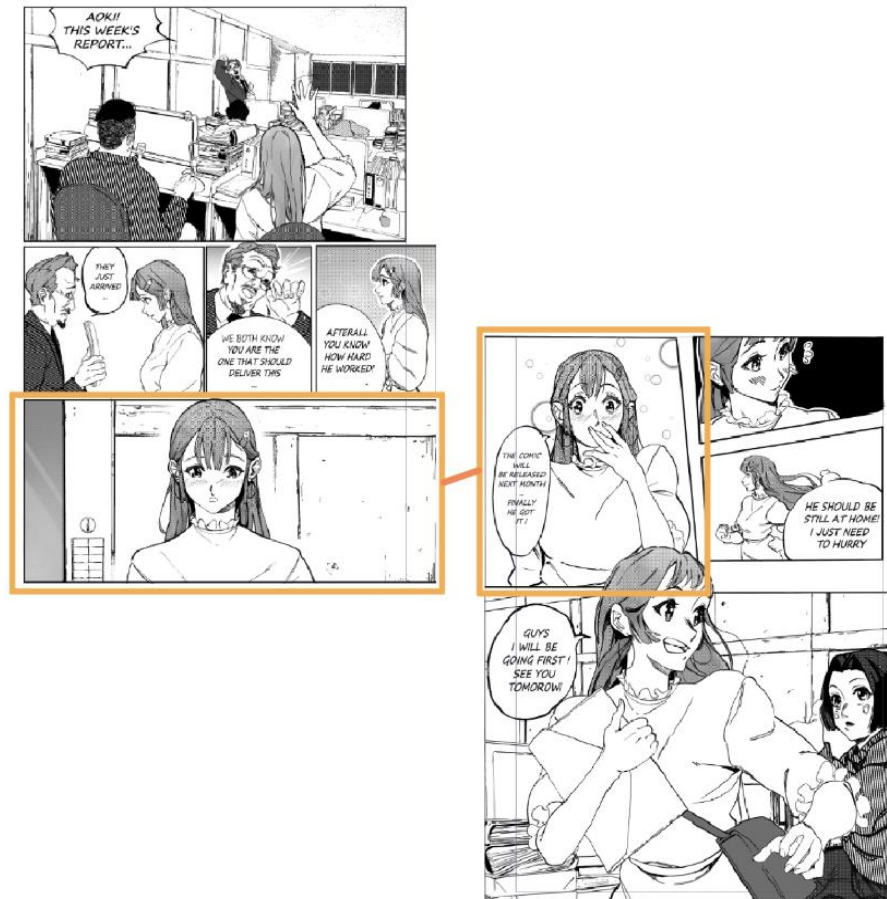


fig. 42 Imagem da sequência de dois painéis da banda desenhada

Esta solução ressurge na mesma página, quando a animação utiliza um plano de detalhe e se afasta da obra original. Esta ocasião, na obra de banda desenhada, fica situada entre um painel em primeiro plano e um plano médio (figura 42). Na animação, esta ação é ilustrada com três planos, dois planos médios e um plano de pormenor entre eles. A introdução deste plano não só serviu para transmitir a emoção sentida pela personagem ao receber informações dadas pelo seu chefe, mostrando lágrimas e o movimento do olho, mas também para haver uma transição entre os dois planos médios, que sozinhos, não transmitiam o impacto pretendido.

Visto que o *storyboard* é uma preparação para a animação, existem qualidades das técnicas de vídeos que foram sendo registadas nas colunas dedicadas aos pormenores das cenas. O movimento da câmara é um exemplo de uma qualidade única da animação que permite explorar e até a transição entre dois diferentes fundos do cenário. Outro, a aproximação ou afastamento

da câmara, resultando na transição fluida entre diferentes planos cinematográficos.

É através destas informações que o *storyboard* vai guiar a produção da animação, sem que haja o surgimento de problemas e obstáculos inesperados que compliquem a realização da mesma. Através deste exercício conseguiu-se também deduzir que a animação teria na totalidade cerca de um minuto e meio.

6.3 Conclusão da Animação

Chegando ao ponto de começar a adaptar a banda desenhada, é importante compreender que, ao adaptar, existem sempre alterações muitas vezes que até chegam a contradizer a obra original. Pode encontrar-se este efeito, por exemplo, na adaptação da novela *The Shining* (1977) de Stephen King para o filme *The Shining* (1980) de Stanley Kubrick onde, embora as personagens, os ambientes e a narrativa sejam bastante semelhantes, alguns pontos na narrativa foram bastante alterados. No caso da adaptação pretendida, existiram poucas alterações à banda desenhada, mas nada que alterasse gravemente o sentido da narrativa.

No mundo da indústria de animação é comum ouvir a utilização de um sistema de doze fotogramas por segundo ou vinte e quatro fotogramas por segundo. Com receio das complicações da elevada carga de trabalho, foi adotado o sistema de doze fotogramas por segundo, que embora não seja tão fluido como o de vinte e quatro, ainda oferece bastante fluidez.

Para melhor planear e guiar a realização da animação, achou-se fundamental a produção de um *storyboard*. Não só para poder organizar o desenho, mas também para adicionar informação dos detalhes de cada cena, como o *timing*, diálogo, câmara, efeitos e qualquer outra informação relevante para facilitar o trabalho de animação.

Foi adotado um método de trabalho para a animação onde se dividiu em quatro partes, primeiro fez-se todo o trabalho de linha das personagens e objetos que requeiram animação, seguido por um trabalho de cor e preenchimento das formas das personagens ou objetos anteriormente trabalhados, depois foram adicionados fundos, e na última fase, realizou-se uma edição e finalização dos detalhes necessários.

7. Processo de Adaptação

Neste capítulo serão analisadas as experiências e resultados deste projeto, retirando informações sobre os meios e o processo de adaptação realizado. Comparamos também os dois meios e a maneira como a narrativa foi transmitida, considerando tanto o lado do consumidor como o do autor.

A banda desenhada foi o primeiro trabalho com o interesse em ser exposto, apesar de haver uma pesquisa, testes e um guião, achou-se fundamental que esta parte do projeto fosse eficaz e funcionasse a favor do plano inicial, de ser adaptado para animação. Ou seja, não foi possível a realização de uma obra mais extensa e complexa, pois poderia criar obstáculos desnecessários para alcançar o objetivo principal deste projeto. Assim, a obra foi criada num período de quatro meses, sendo produzidas dezoito páginas com apoio e conselhos de colegas, amigos e da professora orientadora. Constatou-se que a banda desenhada foi o meio que permitiu explorar um grafismo mais complexo, pois a representação das ações, comparando com a animação, é um processo muito mais simples e direto. Isto resulta, também, em uma facilidade de corrigir certos painéis ou desenhos que se encontrem numa fase mais avançada, sem que se esteja a desperdiçar imensos desenhos, como acontece no caso de se querer refazer alguma sequência de animação. Na criação da banda desenhada, podem apontar-se igualmente alguns benefícios do facto de ter sido realizada digitalmente, como por exemplo, a existência de ferramentas que tornaram a utilização de padrões e perspetivas mais simples. Por outro lado, foi realizada também com base no formato mais clássico de banda desenhada, com as dimensões aproximadas de uma folha A5 a preto e branco, o que permite que possa ser lida em papel ou formato digital com facilidade, dando versatilidade à obra. Isto significa também, que a leitura seria feita a partir do folhear das folhas, o que obriga a que a transmissão da narrativa seja realizada de uma maneira ajustada ao formato.

No caso da animação, mesmo com a existência de um guião, banda desenhada e estudos gráficos, foi necessário a produção de estudos e um *storyboard*. Isto porque a realização de uma animação, principalmente comparando com a banda desenhada, é um processo de maior dimensão e complexidade e que consome muito tempo, razão pela qual, é muito

aconselhado que a pré-produção desta seja bastante completa. Foi neste nível preparatório que se tomaram todas as decisões e revisões, pois, por exemplo, corrigir uma ação de dez segundos, seria o mesmo que corrigir cento e vinte desenhos, o que dependendo do nível de complexidade do desenho, poderia levar a vários dias “perdidos” para resolver uma ação. O maior obstáculo presente na produção de animação deste projeto foi exatamente este, o facto de ser um trabalho muito demorado. Foi planeada uma animação com cerca de um minuto e meio, para ser realizada no período de cerca de sete meses, mas mesmo assim, durante a produção, o autor apercebeu-se que seria demasiado ambicioso e teve de tomar a decisão, que seria suficiente fazer apenas uma parte da animação. Esta escolha foi tomada, pois a secção da narrativa que seria animada chegaria para realizar uma investigação coerente do tópico de adaptação destes dois meios e não se estaria a sacrificar a qualidade da obra. Uma vez que a animação foi realizada a partir do método que junta os processos *Straight Ahead* e *Pose to Pose*, a produção foi muito controlada e pouco espontânea, o que resultou num ambiente e processo muito cansativos e, uma vez que é um processo tão dividido por fases, foi complicado compreender qual seria o resultado. Por outro lado, a animação permitiu que a narrativa pudesse ser transmitida num meio que explora de maneira mais complexa o universo desta história. Ou seja, neste meio, compreendemos mais sobre as personagens, como por exemplo, analisando o seu movimento, ou dos ambientes, através de deslocamentos de câmara ou da maneira como as personagens interagem com eles. A animação apresenta também uma transmissão da narrativa de um modo que regula o modo com que ritmo e tempo são expostos, o que cria uma maior proximidade entre o autor e o consumidor.

Ao analisar o próprio processo de adaptação de banda desenhada para animação, pode retirar-se que existem vários benefícios e desvantagens que são importantes destacar para compreender o valor deste tipo de trabalho. Primeiro, salienta-se que estes dois meios comunicam muito bem entre si, uma vez que, em ambos, a narrativa é expressa através de, não só texto ou som, mas mais importante, através de uma sequência de imagens. Uma adaptação destes meios podia ser feita de banda desenhada para animação, como foi aplicada neste projeto, ou pela ordem oposta, mas existem motivos que

levaram o autor a adotar a primeira. Neste processo, a banda desenhada, serviu como uma referência para animação, ou seja, fez um trabalho semelhante ao de um *storyboard*, mas dotado de uma maior clareza na transmissão da ideia visual, uma vez que o *storyboard* é constituído por desenhos menos completos e com menos referências visuais. Por isso, ao ter de se trabalhar em ambas as traduções, consegue tirar-se mais proveito ao realizar a banda desenhada primeiro, uma vez que oferece uma melhor aproximação da ideia visual final, aspeto importante durante a produção da animação. Sendo que a realização da banda desenhada é mais fácil e rápida, torna-se mais simples o seu desenvolvimento e correção da construção de uma ideia visual mais definida. No processo oposto, com a complexidade da produção e a imensidão de informação visual presentes na animação, neste caso, não se justificaria utilizar a animação como referência para a banda desenhada da mesma maneira como a banda desenhada serviu como referência para a animação. Isto porque, como se pode observar no caso da na figura 43, hipoteticamente, para representar uma ação simples como esta (a personagem da esquerda baixa os braços e conversa com a personagem direita), teríamos uma cena animada com trinta e seis fotogramas, que serviriam de guia para apenas um painel de banda desenhada. Ou seja, embora se pudesse explorar e elevar as qualidades gráficas, uma vez que, a quantidade dos painéis dedicados a uma ação seria muito menor que o número dos fotogramas correspondentes, a informação visual que se consegue ao utilizar uma animação é muito mais extensa que na banda desenhada, o que se achou demasiado para uma função de referência. Assim, no processo adotado, foi possível transmitir maior complexidade narrativa através do aumento da quantidade de desenhos, enquanto que, no processo com a ordem oposta, existiria uma redução de imagens, que normalmente, significa uma diminuição da informação transmitida em determinada cena.



fig.43 Comparação entre a representação da mesma ação na animação (esquerda) e na banda desenhada (direita)

Quando se questiona o porquê ou qual a importância da realização deste tipo de projeto de adaptação, pode analisar-se tanto o resultado que se obteve na parte prática deste projeto, com o contexto apresentado na parte teórica para chegar às respostas. Como já foi mencionado quando se referenciou a investigação de Henry Jenkins, existe um incentivo em traduzir obras de um meio para o outro e explorar um universo de diferentes maneiras. Pois, assim, é possível alcançar um novo público, que, dependendo do formato com que interage, pode ter diferentes níveis de interesse ou apreciação pela narrativa. Além disso, o interesse em expandir ou explorar novos modos de consumir uma história, foi um motivo que o autor deste projeto queria explorar.

Por outro lado, é importante mencionar que, se o objetivo for o de apenas chegar a uma animação como produto final, a realização prévia de uma banda desenhada apenas para funcionar como guião, é um trabalho desnecessário, uma vez que, um *storyboard* é suficiente. Também, sendo a banda desenhada um formato que apresentaria uma representação complexa das imagens da narrativa, perdemos muita liberdade e espontaneidade durante a criação da animação. O próprio autor deste projeto, durante a criação da animação, sentiu

um certo cansaço, sendo que, a identidade visual da narrativa já tinha sido explorada e estruturada tantas vezes, que não havia lugar para explorar ou tomar decisões que afetassem muito a imagem que seria transmitida, para não se afastar muito da obra original. Ou seja, o autor sente-se um pouco como um sujeito submisso, que apenas segue a informação que está presente nos trabalhos realizados anteriormente. Em contrapartida, é importante mencionar que existem muitas decisões tomadas na animação, como qual o movimento, cor e outros aspetos únicos da animação, que apesar de não reinventarem a imagem visual da narrativa, são novos elementos que a vão expandir a ideias antecedentes.

8. Conclusão

Com este trabalho de projeto pretendia-se produzir um conjunto de trabalhos práticos constituído por uma banda desenhada e, posteriormente, por uma curta-metragem de animação, que seria uma adaptação da obra anterior. Para compreender este processo criativo, foi documentado e analisado todo o desenvolvimento da fase prática, desde a conceção de ideias até a realização da animação. Contudo, não se conseguiu finalizar a produção da animação, devido ao interesse em manter um nível de qualidade constante, impedindo que esta fosse entregue finalizada dentro do tempo limite. Tendo sido tomada a decisão de continuar com o trabalho, sabendo que não se iria completar a animação, mas realizando o máximo, para que fosse possível chegar a uma compreensão coerente da metodologia tomada neste projeto. Assim, equacionando a natureza desta investigação, que é focada na tradução visual narrativa, foi considerado suficiente realizar, da melhor forma possível, parte da animação para poder ser elemento válido de análise. Permitindo, desta forma, confrontar as duas interpretações, a narrativa em banda desenhada e a realizada em animação.

Com um projeto com uma complexidade mais elevada e estando a trabalhar dentro de um tempo limitado, foi fundamental adotar uma metodologia capaz de estruturar todo o trabalho de uma maneira geral. Primeiro começou-se por estabelecer uma narrativa, com momentos fortes e que poderia encaixar-

se nos dois meios. Este processo foi realizado a partir de técnicas como *brainstorming* e com referência em outras obras. Foram também criadas as personagens e cenários, este momento foi relevante como uma preparação para a produção das obras seguintes. Depois, ainda se realizaram vários ensaios para encontrar conforto com a linguagem visual que se achou mais adequada, para, por um lado, satisfazer a qualidade pretendida, e por outro, se adequar à disponibilidade do tempo limitado. Na fase seguinte, com o apoio nos estudos, planos estruturados anteriormente, e com ajuda dos conselhos de colegas e da professora orientadora, ocorreu a produção dos desenhos da banda desenhada.

Após a finalização da banda desenhada, partiu-se para a criação dos trabalhos de pré-produção da animação, contendo a produção de um *storyboard* e a procura de um estilo gráfico que se considerasse adequado para manter um nível de qualidade e para encaixar nas limitações de tempo. Foi nesta fase que o processo de adaptação de banda desenhada para animação ocorreu, sendo que, foi a informação visual da banda desenhada que ditou a criação do *storyboard* e que serviu como outro guião para a imagem da animação. Depois, partiu-se para a produção da animação, que embora tenha sido um trabalho bastante organizado e estruturado, não se conseguiu finalizar dentro do tempo destinado. Encontrando-se com este problema, o artista decidiu apenas animar o suficiente da narrativa para validar a coerência da metodologia deste projeto, em vez de tomar outras decisões que poderiam comprometer a qualidade do trabalho.

Pode concluir-se que, embora tenham existido claramente problemas, muito devido aos prazos existentes e à falta de experiência em realizar uma animação, o projeto foi um sucesso, uma vez que nos permite chegar a uma compreensão bastante coerente deste processo. Isto justifica também o projeto no nível académico, sendo que, contribuiu para uma investigação metodológica de um processo pouco explorado dentro do âmbito de dissertações.

Espera-se, que este projeto apresente também uma vertente de poder servir como um possível guia para qualquer pessoa interessada em se informar sobre este processo criativo ou qualquer pessoa interessada em participar no seu próprio trabalho de adaptação de banda desenhada para animação.

Este projeto explorou tanto o trabalho realizado pelo autor, como obras de outros artistas, que apresentam múltiplas maneiras de encarar as questões colocadas por este processo. Logo, sugere-se, para eventuais desenvolvimentos de futuras investigações, que possa haver interesse em explorar este tipo de processo ou até o processo oposto, de animação para banda desenhada, através de diferentes metodologias e formatos. Embora, a animação não tenha sido completada, pretende-se continuar a realização da mesma, mesmo depois da entrega da dissertação, uma vez que, esta foi uma experiência muito enriquecedora, que permitiu trabalhar de uma forma extensiva em diferentes meios e explorar um processo tão presente na cultura de animação e banda desenhada.

9. Bibliografia

9.1 Bibliografia impressa

Afonso, Joana (2015) *Metodologias na banda desenhada: Realização de um álbum de BD*, Dissertação em Desenho, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Afonso, Joana (2019) *Multiplicidade narrativa em banda desenhada: a influencia dos novos media*, Tese de Doutoramento em Desenho, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Alfaiate, Rita (2017) *Banda desenhada e a incoerência estilística*, Dissertação em Desenho, Faculdade de Belas Arte da Universidade de Lisboa

Clements, Jonathan (2013) *Anime: A History*, British Film Institute, ISBN-13: 9781844573905

Eisner, Will. (2008) *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W. W. Norton & Company,

Gomes, Diana (2018) *Animação autoral: projeto e realização individuais*. Dissertação em Desenho, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Jenkins, Henry. (2007) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU PRESS ISBN-13: 9780814742952

Lopes, Pedro (2021) *Grafismo e Conceito: Análise ao Processo Criativo na Banda Desenhada*, Dissertação em Desenho, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Lunning, Frenchy. (2014) *Mechademia 8: Tezuka's Manga Life*. Univ Of Minnesota Press

Lopes, António (2021) *Magical Mirage, Sobre Magical Boy e Manga Shoujo*, Dissertação em Design Gráfico e Projectos Editoriais, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Marx, Cristy (2006) *Writing for Animation, Comics and Games*, Focal Press, ISBN-13: 9780240805825

Peres, Cátia (2020) *Liberated Worlds: A method of analysis on graphical Language and discourse in the animated film and in the work of Hayao Miyazaki*, Tese de Doutoramento em Design, Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia

Simon, Mark A. (2006) *Storyboards: Motion in Art, Third Edition*, Focal Press, ISBN-13: 9780240808055

Sousa, Ana (2013) *Moe-Kei : notas sobre o conceito de moe como sistema compositivo na cultura cute japonesa*, Faculdade de Belas Arte. CIEBA

Williams, Richard (2012) *Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, Farrar, Straus and Giroux, ISBN- 13 9780865478978

9.2 Bibliografia em Linha

Asher, Jonah; Sola, Yoko. (2011) *The Manga phenomenon*. [Consult.2022-10-16] Disponível em:

<URL:https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html>

Deafniche. *Koe No Katachi is japan's first ever captioned anime for deaf audiences* [consult. 2022-2-10] Disponível em: <URL:
<https://www.deafniche.com/koenokatachi/>>

Green, Scott. (2014) *Source Material For Anime Over the Last Decade Charted*. [consult. 2022-10-09] Disponível em
<URL:<https://www.crunchyroll.com/pt-pt/anime-news/2014/02/09/source-material-for-anime-over-the-last-decade-charted>>

Hignite, Todd (2008) *Hergé & The Clear Line* [consult. 2022-10-15] Disponível em:<URL: http://www.paulgravett.com/articles/article/herge_the_clear_line/>

MarinaSauce. (2014) *Sakura-con 2014* [consult. 2022-2-10] Disponível em:<URL:<https://marinasauce.wordpress.com/2014/04/25/sakura-con-2014/>>

McCloud, Scott. (2010). *Works for Me. Does it Work for You?* [consult.2022-09-16] Disponível em <URL:<http://scottmccloud.com/2010/08/24/why-it-works/>>

Kordic, Angie; Pereira, Lorenzo; Martinique, Elena (2016) *A Short History of Manga* [consult. 2022-10-16] Disponível em:
<URL:<https://www.widewalls.ch/magazine/toshio-saeki-art>>

Youtube: Animação com base em banda desenhada [Cosult. 2022-10-30] Disponível em: <URL:<https://www.youtube.com/watch?v=xtCrQoc13us>>

Youtube: KING RECORDS [Consult. 2022-10-16] Disponível em:
<URL:<https://www.youtube.com/watch?v=XzowrXQK0Nc>>

9.3 Álbuns de Banda Desenhada

Fujimoto, Tatsuki (2022) *Chainsaw Man, Vol. 11*. VIZ Media LLC, ISBN-13: 9781974727117

Hergé (2007) *Tintim- Tintim no País do Ouro Negro*. Companhia das Letras, ISBN-13: 9788535909616

Hiro (2022) *Akebi's Sailor Uniform*. Shueisha, ISBN-13: 9784088917771

Katsuhiro, Otomo (2011) *Akira Volume 5*. Kodansha Comics, ISBN: 9781935429074

Kentaro, Miura. (2022) *Berserk Deluxe Volume 11*. Dark Horse Manga, ISBN-13: 9781506727554

Moore, Alan (2019) *Batman: The Killing Joke Deluxe (New Edition)*. DC Comics, ISBN 9781401294052

Nagai, Gou (2018) *Devilman: The Classic Collection Vol.1*. Seven Seas, ISBN-13: 9781626927575

Ohba, Tsugumi; Obata, Takeshi (2010) *Bakuman.*, Volume 1. VIZ Media LLC, ISBN-13: 9781421535135

Ohba, Tsugumi; Obata, Takeshi (2011) *Death Note Black Edition, Vol. 3*. VIZ Media LLC, ISBN-13: 9781421539669

Oima, Yoshitoki (2015) *A Silent Voice 2*. Kodansha Comics, ISBN-13: 9781632360571

Oshimi, Shuzo (2017) *The Flowers of Evil – Complete 1*. Vertical Comics, ISBN-13: 9781945054716

Sakisaka, Io (2018) *Ao Haru Ride, Vol. 1*. VIZ Media LLC, ISBN-13: 9781974702657

Tezuka, Osamu (2002) *Astro Boy, Vol.3*. Dark Horse, ISBN-13: 9781569716786

Tezuka, Osamu (2012) *Dororo*. Vertical Comics, ISBN-13: 9781935654322

Yoshiyuki, Sadamoto (2013) *Neon Genesis Evangelion, Vol. 4*. VIZ Media LLC, ISBN-13: 9781421553634

9.4 Filmografia

Anno, Hideaki (1995) *Neon Genesis Evangelion*. Japão, Cor, Sonoro, 711 minutos

Goossens, Ray (1957) *As Aventuras de Tintim*. Bélgica. Cor, Sonoro, 510 minutos

Hosoda, Mamoru (2006) *The Girl Who Leapt Through Time*. Japão. Cor, Sonoro, 97 minutos

Ishihara, Tatsuya (2015) *Sound! Euphonium*. Japão. Cor, Sonoro, 312 minutos

Kasai, Kenichi (2011) *Bakuman*. Japão. Cor, Sonoro, 1800 minutos

Kon, Satoshi (2002) *Millenium Actress*. Japão. Cor, Sonoro, 87 minutos

Kon, Satoshi (2006) *Paprika*. Japão. Cor, Sonoro, 90 minutos

Miyazaki, Hayao (1988) *My neighbor Totoro*. Japão. Cor, Sonoro, 86 minutos

Nagahama, Yoshihisa (2013) *Flowers of Evil*. Japão. Cor, Sonoro, 312 minutos

Natsume, Shingo (2021) *Sonny Boy*. Japão. Cor, Sonoro, 300 minutos

Oshi, Mamoru (1981) *Urusei Yatsura*. Japão. Cor, Sonoro, 4875 minutos

Yamada, Naoko (2009) *K-ON!*. Japão. Cor, Sonoro, 312 minutos

Yamada, Naoko (2016) *Koe no Katachi*. Japão. Cor, Sonoro, 130 minutos

Yuasa, Masaaki (2018) *DEVILMAN crybaby*. Japão. Cor, Sonoro, 230 minutos

Apêndices

Apêndice A

Num escritório movimentado, barulhento com correrias por todos os lados, impressoras a trabalhar e discussões de todas as direções.

Voz masculina: Aoki! O relatório desta semana.

Afastada de todo este caos está uma jovem adulta.
Lendo atentamente um relatório num canto do escritório.

Voz masculina: Vou te deixar encarregada de dar as boas notícias! Ele trabalhou muito nisto. Parabéns!

Aoki : Oh meu deus! *gaps*
coloca a mãos no seu rosto

Sua postura, por fim, quebra o estado petrificado, com um sorriso

Aoki : O Ryouji! Tenho de sair daqui imediatamente!
Aoki sai a correr do escritório.

/minutos mais tarde/

Aoki entra no prédio onde estaria o Ryouji.
Ao sair do elevador dá um passo e sente que algo não estaria correto. As luzes estavam apagadas, o silêncio era sufocante e algo no ambiente não poderia estar correto.

Aoki : Não...Nã..Uhh *gulp

Aoki aproxima-se da porta, hesitando em abrir.
*Coloca a chave. Roda a caneta.
Dá um passo, suspira e dá uma corrida na direção da sala de estar e liga as luzes da sala.*

Aoki: RYOUJI!

Na sala de estar estava espalhado uma imensidão de trabalhos de Ryouji. que não tinham tido sucesso. Não se conseguia ver nada para além de inúmeras folhas brancas cheias de desenhos. A janela estava aberta e Aoki já estava a pensar nas piores hipóteses.

Ao pisar uma página, com o desenho de uma caneta a Aoki dá um passo para trás. Algo tinha feito um som estranho ao pisar aquela página, abaixa-se e apanha a caneta.

Ao apanhar o caneta, a Aoki é transportada para um interior de uma estação de metropolitano. vemos uma figura que caminha enquanto lê algo.

Aoki: O que? !! *abandona o estranho da situação e reconhece que é o Ryouji.*

A Aoki começa a correr, salta por cima das máquinas passar o bilhete da estação e entra numa zona comercial.

Esta zona está vazia, é uma zona de azulejo e dá para ver que tem com suporte pilares de pedra. No canto mais afastado dá para ver o Ryouji .

* A Aoki aproxima-se devagar. Ao passar por dois pilares, figuras de casais a dançar começam a surgir. De repente, toda esta zona fica cheia de figuras a dançar. Aoki continua a avançar e senta-se.*

Aoki: Hey! O que é que se passa? RYOUJI!

*por falta de resposta empurra o ombro que faz que esta figura que ela julga ser o Ryouji começa a cair para trás.

O tempo parece ficar lento e de repente estamos num restaurante e a figura que parecia 2 está completamente diferente e sangue começa a escorrer. Essa figura tinha levado um tiro e o atirador estava na porta.

A partir pins do cabelo de Aoki uma figura ganha vida e grita*

Mascote : AOKI ! ALÍ!

A Aoki olha na direção da porta e está lá o Ryouji a chorar com uma pistola nas mãos.

Ryouji começa a correr, Aoki vai atrás dele com a mascote no lado dela

Mascot : Deixa me ajudar te!

Aoki: Quem é.... O que és tu?

Mascote : Sou fruto dele e vivo pela tua existência mas rápido diz-me e posso te ajudar.

Aoki: A.. Ok.

* A Mascot torna se em algum líquido e atira se para cima da Aoki*

Com isto a Aoki transforma não só a roupa mas todos os acessórios e make up.

Aoki Olha numa certa direção e começa a correr, salta e voa nessa direção

No topo de um prédio estava Ryouji.

Aoki voa em direção dele.

Vemos Aoki e Ryouji agora ambos com aparências diferentes.
Uma luta começa mas passados poucos segundos Ryouji deixa ser atingido.
Aoki entra em pânico.

Ryouji: Não fiques assim... Tu sabes que eu já não aguentava e tu não tens de sofrer por mim.

Aoki: Não digas isso...

*Ryouji cospe sangue. Aoki aproxima-se para acudir Ryouji, mas tropeça.
Com a queda é transportada outra vez para o apartamento, Aoki sai do elevador e a porta do apartamento está aberta.

Aoki entra no apartamento, a sua aparência volta ao normal.
O interior do apartamento está diferente, agora com luzes. Aoki aproxima-se da sala e que em vez de caos e desarrumação estaria agora um ambiente limpo e calmo.

Ao lado da sala de estar vemos uma porta a abrir e de lá sai Ryouji ainda com olheiras de quem teve bastante tempo a trabalhar.

Aoki: Ryouji! *a chorar*
abraça-o

Ryouji: Oh-OH! Então?

Aoki: Que Idiota ... Cuida de ti

Ryouji: Eu sei... desculpa, tenho estado ocupado constantemente.

Aoki: Oh certo! Parabéns! VAIS TER A TUA PUBLICAÇÃO!

Ryouji: O que?? A sério? * Cai para trás.

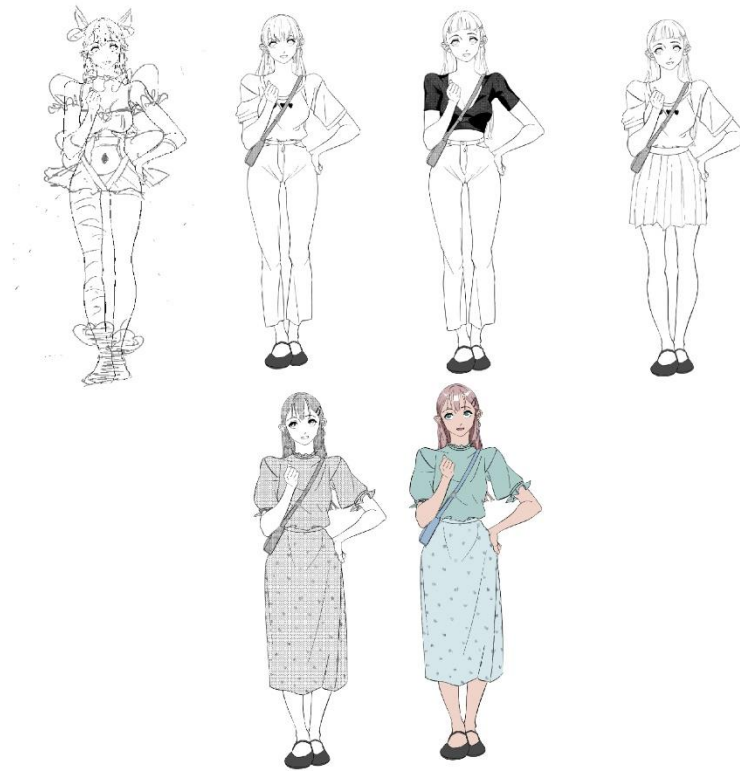
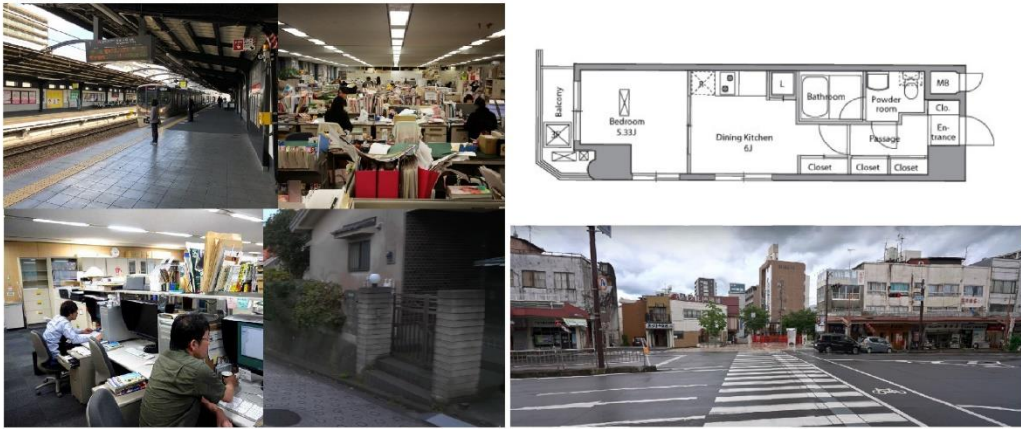
Aoki: Vamos aproveitar este próximo fim de semana e cuidar de ti!
aproxima-se Tu prec...

Ryouji estica-se e interrompe Aoki com um beijo. Final frente a frente e as suas testas repousam uma na outra.

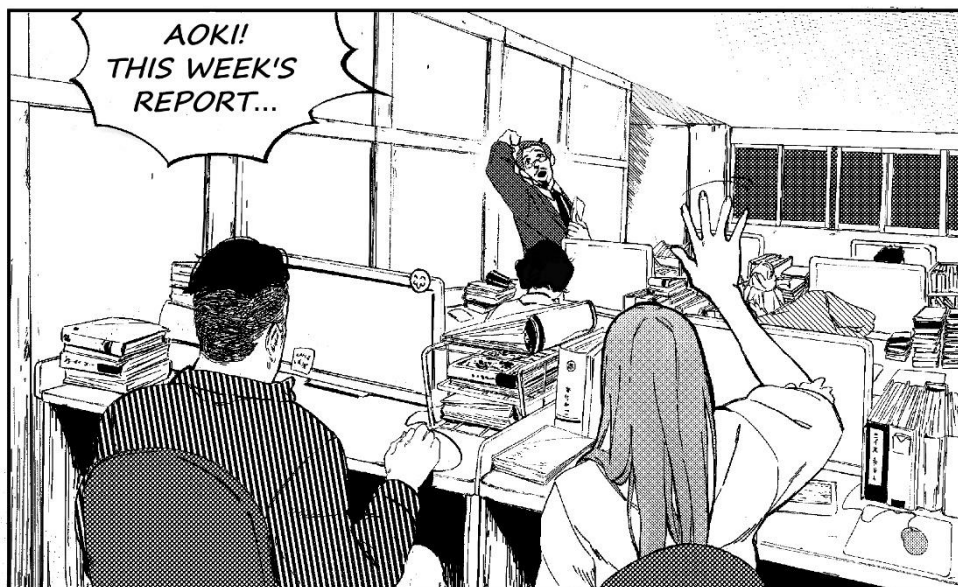
Ryouji: Claro..

Vemos por fim a capa do que seria a banda desenhada que teria sido aprovada.
Nela está a mascote que ajudou Aoki.

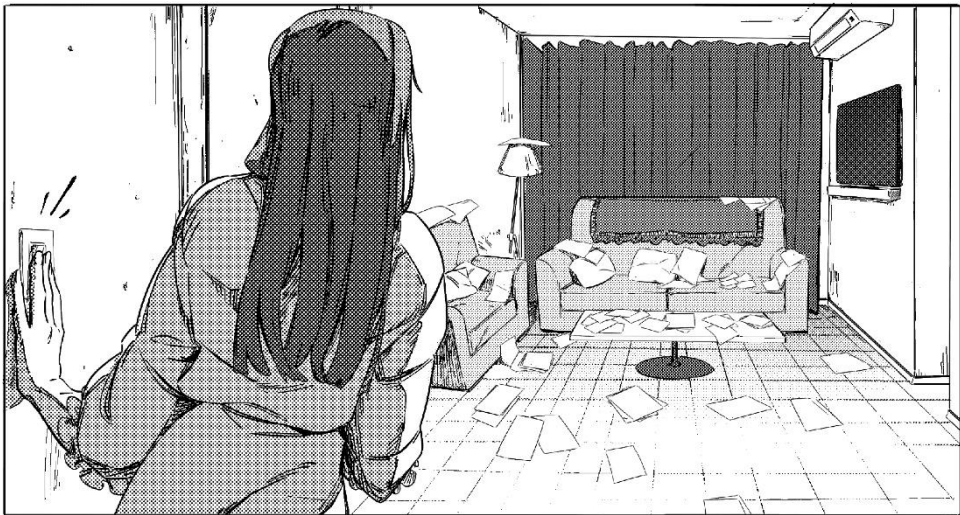
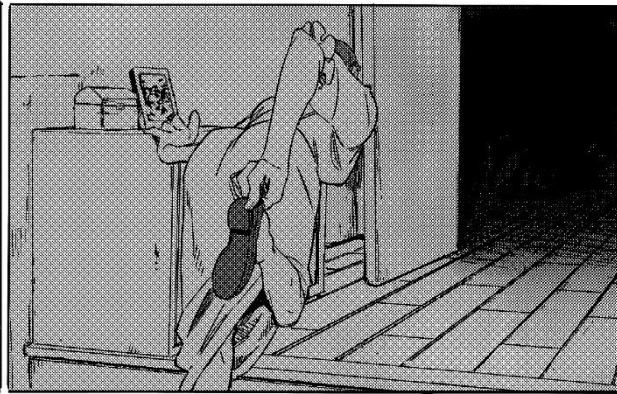
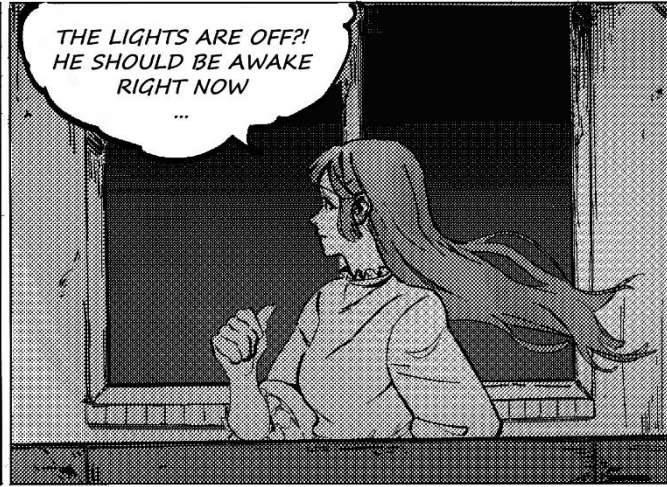
Apêndice B

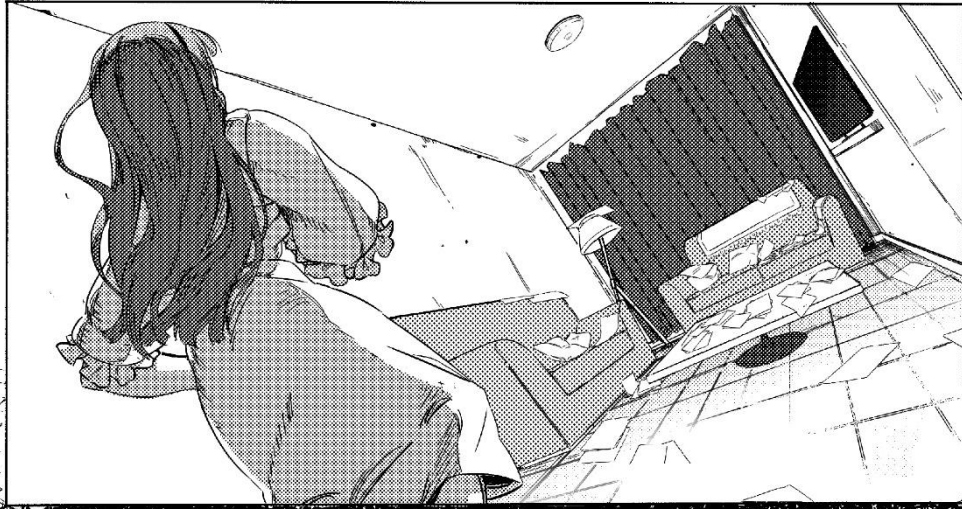


Apêndice C

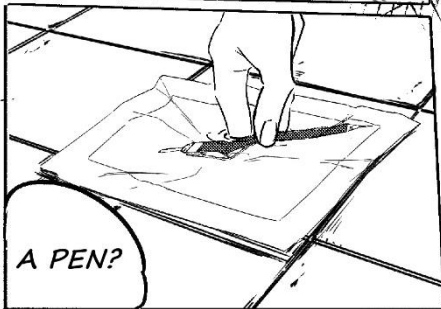
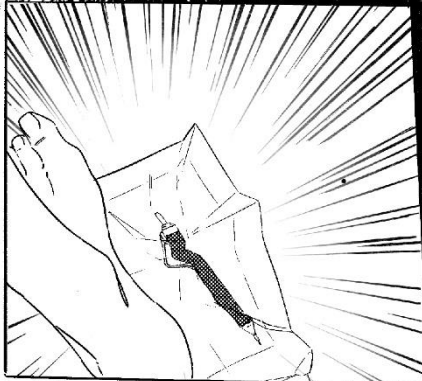


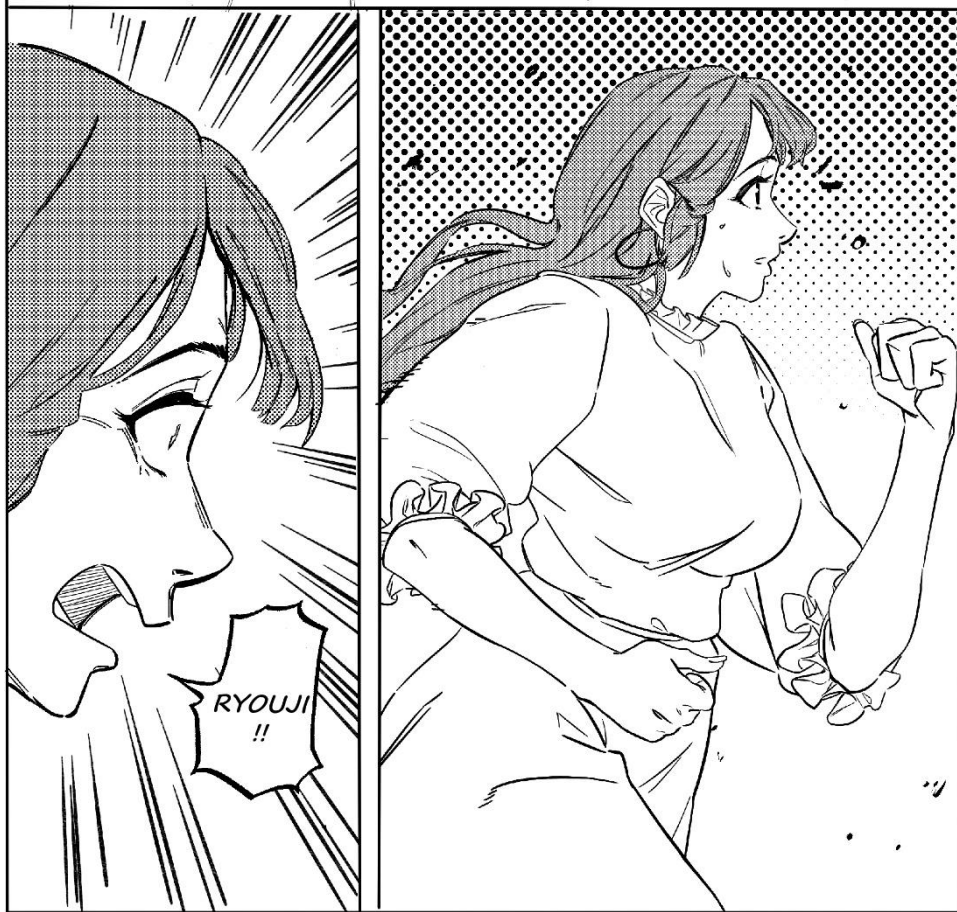
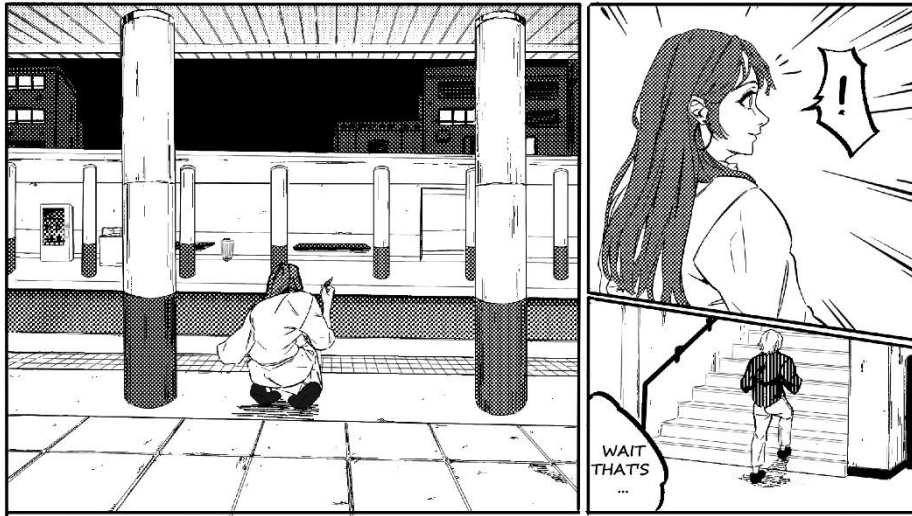


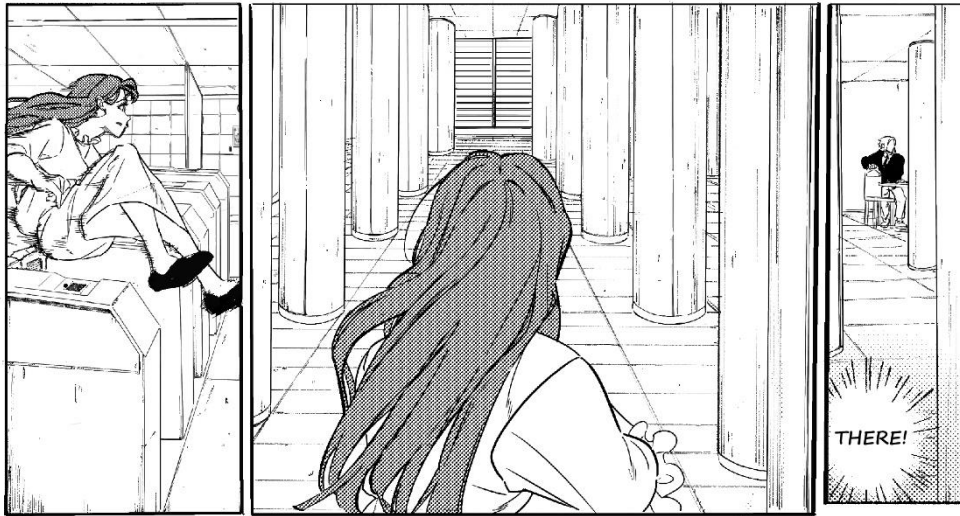


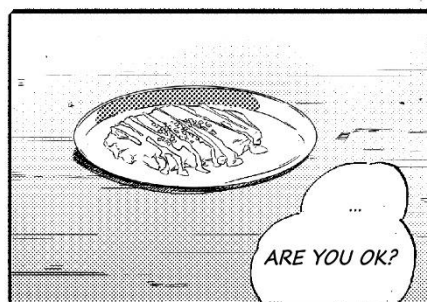
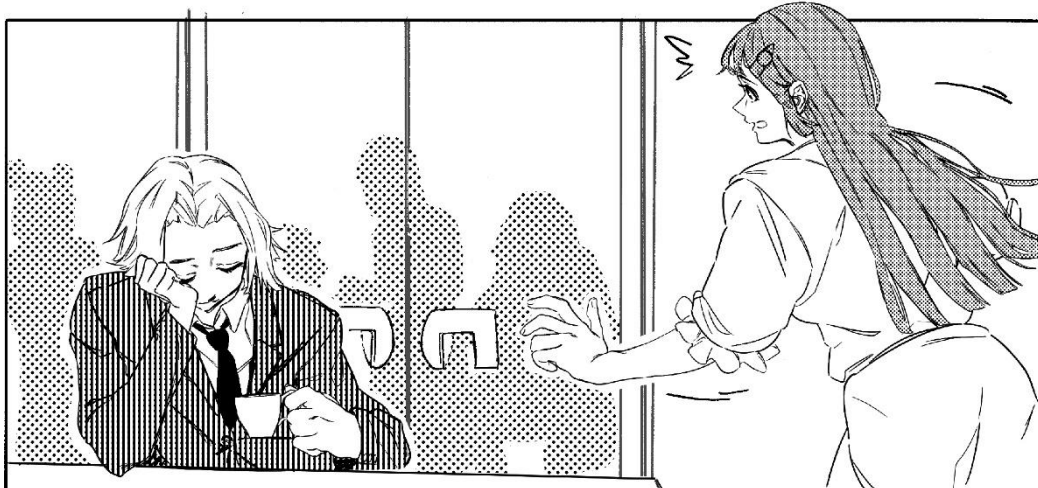


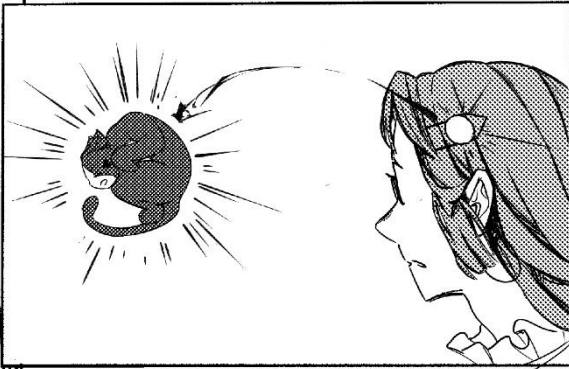
CRACK!

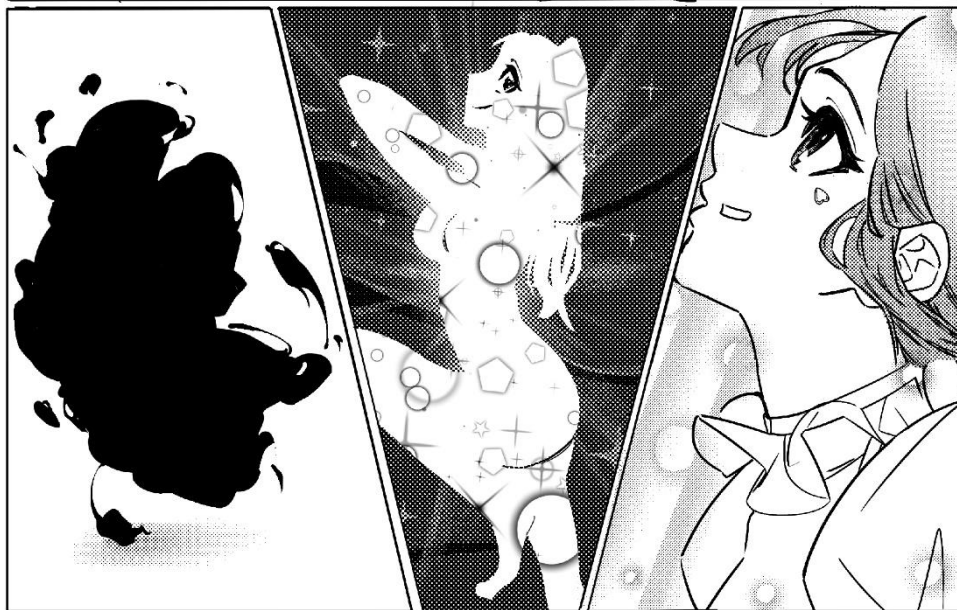




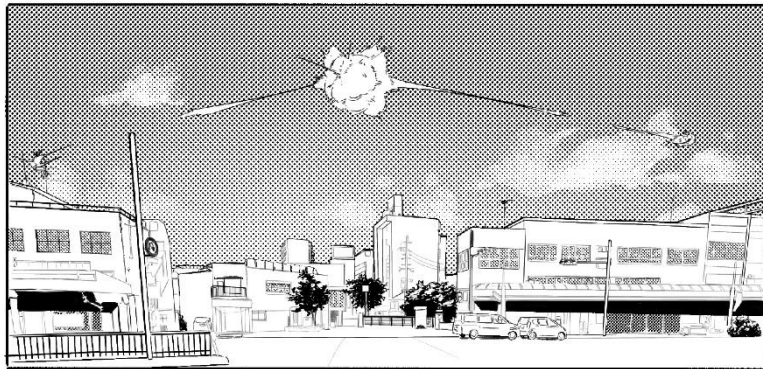




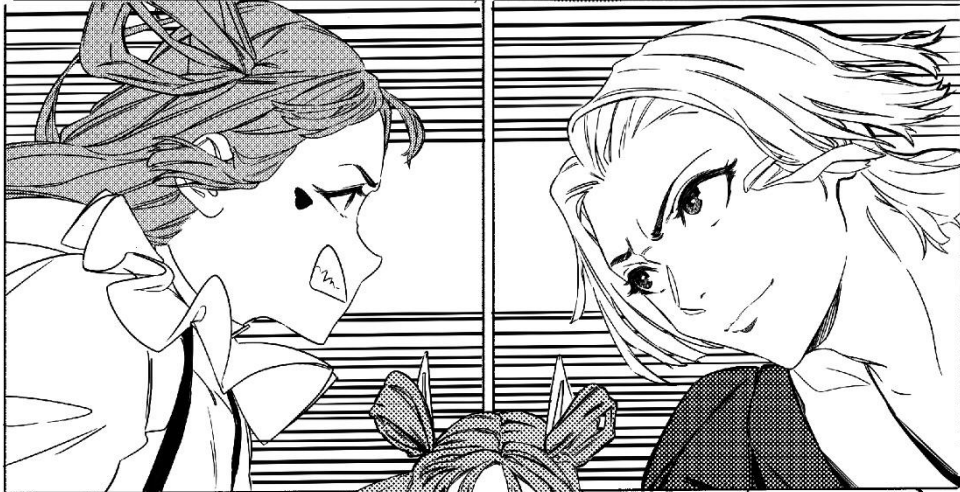








WHY IS HE ACTING LIKE THIS?



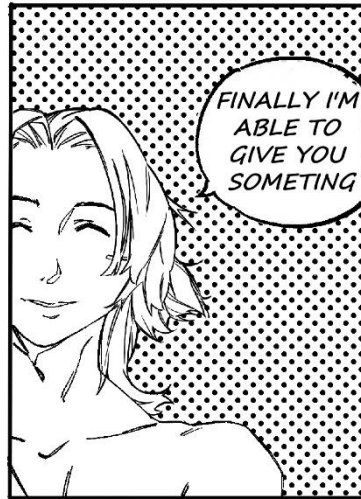
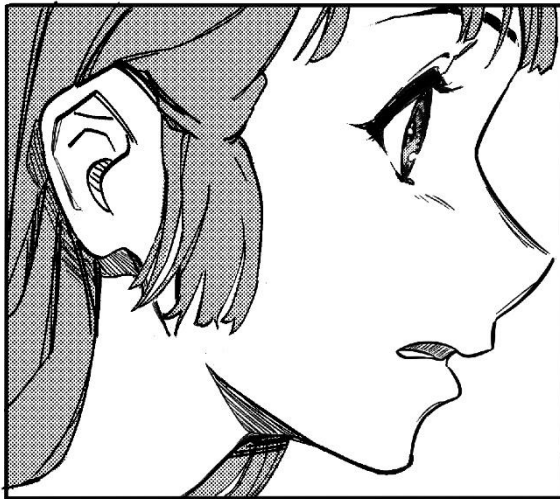
I GUESS YOU LEAVE ME NO CHOICE.



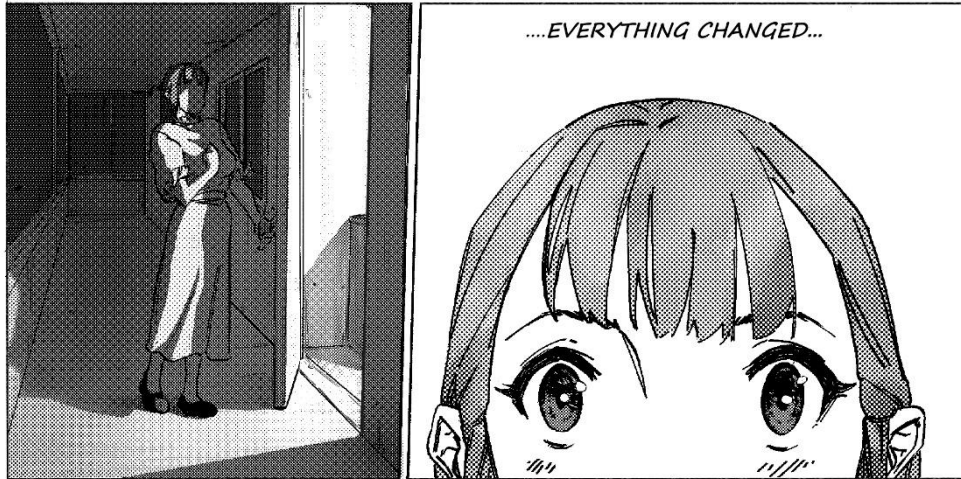
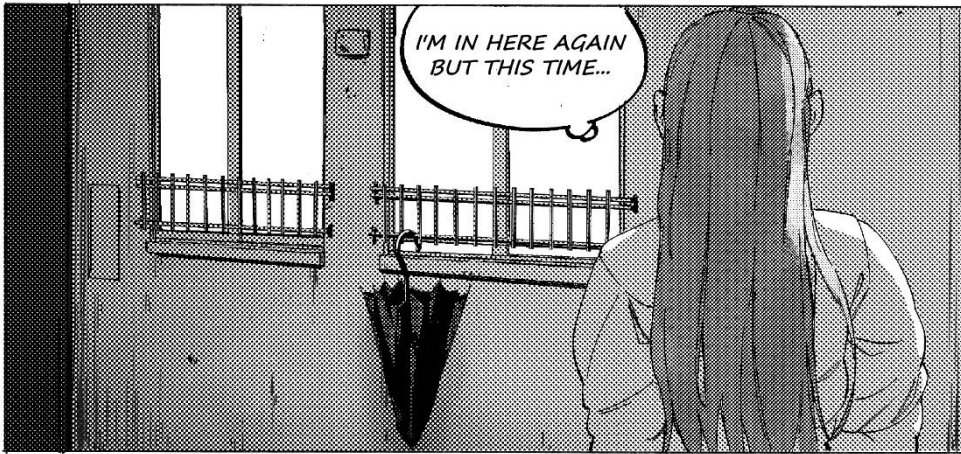
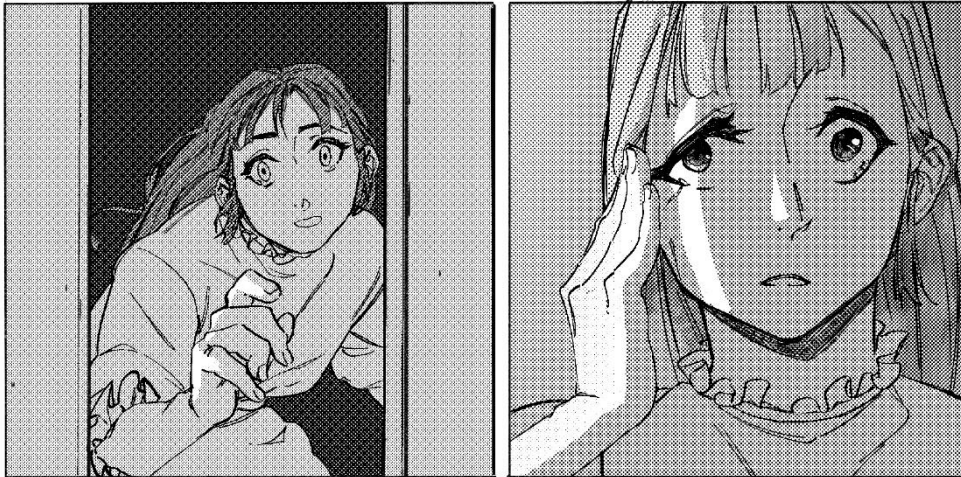


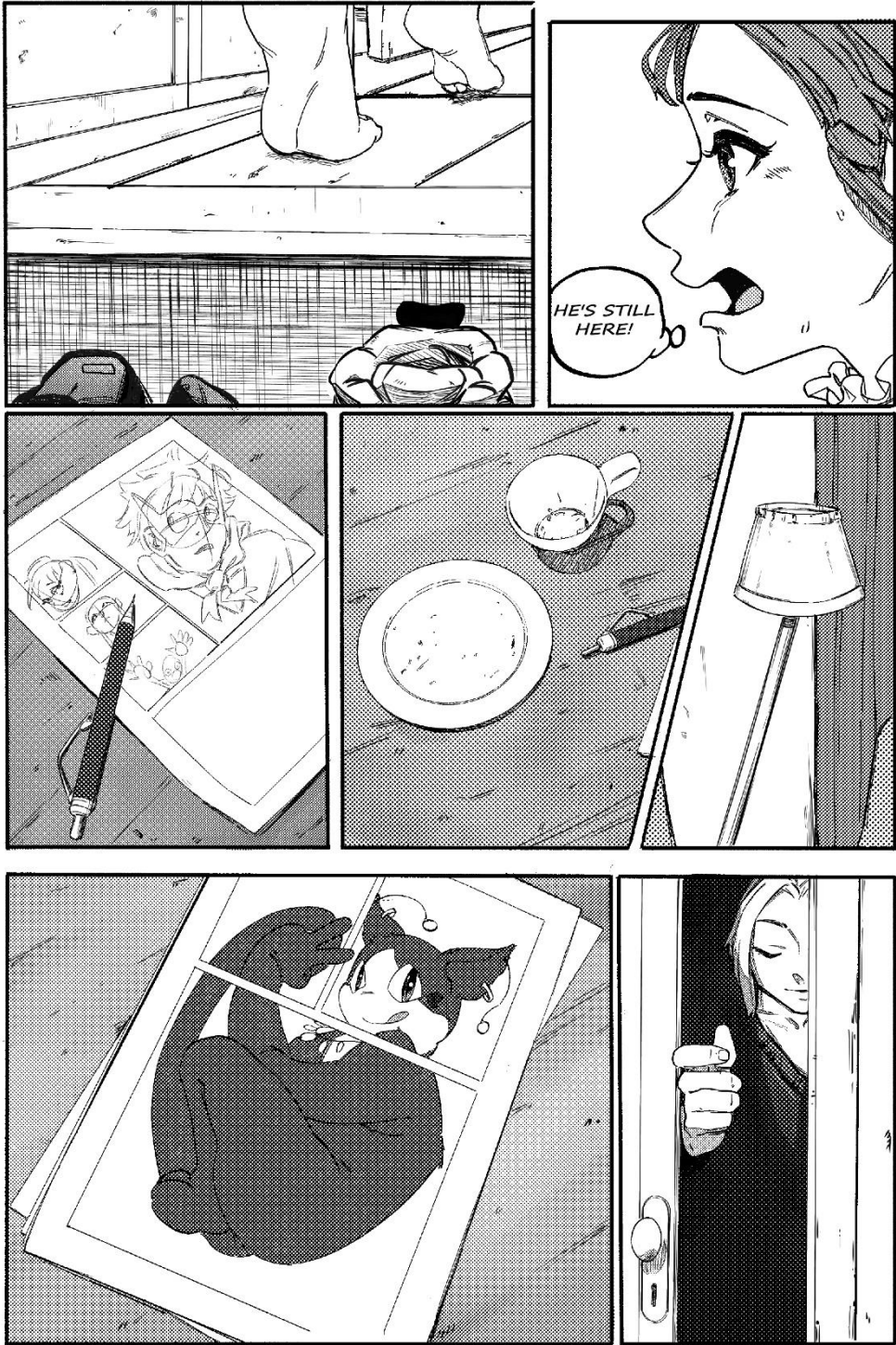
WHY DIDN'T YOU DODGE?

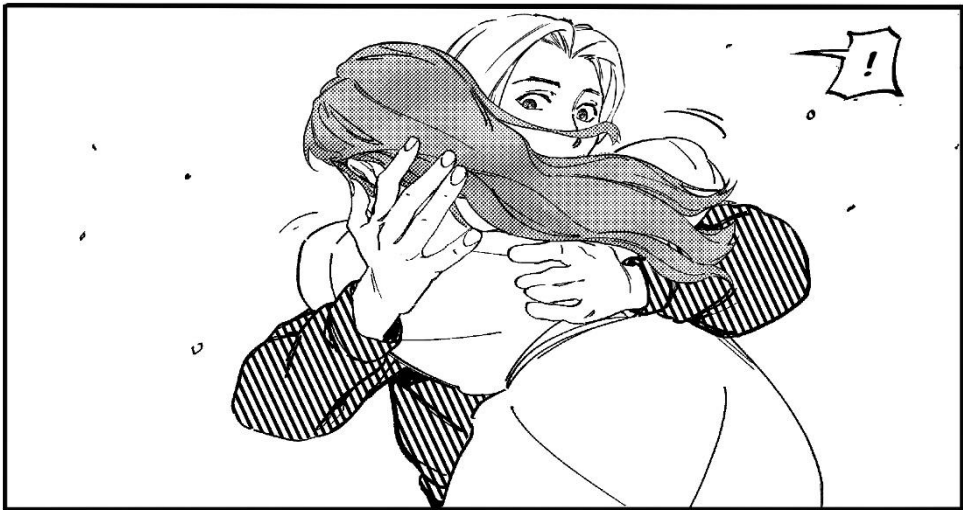
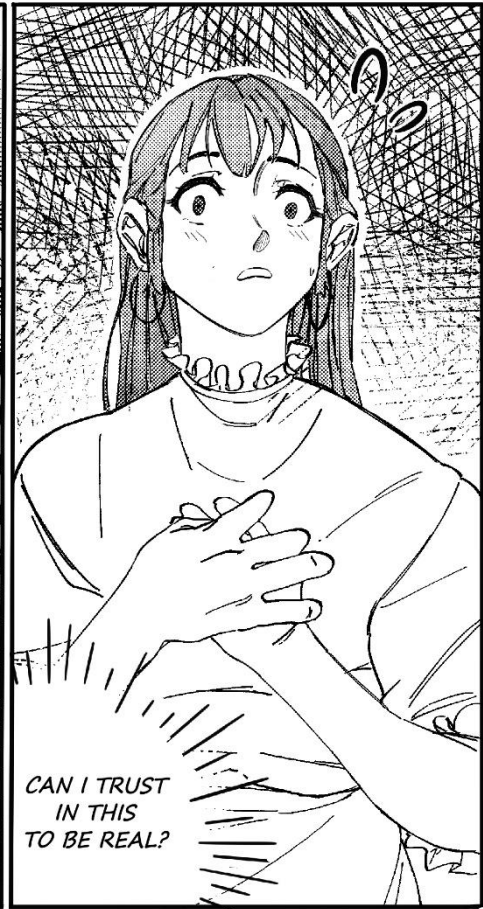
WELL ... IT WOULD BE MORE ...
IN CHARACTER BUT I'M TIRED OF
TAKING EVERYTHING FROM YOU.

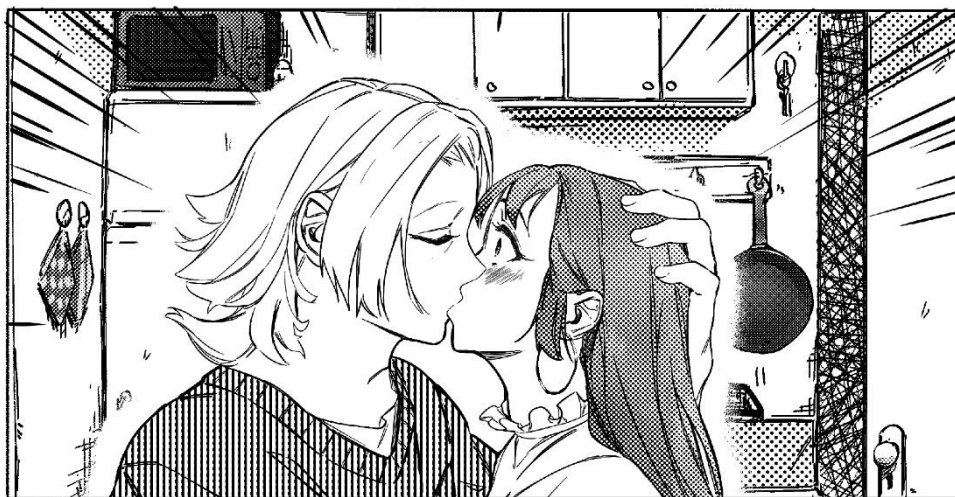
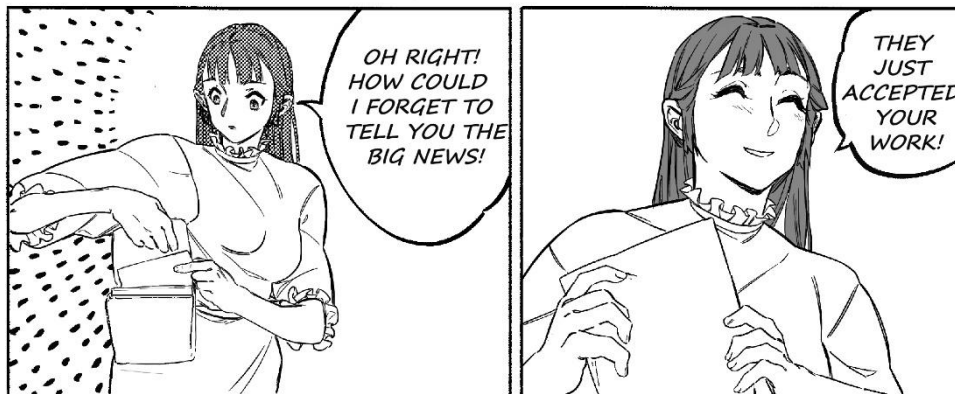
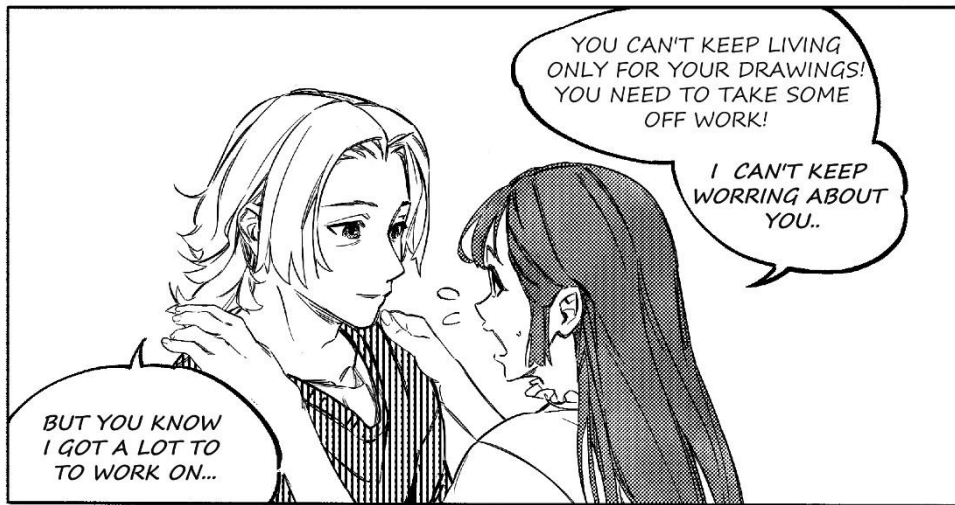


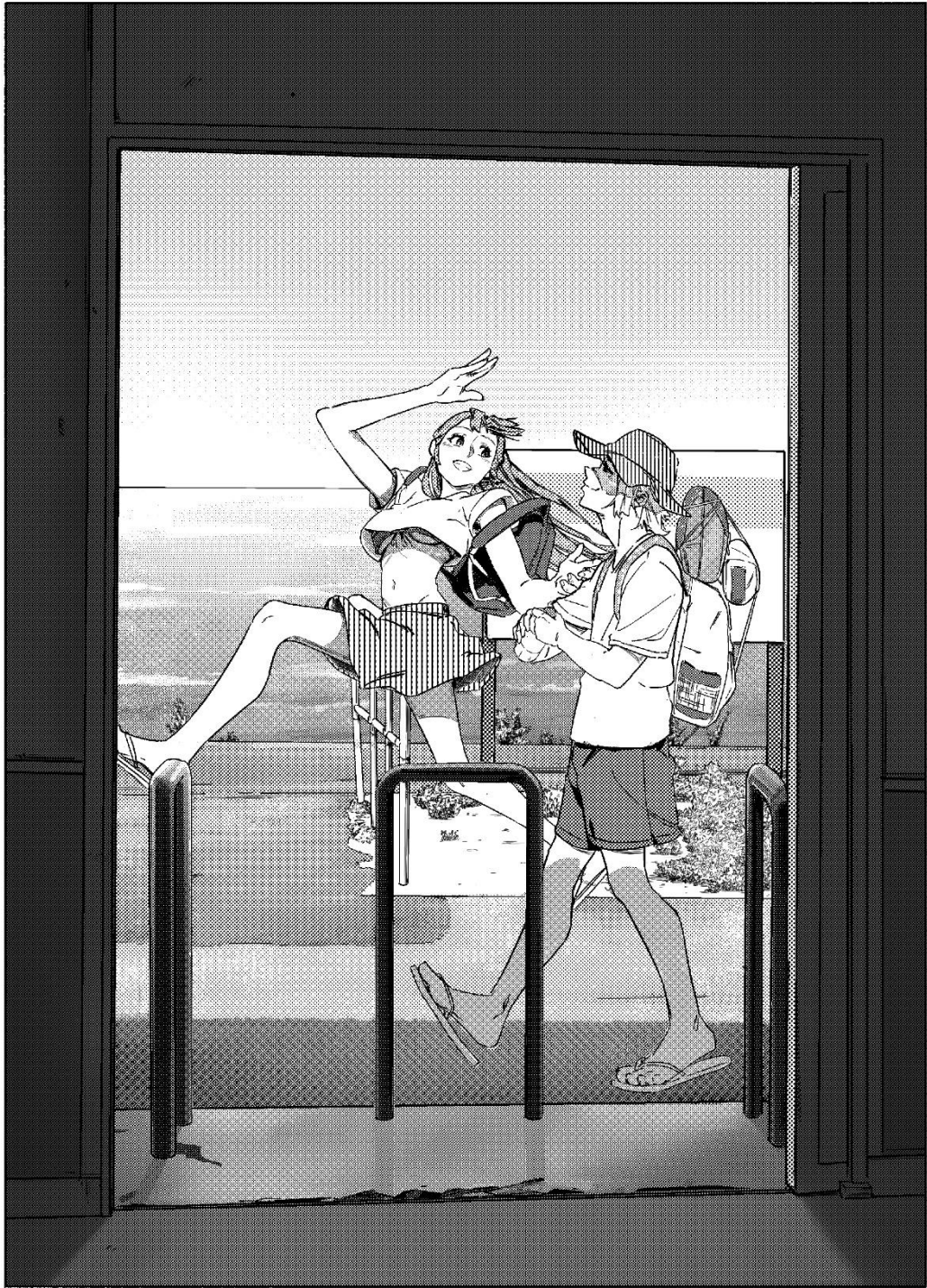
FINALLY I'M
ABLE TO
GIVE YOU
SOMETHING



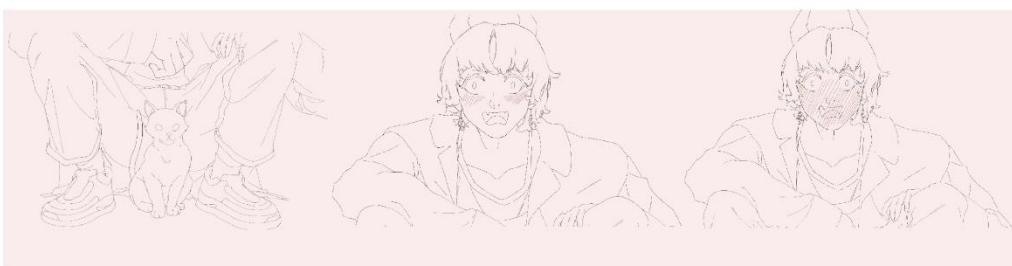








Apêndice D



Apêndice E

Link para visualização da animação realizada até à data 30/10/2022:
Youtube: Animação com base em banda desenhada [Cosult. 2022-10-30]
Disponível em: <URL:<https://www.youtube.com/watch?v=xtCrQoc13us>>

