



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

ALEXANDRE DA SILVEIRA JUNIOR

**O QUADRINHO COMO PRÉ-LAYOUT PARA ANIMAÇÃO: UMA ANÁLISE
SOBRE A ADAPTAÇÃO DA SÉRIE *ONE PUNCH MAN***

Pelotas/RS

2018

ALEXANDRE DA SILVEIRA JUNIOR

**O QUADRINHO COMO PRÉ-LAYOUT PARA ANIMAÇÃO: UMA ANÁLISE
SOBRE A ADAPTAÇÃO DA SÉRIE *ONE PUNCH MAN***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em (Cinema e Audiovisual ou Cinema de Animação) no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Professor M.e. André Luís Porto Macedo

Pelotas/RS

2018

ALEXANDRE DA SILVEIRA JUNIOR

**O QUADRINHO COMO PRÉ-LAYOUT PARA ANIMAÇÃO: UMA ANÁLISE
SOBRE A ADAPTAÇÃO DA SÉRIE *ONE PUNCH MAN***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em (Cinema e Audiovisual ou Cinema de Animação) no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 09 de março 2018.

Banca Examinadora:

Prof. M.e. André Luís Porto Macedo

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Prof.^a Dr.^a Nádia da Cruz Senna

RESUMO

Este artigo apresenta a análise comparativa feita entre o mangá *One Punch Man* e sua adaptação para anime, investigando a influência do quadrinho enquanto referência visual na concepção da animação. Objetiva-se, principalmente, demonstrar como a obra original reúne as competências necessárias para lastrear o desenvolvimento artístico da mídia audiovisual, desempenhando função de pré-layout. Para isso, a análise realizou, após breve histórico do desenvolvimento das mídias no Japão, a contraposição de quadros do mangá e seus respectivos frames do anime, observando as transposições de composições, design de personagens, recursos gráficos e iluminação. A pesquisa, respaldada em autores que discorrem sobre os temas abordados (como Scott McCloud e Thomas Lamarre), concluiu que o quadrinho apresenta o necessário para o desenvolvimento visual da animação, amparando a criação do layout, ainda que adequações se mostrem necessárias durante essa adaptação. Não obstante, a análise também reforça um modelo diferente de pensar a realização de um produto audiovisual animado mais econômico, porém eficiente. Com isso, não demonstra um paradigma absoluto, mas sim um que pode contribuir nas realizações audiovisuais, principalmente em âmbito acadêmico.

Palavras-chave: Cinema de animação; Layout; Adaptação; One Punch Man.

ABSTRACT

This article presents a comparative analysis between the manga *One Punch Man* and its anime adaptation, investigating the influence of comics as visual reference in the animation design. It is mainly aimed at demonstrating how the original work brings together the necessary skills to support the artistic development of audiovisual media, playing a pre-layout function. For this the analysis carried out, after a brief history of the development of the media in Japan, the contraposition of frames of the manga and their respective frames of the anime, observing the transpositions of compositions, character design, graphics resources and lighting. The research, supported by authors who talk about the topics covered - such as Scott McCloud and Thomas Lamarre - concluded that the comic presents what is necessary for the visual development of the animation, supporting the creation of the layout; although adjustments are necessary during this adaptation. Nevertheless, the analysis also reinforces a different model of thinking of the creation of a more economical but efficient animated audiovisual product; not demonstrating with this an absolute paradigm, but that can contribute in the audiovisual accomplishments, mainly in academic scope.

Keywords: Animation; Layout; Adaptation; One Punch Man.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Chojogiga.....	11
Figura 2 – Obras de Hakuten Kitazawa.....	13
Figura 3 – Obras de Mitsuyo Seo e Kenzo Masaoka	16
Figura 4 – Hakujuden (1958).....	17
Figura 5 – Maa-chan no Nokkichou.....	18
Figura 6 – Shin Takarajima	19
Figura 7 – Tetsuwan Atomu: mangá x anime	21
Figura 8 – Composição I.....	23
Figura 9 – Composição II.....	24
Figura 10 – Simplificação de personagens	26
Figura 11 – Model sheet básico.....	26
Figura 12 – Variações de design	27
Figura 13 – Linhas de ação para movimento e foco.....	28
Figura 14 – Linhas de ação e distorções de cenário	28
Figura 15 – Efeitos expressivos.....	29
Figura 16 – Layout de animação e marcação de iluminação.....	29
Figura 17 – Luz e sombra.....	30

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CONSIDERAÇÕES INICIAIS	10
1. O DESENVOLVIMENTO DO MANGÁ E DO ANIME	11
1.1. ORIGENS DO MANGÁ E A PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX	11
1.2. OS PRIMEIROS PASSOS DA ANIMAÇÃO NO JAPÃO.....	14
1.3. A REVOLUÇÃO DE TEZUKA	17
1.3.1 SHIN TAKARAJIMA E A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	19
1.3.2 TETSUWAN ATOMU E O NOVO MODELO DE ANIMAÇÃO	20
2. ONE PUNCH MAN	21
3. O QUADRINHO COMO PRÉ-LAYOUT PARA ANIMAÇÃO	22
3.1. COMPOSIÇÃO.....	22
3.2. DESIGN DE PERSONAGEM.....	25
3.3. RECURSOS GRÁFICOS	27
3.4. ILUMINAÇÃO	29
CONSIDERAÇÕES	31
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

Fundamental processo em projetos de animação, o layout é o início da produção artística de uma obra audiovisual. Geralmente elaborado após o storyboard¹, nele encontram-se informações essenciais referentes à parte visual da animação e que guiarão os artistas — animadores, artistas de cenário, coloristas — durante a produção. São elas: as composições e enquadramentos, design de personagens, sugestões ou design de cenários, gestual e ações dos personagens, iluminação, movimentos de câmera e informações complementares.

Compreender o layout e suas funcionalidades permite promover relações entre diferentes mídias, como as histórias em quadrinhos e animação (para televisão ou cinema). Em especial nas adaptações de mangás para animes — como são denominadas as HQ's e animações japonesas —, percebe-se a transposição não apenas das histórias, mas também do conteúdo visual presente nos mangás, suas composições, designs e outras particularidades, atribuindo à estas HQ's competências similares às do layout na animação. Essa percepção se torna possível devido ao tradicional modelo japonês de adaptação entre essas mídias, iniciada em meados da década de 1960 por Osamu Tezuka.

Ao perceber vasta fonte de potenciais roteiros para séries de televisão, Tezuka transpõe para animação, em 1963, sua obra *Tetsuwan Atomu*² (1951-68, Astro Boy), promovendo uma revolução na indústria de animes e, conseqüentemente, dos mangás. Seguido ainda hoje, esse novo modelo de produção — baseado em adaptações — respondia entre os anos de 2000 e 2013 por cerca de 69% do total de novos títulos lançados, transpostos de gêneros como light novels, visual novels, livros, jogos e mangás, sendo o último responsável por 40% desses títulos³.

Além de oferecer variedades de histórias, as adaptações dos quadrinhos japoneses também garantiram à animação a absorção de características que tornavam a leitura do quadrinho nipônico singular. Os personagens icônicos e a ampla variedade de designs de personagens, o movimento subjetivo, o senso de localidade, efeitos expressivos e emocionais,

¹ Roteiro visual da animação. É uma série de desenhos normalmente simples e que possuem informações, notas e diálogos que correspondem à cena nele representada.

² Mangá publicado entre abril de 1951 a março de 1968, totalizando 85 capítulos. Recebeu uma adaptação para série de TV, transmitida entre janeiro de 1963 a dezembro de 1966 com 193 episódios produzidos pelo estúdio Mushi Production e direção do também criador do mangá Osamu Tezuka.

³ Levantamento publicado no site Crunchyroll. Disponível em: <<https://goo.gl/7wCNvn>> Acesso em: set. 2017

entre outros, asseguravam para si uma leitura que, conforme Scott McCloud (2008, p. 217), “[...] amplificavam o senso de participação do leitor nos mangás. Uma sensação de ser parte da história.” Com a adição do som e do movimento na adaptação audiovisual animada, essas propriedades da linguagem do quadrinho eram reforçadas nos animes, aumentando a imersão do espectador.

Dessa forma, este artigo apresenta uma análise comparativa entre o mangá *One Punch Man* (2012) e sua adaptação para série de televisão (2015), problematizando se o quadrinho pode desempenhar a função de pré-layout para animação. Para isso, serão investigadas as transposições de composições, design de personagens, recursos gráficos e iluminação.

Objetiva-se compreender, com esta pesquisa, como se deu o desenvolvimento dos mangás e animes no Japão e a aproximação de ambas as mídias através do novo modelo proposto por Osamu Tezuka; buscou-se, também, identificar de quais formas a obra original influencia na construção visual da mídia animada. Além disso, testa-se a hipótese de que os quadrinhos reúnem as competências necessárias para lastrear o processo de produção do layout, amparando a concepção artística da animação.

As questões levantadas nesta análise estão equacionadas por uma intersecção de conhecimentos e conceitos difundidos por autores diversos, divididas em três etapas. A primeira apresenta um apanhado histórico a respeito do desenvolvimento do mangá e anime apoiado por pesquisas da Dr.^a Danielly Batistella e M.a. Ângela Longo. Na seguinte, breve apresentação do objeto de pesquisa. Por fim, na terceira etapa, a análise da obra sob amparo de autores como Scott McCloud, Thomas Lamarre, entre outros; neste momento, serão comparados o conteúdo do primeiro volume impresso da obra e seus dois respectivos episódios adaptados na série animada.

A pesquisa justifica-se pela escassez de material acadêmico a respeito do tema abordado e pela necessidade de compreender os processos supracitados, principalmente no que tange as transposições visuais entre as mídias analisadas e construção do layout. Também espera-se contribuir sobre as formas de pensar a produção na animação, principalmente em âmbito acadêmico, tendo como suporte a concepção visual dos quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O termo pré-layout, utilizado no título, introdução e no decorrer do artigo, refere-se a um protótipo de layout. Em função de o quadrinho não apresentar todas as informações necessárias para a concepção do layout, conforme citadas na conceituação do termo durante a introdução, o autor da análise elegeu o uso desse vocábulo como mais propício para trabalhar o assunto. Define-se então, para esta finalidade, a expressão pré-layout como sendo referente à concepção visual do layout — composição, designs, recursos gráficos e iluminação —, não sendo observadas as informações relacionadas aos movimentos de câmera e notas complementares.

As traduções dos nomes das obras em japonês foram, em sua maioria, retiradas dos materiais pesquisados. Ou seja, são versões dos próprios autores dos textos consultados. Os títulos oficiais em português dessas obras não foram encontrados, pois algumas delas não foram exibidas no Brasil. Pode ocorrer também da tradução de alguns títulos para o inglês.

Os nomes pessoais japoneses mencionados neste trabalho são escritos respeitando a estrutura ocidental de nomenclatura, sendo primeiro o nome próprio e depois o nome familiar (sobrenome). No Japão, a estrutura é inversa, colocando-se o sobrenome à frente do nome. Dessa forma, por exemplo, Tezuka (sobrenome) Osamu (nome) – no oriental – é lido como Osamu Tezuka.

Ainda que a palavra “frame(s)” e “quadro(s)” tenham o mesmo significado, o primeiro escrito na língua inglesa e o segundo na portuguesa, este artigo utiliza-se do termo em inglês para designar os quadros da animação; enquanto o segundo refere-se às molduras das histórias em quadrinho.

1. O DESENVOLVIMENTO DO MANGÁ E DO ANIME

1.1. ORIGENS DO MANGÁ E A PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX

O traçado característico, a diversidade temática e as diferentes formas de abordagem garantiram à mídia mangá a popularidade necessária para romper as barreiras geográficas e culturais do país em que se desenvolveu ao longo dos últimos séculos, alcançando hoje públicos ao redor do globo e tornando-se um fenômeno mundial.

Diferente do que popularmente pensa-se sobre sua origem, o mangá não foi a adaptação do quadrinho ocidental — apesar da influência recebida de artistas em meados do século XX —, tampouco criação japonesa. A arte sequencial nipônica parte da incorporação de tradições chinesas à sua cultura a partir do século VII a.C, sendo as primeiras figuras semelhantes às conhecidas no Japão criadas entre os séculos II e V a.C na China.

Nos séculos XII e XIII, o precedente do mangá, Chojogiga⁴, já retratava o cotidiano japonês com toques de humor, satirizando os costumes da época e fazendo críticas a parcelas da sociedade. Esses trabalhos, de acesso restrito a apenas algumas classes sociais, apresentavam nesse período algumas características comuns aos quadrinhos japoneses da atualidade. Eram elas a leitura oriental, feita da direita para esquerda, e as mudanças loco-temporais e de ânimo de personagens e cenários por meio de “montanhas esmorecendo-se em campos, telhados das casas dissipando-se e mostrando seus ocupantes [...], névoa, flores de cerejeiras, folhas de plátanos”. (SCHODT, 1988, p.29, apud BATISTELLA, 2014, p.41)

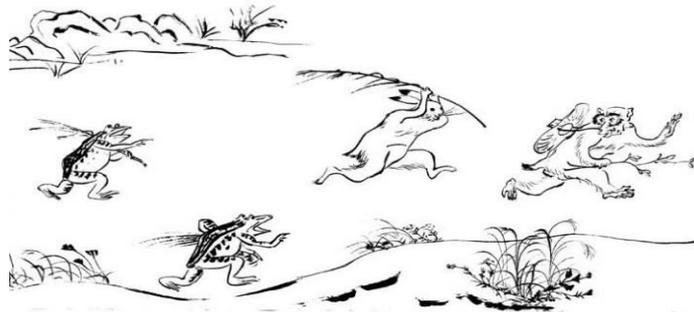


Figura 1 – Chojogiga. Recorte do primeiro rolo de autoria de Toba Kakuyu.
Fonte: site kokingumi.⁵

⁴ Literalmente “Caricaturas de animais”, o Chojogiga era um conjunto de quatro rolos que contavam histórias através de desenhos com personagens animais. É atribuído a Toba Kakuyu (1053-1140) a autoria de dois dos quatro rolos.

⁵ Disponível em: <<https://goo.gl/R2bf2G>> Acesso em: 21 de fevereiro de 2018.

Foi apenas com o surgimento do Ukiyo-ê⁶ — e seus gêneros como o Uki-ê⁷ —, no final do período Edo/Tokugawa, que essa forma de arte se popularizou entre as classes mais baixas da sociedade japonesa, destacando-se o artista Hokusai Katsushika⁸ (1760-1849), autor de importantes e consagradas obras.

Nesse período, as composições multiplanos já eram notadas no Uki-ê. Essa característica, encontrada também nos mangás modernos e conseqüentemente nas animações, representava cada camada da imagem com uma técnica de desenho diferente. Com a mistura de métodos, ocorria o destacamento dos personagens em primeiro plano — desenhados no estilo japonês tradicional dos ukiyo-ê —, dos cenários-ambiente em segundo plano e do fundo em terceiro, concebidos através das técnicas de perspectiva linear ocidental e perspectiva axonométrica chinesa, respectivamente. “Por causa desse efeito visual, em contraste, as figuras humanas em primeiro plano parecem mais planas, como se estivessem flutuando no desenho da perspectiva linear ocidental do plano intermediário.” (NAKAGAWA, 2013, p.69, tradução nossa⁹).

O passar dos anos garantiu à arte japonesa novas técnicas de produção oriundas da revolução tecno-industrial, que chegou ao Japão com a reabertura dos portos em 1853. As narrativas criadas nas obras do Ukiyo-ê e variantes — consumidas nesta época por vários setores da sociedade e consolidadas como parte da cultura do país — passaram a atingir um público cada vez maior. Parcela da grande popularidade ocorrida nesse período é atribuída a dois estrangeiros, Charles Wirgman (inglês) e George Bigot (francês), que, ao chegarem no Japão, trouxeram consigo novos materiais para produção, técnicas e formas narrativas, modificando parte das características até então encontradas nas obras nipônicas.

Como efeito da influência ocidental, os artistas japoneses adquiriram novas tecnologias para suas impressões, como as gravuras em zinco e em cobre, as fotogravuras e a litografia, uma vez que as impressões por meio de blocos de madeira despendiam muito tempo e, por isso, eram caras. Com as novas técnicas introduzidas ao Japão por Wigman e Bigot, os artistas japoneses passaram a publicar jornais e revistas de humor e a ilustrar com canetas à nanquim, e não mais com o pincel. Tais mudanças fizeram do mundo impresso japonês, especialmente das narrativas imagéticas, uma mídia de massa, além de originar o mangá moderno. (BATISTELLA, 2014, p.52]

⁶ Arte japonesa presente entre os séculos XVII e XIX. Retratando o cotidiano japonês, era inicialmente pintada à mão em blocos de madeira. Mais tarde, passaram a ser produzidos através de impressão em blocos de madeira entalhados.

⁷ Traduzido como “imagem flutuante”, o uki-ê adotava em seu desenho a perspectiva linear, vinda do ocidente.

⁸ À Hokusai também é atribuído o crédito de primeiro artista a utilizar o termo mangá em seus trabalhos.

⁹ Because of this visual effect, in contrast, human figures in the foreground look flatter, as if they are floating on the Western linear perspective drawing of midground.

Além de influenciar o povo japonês, principalmente as elites, a disseminação da cultura ocidental no território nipônico trouxe aos artistas da época novas linguagens e formas de criação de quadrinhos, adotando detalhes do traçado e do formato das narrativas. Entre esses artistas, destacaram-se Rakuten Kitazawa e Ippei Okamoto, que ajudaram a popularizar e adaptar as comics¹⁰ americanas no país, apreciadas como introdução à uma cultura exótica.

Enquanto Rakuten ganhava popularidade ao publicar *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (1902, Tagosaku e Mokubê passeando em Tóquio) — primeira arte sequencial seriada com personagens regulares e sem balões — e mais tarde, em 1905, *Tóquio Puck* (primeiro mangá multicores), Ippei contribui para o destaque da profissão de jornalista-chargista. Sua obsessão pelo cinema ocidental levou-o a mesclar as expressões e a linguagem fílmica em suas ilustrações. “Sua popularidade como artista de mangá solidificou-se em 1912, quando Okamoto passou a trabalhar para Asahi Shimbun¹¹ com charges e cartuns de cunho social.” (BATISTELLA, 2014, p.55)

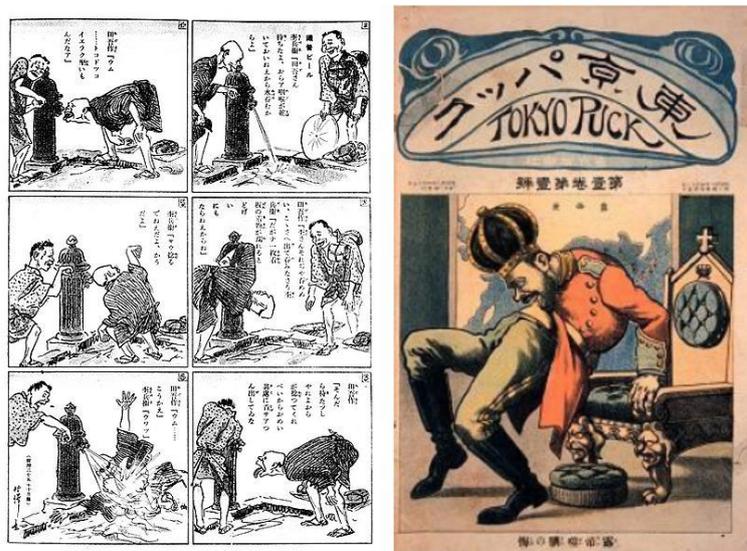


Figura 2 – Obras de Hakuten Kitazawa. À esquerda, página de *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* e à direita, capa de *Tokyo Puck*.

Fonte: site revista cultura¹²

Mais tarde, na década de 1920, repressões políticas forçaram os artistas e editores de mangá a recorrer a outros gêneros de história menos visados pela censura, passando a focar

¹⁰ Termo utilizado para designar as histórias em quadrinhos norte-americanas.

¹¹ Jornal diário japonês. Figura entre os cinco maiores do país e iniciou suas publicações no ano de 1879, na cidade de Osaka.

¹² Disponível em: <<https://goo.gl/DWroKW>> Acesso em: 21 de fevereiro de 2018.

o público infantil e através do *eru-guru-nancen*¹³, o público adulto. Foi durante esse período que surgiram as publicações em formatos semelhantes às edições atuais, em que as histórias seriadas, quando bem-sucedidas, recebiam versões que compilavam o material em volumes de 150 páginas e capa dura. Além disso, a pouca influência ocidental sobre os artistas nessa época fez com que estes desenvolvessem seus próprios estilos, fazendo com que os leitores notassem na arte do ocidente aspectos ultrapassados e de complexa compreensão.

Em meados da década de 1930, o mangá passou a servir como ferramenta para a disseminação do militarismo no Japão. Conforme Sato (2007, p.60 apud BATISTELLA, p.61) “os mangás dessa época são um triste registro da distorção de valores e da utilização da literatura infantil como ferramenta na formação de crianças em soldados.”

Com o término da segunda guerra mundial em 1945, o Japão, em processo de reestruturação, retorna à sua produção de mangás. Visando agora através de suas histórias um alento diante às dificuldades encontradas pelo povo japonês, os artistas passaram a promover uma autovalorização da cultura, das tradições e do Japão como país. Com isso, as publicações dos quadrinhos nipônicos voltaram a ganhar forças, figurando em diversos jornais como uma alternativa popular e acessível de entretenimento. Destaca-se nesse momento a mangaká¹⁴ Machiko Hasegawa ao publicar seu mangá *Sazae-san* (1946-1974), com mais de 200 milhões de exemplares publicados. No ano seguinte ao lançamento de *Sazae-san*, o artista Fukujiro Yokoi lança sua obra *Fushigina Kuni no Putcha* (1947, Putcha no país das maravilhas). Ao trazer aspectos de ficção científica como um garoto-robô, o mangá de Yokoi despertou carinho e interesse do público em geral e inspirou também o artista Osamu Tezuka.

1.2. OS PRIMEIROS PASSOS DA ANIMAÇÃO NO JAPÃO

Datado de 1917, *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* (A História do Zelador Mukuzou Imokawa) surge como o primeiro curta de animação produzido em solo nipônico, oito anos após o primeiro contato da nação com os desenhos animados ocidentais em 1909. A animação afônica de cinco minutos foi produzida por Oten Shimokawa — um dos pioneiros da animação no país, ao lado de Seitaro Kitayama e Junichi Kouchi.

¹³ Movimento literal e artístico durante os anos de 1920, é a contração de três termos: erótico, grotesco e nonsense (sem sentido), temáticas encontradas nas obras desse gênero.

¹⁴ O termo se refere aos artistas de mangá. Deriva das palavras mangá (漫画) e ka “especialista” (家).

Adaptando tradicionais contos populares japoneses, os primeiros anos da animação no Japão foram marcados pela experimentação, evidenciando-se a animação stop-motion através de técnicas de recorte e colagem.

[...] usada geralmente na produção da animação japonesa consistia em filmar os movimentos de recortes em um fundo quadro a quadro que permitia movimentos “achataados” dos personagens. Como os personagens se moviam de maneira achatada, a audiência tinha a impressão da bidimensional mesmo com tentativas de edição e manipulação do fundo. (LONGO, 2017, p.99)

Nessa técnica, destacou-se Ofuji Noburo, que, mais tarde, frente às críticas que sofria, decidiu experimentar os métodos americanos de animação em busca de um formato ideal a partir da mescla entre as suas técnicas e a americana.

Como nos mangás, as produções de animações concentraram-se nas cidades de Tóquio e Quioto, trazendo em suas histórias um caráter fortemente político e militarista no período que precedeu a Segunda Guerra Mundial, servindo assim como instrumento de propaganda militar. Durante o conflito, as animações ocidentais transmitidas no país deram lugar a obras como *Momotarono Umiwashi* (1943, Momotaro, o Valente Marinheiro) e, mais tarde, à sua continuação *Momotaro umi no Shinpei* (1945, Momotaro, o Divino Soldado do Mar). Com a produção do Ministério da Marinha do Japão e direção de Mitsuyo Seo, ambas histórias contavam sobre batalhas japonesas durante a guerra (o ataque japonês a Pearl Harbor em 1941 e o ataque surpresa à ilha de Amboina em 1942, respectivamente). Em contrapartida ao primeiro filme de Momotaro e a sua temática, Kenzo Masaoka — da terceira geração de animadores, e que contribuiu na animação de Mitsuyo — dirige no mesmo ano *Kumo to Churippu*¹⁵ (1943, A Aranha e a Tulipa). Entre outras contribuições, é atribuído à Kenzo a popularização do celuloide¹⁶ e também da primeira animação falada do Japão com a obra *Chikara to Onna no yo no naka* (1932, The World of Power and Women).

¹⁵ Obra adaptada de premiado livro infantil que rendeu a Kenzo Masaoka o título de “pai da animação japonesa”.

¹⁶ Anteriormente importado da Eastman Kodak Company, nos EUA, a situação muda com a abertura de uma filial pela Dainihon Celluloid Corporation, a Fuji Film, em 1934.

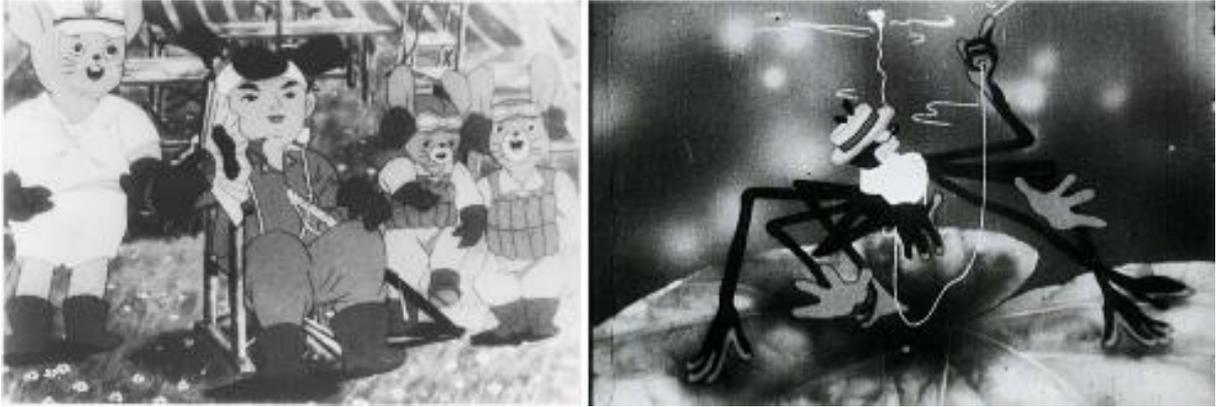


Figura 3 – Obras de Mitsuyo Seo e Kenzo Masaoka.
Fonte: sites crunchyroll e imdb¹⁷

Com o término da Segunda Guerra Mundial em 1945 e a derrota das potências do Eixo (Alemanha, Itália e Japão), a “terra do sol nascente” passa a ser ocupada pelas forças Aliadas (EUA, Reino Unido e União Soviética). A sua produção de animação, mesmo sobre forte censura da Supreme Commander of the Allied Forces¹⁸ (SCAP) — sob comando do General Douglas MacArthur— não é interrompida, porém, é reduzida devido à crise em que o país estava. Destacaram-se nesse período as animações *Sakura* (1946) e *Mahou no Pen* (1946, A Caneta Mágica), dirigida por Kenzo Masaoka e Masao Kumakawa, respectivamente.

Foram necessários pouco mais de uma década para que as produções no país voltassem a ganhar fôlego. Sob forte influência dos filmes da Disney, como *Branca de Neve* (1937) e *Cinderela* (1950), o Japão lança em 1958 o seu segundo longa-metragem animado. Produzido pelo estúdio Toei Animation, fundado em 1956, *Hakujaden* (A Lenda da Serpente Branca) marca por ser a primeira animação colorida feita com celuloide. Nos anos seguintes, novos filmes continuaram sendo produzidos e lançados pela Toei, como *Shonen Sarutobi Sasuke* (1959, O Menino Mágico) e *Saiyuki* (1960, Jornada para o Oeste), baseado no mangá *Boku no songokuu* (1953-59, Son-goku, o Macaco) de Osamu Tezuka, conforme cita Ângela Longo (2017).

¹⁷ Disponível em: <<https://goo.gl/K8Wgsv>> e <<https://goo.gl/QR3rgu>> Acesso em: 21 de fevereiro de 2018.

¹⁸ À SCAP também ficava a responsabilidade de fiscalizar não somente os conteúdos dos filmes, mas também de outras mídias como revistas, livros, etc.



Figura 4 – Hakujaden (1958).
Fonte: site nippon.¹⁹

Dominadas por obras americanas, a produção de séries de animação para televisão no Japão esbarrava no recente advento do aparelho no país, datado de 1953, e o receio do fracasso comercial. Essa apreensão modifica-se somente em meados da década de 1960, com as inovações trazidas pelo artista sob a alcunha de “Deus do Mangá”, Osamu Tezuka.

1.3.A REVOLUÇÃO DE TEZUKA

Nascido na cidade de Toyonaka, próximo a Osaka, em 3 de novembro de 1928, Osamu Tezuka mudou-se para Takarazuka ainda criança. O mais velho de três irmãos, demonstrava desde sua infância grande interesse pela criação de histórias e por desenho. Sempre incentivado pelos pais, professores e amigos, Tezuka nunca deixou de desenhar e de estudar aquilo que lhe era de interesse. Da escola primária ao curso de medicina, passando pelo período da Segunda Guerra Mundial — a qual moldou seu caráter pacifista e o influenciou como criador —, o artista produzia suas histórias de forma amadora, muitas vezes a pedidos de amigos. Foi somente em 1946, no seu primeiro ano de faculdade, que Osamu Tezuka passou a ser reconhecido como um artista de mangá com a publicação e sucesso do *yonkoma*²⁰ *Maa-chan no Nokkichou* (O Diário de Maa-chan) na revista *Shokokumin Shinbun*²¹, lançando-o como profissional. Nos anos que seguiram, enquanto ainda cursava medicina e depois de

¹⁹ Disponível em: <<https://goo.gl/JZLg7y>> Acesso em: 21 de fevereiro de 2018.

²⁰ *Yonkoma* é o termo em japonês utilizado para designar mangás em formato de tirinhas compostos por quatro painéis, dispostos verticalmente ou horizontalmente.

²¹ Segmento infantil do jornal *Mainichi Shimbun*.

graduado, Tezuka continuava a lançar novas obras e a fazer sucesso com suas histórias e técnicas artísticas. Entre elas *Metropolis* (1949), *Jungle Tainten* (1950-54, *Jungle Emperor*), *Phoenix* (1954-55) e *Black Jack* (1973-83).

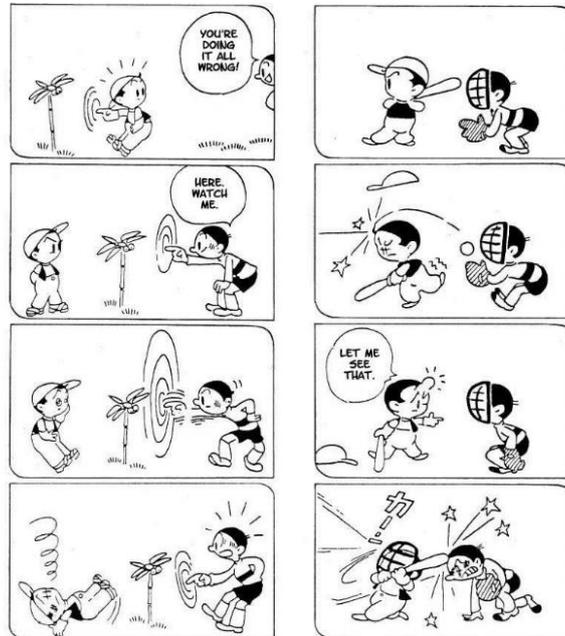


Figura 5 – Maa-chan no Nokkichou.
Fonte: site mangaeden.²²

Artista com uma produção estimada em aproximadamente 700 títulos e 170 mil páginas desenhadas²³, ajudou a formatar novos paradigmas nas linguagens, estilos e formas de produção de quadrinho e também de desenhos animados, influenciando gerações de criadores dentro de seu prolífero arsenal de obras e técnicas. Porém, dois momentos podem ser destacados por serem fundamentais na sua trajetória artística e na revolução que Tezuka trouxe para estas mídias (mangá e anime) no Japão: a publicação de *Shin Takarajima* (1947, Nova Ilha do Tesouro) e a adaptação de *Tetsuwan Atomu* (1963, Astro Boy).

²² Disponível em: <<https://goo.gl/SdESaa>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2018.

²³ Estimativa publicada no livro de Helen McCarthy *A arte de Osamu Tezuka, Deus do mangá*. (1ª ed. São Paulo: Mythos, 2013)

1.3.1 SHIN TAKARAJIMA E A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

Frente ao sucesso da publicação de *Maa-chan no Nokkichou*, em 1946, Osamu Tezuka recebe o convite no mesmo ano para trabalhar na arte do quadrinho de *Shin Takarajima*, em parceria com o também artista de mangá Sakai Shichima.

Com 250 páginas desenhadas originalmente por Tezuka, a publicação teve que ser reduzida a 190 páginas devido a uma promessa de Sakai à editora Ikuetsu. Para isso, além do corte de 60 páginas, Sakai também alterou partes do roteiro, simplificou falas e fez retoques na arte original, ainda que parte do motivo fosse devido ao formato de publicação. A história foi às bancas em 1947, tornando-se uma sensação quase instantânea ao vender mais de 400 mil exemplares em um Japão ainda em crise no pós-guerra.

Com *Shin Takarajima*, Tezuka apresentou ao público leitor novas técnicas narrativas ao utilizar-se de convenções cinematográficas para as composições das imagens e condução do tempo, além de um layout de páginas mais fluido. Ainda firmou, posteriormente, características estéticas na construção dos personagens, como os olhos grandes — o qual tivera influência das obras de Walt Disney e do teatro Takarazuka²⁴ —, ressaltando, com isso, a expressividade e sentimentos que queria transmitir. Dessa forma, esses novos conceitos passaram a fazer parte do repertório dos artistas da época, sendo os alicerces do mangá moderno. Esse mangá garantiu à Osamu Tezuka o status de celebridade no país aos 19 anos de idade.

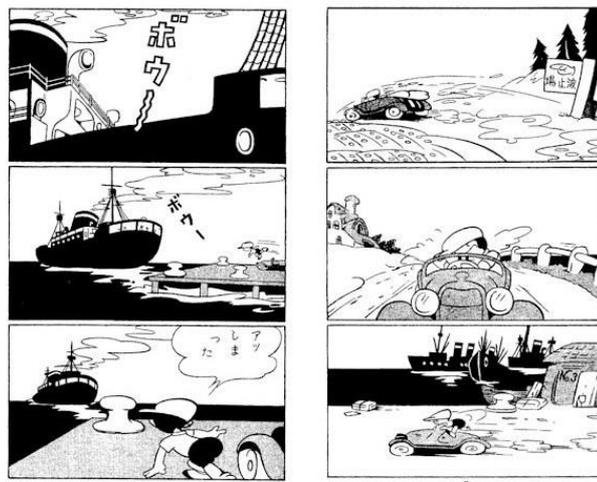


Figura 6 – Shin Takarajima.
Fonte: site tezukainenglish.²⁵

²⁴ Companhia teatral de Takarazuka, cidade onde Osamu Tezuka passou a infância. Era composto apenas por mulheres que representavam papéis femininos e masculinos em narrativas geralmente fantasiosas.

²⁵ Disponível em: <<https://goo.gl/crFcZe>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2018.

1.3.2 TETSUWAN ATOMU E O NOVO MODELO DE ANIMAÇÃO

Com um antigo desejo de produzir animações, Tezuka adapta em 1963 sua obra *Tetsuwan Atomu* como série semanal para televisão. Ao investir nesse ideal, formula novos paradigmas seguidos ainda hoje na indústria da animação, “tanto em nível produtivo e estético, como na comercialização e distribuição.” (LONGO, p. 106), onde:

Para viabilizar a transposição de um dos seus mangás de maior sucesso para anime, Tezuka buscou o patrocínio da emissora, de empresas fabricantes de objetos licenciados de suas personagens – que possuíam expectativas no crescimento dos ágios –, além de usar todas as suas economias no projeto. (BATISTELLA, 2014, p. 88)

No que se refere aos aspectos produtivos e estéticos, Tezuka, ao trabalhar com o baixo orçamento e prazos curtos, traz através de uma animação limitada — geralmente produzida com intervalos “em três”²⁶ — uma maneira econômica e satisfatória para criar o movimento. Além disso, outras características para poupar mão de obra são citadas por Miho Nakagawa (2013, p. 76-77) ao referenciar Steinberg (2006). São estas: imagens estáticas, movimentos subjetivos ao movimentar planos da imagem²⁷, repetição (movimentos cíclicos ou ações repetidas), movimento seccionado, utilização de um banco de imagens/animações e tomadas curtas.

Ademais, o sucesso da sua primeira animação atraiu o interesse de outros estúdios que, nos anos seguintes, disputando espaço com o modelo Disney de produção, investiram também em animações seriadas para a TV no mesmo molde criado por Tezuka, adotando dos mangás não apenas as histórias, mas também sua estética e recursos visuais nas adaptações. Com isso, Osamu Tezuka cria uma nova estética e meio de produção para animação.

²⁶ O termo refere-se à repetição de frames na animação. Na convenção de que o segundo apresentaria 24 frames, cada desenho seria repetido três vezes neste intervalo, totalizando oito desenhos por segundo de animação. Uma animação limitada.

²⁷ Thomas Lamarre em *From animation to anime: drawing movements and moving drawings* (2002) discorre sobre essa característica, definindo-a por ‘moving drawings’ (desenhos em movimento). Seria uma maneira de induzir a sensação de movimento através do deslocamento dos planos da imagem uma em relação à outra — personagens/objetos e cenários são geralmente produzidos em camadas independentes. Dessa forma, ainda que a sequência não seja animada quadro a quadro, o movimento subjetivo é criado.

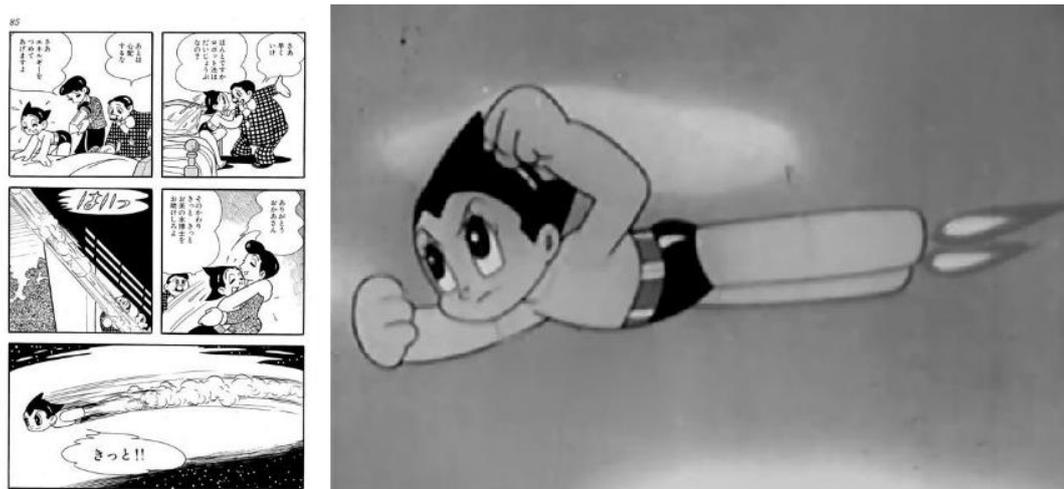


Figura 7 – Tetsuwan Atomu: mangá x anime.
Fonte: site tezukainenglish.²⁸

2. ONE PUNCH MAN

Lançado desde 2009, *One Punch Man* é originalmente uma webcomic escrita e desenhada por ONE, pseudônimo. Na história, acompanhamos o cotidiano de Saitama, um ex-assalariado que, depois um evento em sua vida, reacende seu desejo de infância de tornar-se um herói. Após três anos de treinamento e com a força capaz de derrotar qualquer inimigo com apenas um golpe, o “herói por hobby”²⁹ luta contra monstros que ameaçam a Terra enquanto busca um oponente poderoso que o retire do tédio que o seu grande poder trouxe.

A popularidade da série deu à ONE a chance de trabalhar para a editora Shueisha, na qual, a partir de 2012, em parceria com o desenhista Yusuke Murata, republica uma adaptação do material já existente. O sucesso da nova publicação garantiu-lhes uma série animada em 12 episódios e extras, produzida pelo estúdio Madhouse em 2015 com a direção de Natsume Shingo.

²⁸ Disponível em: <<https://goo.gl/wDaXdP>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2018.

²⁹ Maneira como o próprio personagem se apresenta nas batalhas contra seus adversários. No universo de *One Punch Man*, ser herói também é profissão. Saitama, diferente da maioria, leva suas atividades salvando os outros apenas por hobby, sem receber para isso.

3. O QUADRINHO COMO PRÉ-LAYOUT PARA ANIMAÇÃO

3.1. COMPOSIÇÃO

Pensar a composição é fundamental na estruturação da imagem que se deseja apresentar. Nela, estão contidos os elementos visuais distribuídos de forma a guiar a atenção do leitor/espectador através de, no mínimo, um ponto focal. Segundo Byrne (1999, p. 70, tradução nossa³⁰) o ponto focal é “[...] um lugar no plano da imagem em que a área principal ou ação está ocorrendo. A ideia é chamar a atenção do espectador para esse ponto, caso contrário o olho vagueia sem saber onde ficar.” Para isso, o artista conta com o auxílio de regras de formatação, como a regra dos terços, que possibilita até quatro pontos focais; composição triangular, até três pontos focais e Fibonacci ou regra de ouro.

Na série animada de *One Punch Man* (2015), a obra adapta do mangá uma grande quantidade de quadros, utilizando-se das composições já concebidas pelo mangaká Yusuke Murata como uma referência monocromática para animação. Dessa forma, ainda que haja a transposição praticamente fiel de alguns quadros, em sua maioria são feitas pequenas readequações na disposição dos personagens e seus ângulos.

Por haver diferenças entre as dimensões dos quadros do mangá (ora verticais, ora horizontais) faz-se necessário, por vezes, reajustes à proporção do vídeo na animação, que nessa situação é padronizada. Com isso, há uma tendência relativa à centralização na maioria dos casos, visto que muito mais que o deslocamento proposital do personagem para o meio da composição, ocorre também o redimensionamento do quadro do mangá até se adaptar ao tamanho do vídeo. Frequentemente, existe também na animação o uso de um enquadramento mais fechado em relação ao utilizado no quadrinho, aproximando ainda mais a câmera do personagem.

A respeito das mudanças de ângulo, nota-se nas comparações que os personagens frequentemente sofrem também pequenas alterações, de forma a apresentarem-se próximos a ângulos frontais, semi-perfil ou laterais, ainda assim buscando manter a composição próxima da concepção original.

³⁰ [...]is a place on the picture plane in which the main area of interest or piece of action is taking place. The idea is to draw the viewer's eye to this spot, otherwise the eye wanders without knowing where to linger.

Conquanto, significativa parte do trabalho de planejamento do layout para animação já está previamente esquematizado nas páginas do quadrinho, conforme analisado na Figura 8.



Figura 8 – composição I.

Fonte: montagem do autor. À esquerda recorte do mangá capítulo 2 e à direita frame da animação, episódio 1 em 7'02”.

Aqui temos o momento em que Saitama salva a criança do ataque do monstro Kanirante³¹, que a procurava pela cidade. Notamos pelo comparativo entre imagens a transposição da composição, sendo ajustadas a proporção do quadro — que estende brevemente suas bordas laterais — e características referentes ao tratamento final da arte na mídia animada que, por necessidade, é mais simplificada. No anime, essa cena é predominantemente estática, com exceção da bola, algumas pedras e detalhes na roupa e cabelo, que são animadas em poucos frames. Há também um movimento de câmera, que balança para simular o choque do punho do monstro ao socar o chão. Omitidos do mangá em sua adaptação estão apenas as onomatopeias e o excesso de linhas de ação, simuladas suas funcionalidades pelo som presente na animação. O enquadramento mantém o plano médio com uma leve angulação da câmera, onde os personagens aparecem dispostos próximos aos pontos focais na regra dos terços, conduzindo a atenção do expectador ao criar uma linha diagonal que guia os olhos da dupla que se esquiva até o punho do monstro. Conforme Lamarre (2011, p. 190 apud LONGO, p. 157) “as técnicas de angulação da imagem permitem uma sensação de personagens totalmente animados e dinâmicos.” Quanto ao cenário, mantém-se estrutura similar, porém com design diferente e

³¹Kanirante, do japonês “devorador de caranguejos”. Tradução retirada da edição brasileira do mangá, volume 1, publicada pela editora Panini.

mais simples, preenchendo a área que no mangá é destinada às linhas de ação com um céu ao fundo.



Figura 9 – composição II.

Fonte: montagem do autor. À esquerda, página do mangá - capítulo 7 e à direita, frames da animação, episódio 2 em 16'03" a 16'07".

Outro exemplo sobre composição pode ser visto na Figura 9. Nessa curta sequência temos Genos, discípulo de Saitama, aceitando o desafio de seu mestre quando percebe a aproximação de inimigos e tão logo posiciona-se no corredor, frente à porta. A animação aqui, também limitada, contém-se basicamente em movimentos da boca do personagem. O enquadramento, assim como na Figura 8, é respeitado nos três momentos e é transposto do mangá para animação sem alterações. Enquanto isso, a composição apresenta mudanças em relação ao cenário no primeiro quadro, acrescentando um fundo simples e omitindo o impacto das linhas de ação do mangá ao utilizar a dublagem no anime para esse fim. No segundo quadro, o efeito das linhas de ação é transposto sutilmente para a animação, localizando-se apenas nas bordas da tela de forma sutil. No último quadro, a reprodução da composição no anime reconstrói o mangá, respeitando, inclusive, os objetos dispostos no cenário. Novamente, a readequação das proporções entre mangá e anime acarreta ganho maior de área à esquerda na animação. As diferenças, mínimas, se mostram apenas em um leve distanciamento entre os dois personagens, rearranjados de forma a preencherem mais o espaço na tela. Logo, a composição, que respeita a regra dos terços, mantém-se eficaz ao guiar o olhar do espectador.

3.2 DESIGN DE PERSONAGEM

Conforme mencionado na introdução, faz-se necessário no layout a apresentação do design final que será utilizado pela equipe de animação. Quando tratamos de adaptações, como do objeto aqui analisado, o anime traz consigo parte desse trabalho parcialmente realizado nas páginas do mangá, norteados a concepção do visual dos personagens. Mas, para isso, necessita da simplificação para facilitar o trabalho dos animadores. Kevin Cirugeda³² explica:

Cada personagem deve ter o seu design refeito para ser desenhado por animadores. Esse não é o mesmo processo que desenhar um personagem para mangá ou ilustração; eles precisam ser criados para que os animadores possam replicá-los facilmente em diferentes ângulos de câmera e, mais importante, estarem aptos para o movimento. [...] Isso significa que eles precisam ser econômicos com seu nível de detalhes. (CIRUGEDA, 2017, tradução nossa³³)

Ao utilizar na animação personagens complexos e com grandes quantidades de detalhes, ficaria notável ao espectador a estranheza do movimento nas sequências onde há poucas intervalações³⁴ entre os quadros-chave, criando, dessa forma, um movimento travado/quebrado e sem naturalidade. Logo, segundo Lamarre (2002, p. 345, tradução nossa³⁵), esse processo de adequação “[...] é uma maneira de diminuir a percepção do espectador de lacunas no movimento animado. A simplificação de linhas e figuras serve potencialmente para gerenciar ou direcionar a capacidade mecânica inerente à animação. ”

No anime, presenciamos essa prática, onde as diferenças estão basicamente no nível de detalhamento referente aos contornos dos personagens, cabelos, texturas e estampas (Figura10), mais trabalhados no mangá — que não exige essa simplificação para sua produção e fica à escolha do artista.

³² Kevin Cirugeda é um dos redatores do site AnimeNewsNetwork, voltado à notícias e informações sobre assuntos da cultura otaku. Também escreve e administra o site Sakugabooru, dedicado à animação japonesa.

³³ Each character has to be (re-)designed in order to be drawn by animators. This isn't the same process as designing a character for manga or illustration purposes; these designs need to be created so that animators can easily replicate them from different camera angles, and more importantly, be fit for movement. [...] This tends to mean that they have to be economic with their level of detail

³⁴ As intervalações são desenhos que intercalam cada quadro chave, dando ritmo ao movimento. Por sua vez, os quadros chaves são os desenhos que representam os principais momentos do movimento.

³⁵ [...] is a way to diminish the viewer's awareness of gaps in animated movement. Simplification of lines and figures potentially serves to manage or direct the machinic potential inherent in animation.



Figura 10 – simplificação de personagens.

Fontes: composição do autor. À esquerda, recortes do mangá: capítulo 5 e à direita, frames da animação, episódio 2 em 0'59" e 5'35"

Ainda que no anime o model sheet³⁶ (Figura 11) dite o design padrão dos personagens na maior parte da animação, o nível de simplificação ou complexidade varia de acordo com necessidades dramáticas da história. Para tanto, também são adaptados do quadrinho recursos que intensificam suas reações e sentimentos, seja aumentando o número de detalhes ou simplificando ainda mais o design de referência (Figura 12).



© ONE・村田雄介／集英社・ヒーロー協会本部

Figura 11 – model sheet básico.

Fonte: site otakupt.³⁷

³⁶ Model sheet é o termo usado para designar o material onde está representado o design dos personagens, suas principais expressões, poses, vestes e detalhes adicionais. Serve como guia para as equipes, principalmente de animação.

³⁷ Disponível em: <<https://goo.gl/3RrixC>>. Acesso em: 22 de fevereiro de 2018.



Figura 12 – variações de design.

Fonte: montagem do autor. À esquerda, recortes do mangá: capítulo 7 e à direita, frames da animação, episódio 2 em 14'42" e 14'54", respectivamente.

Essas alterações, ainda que retirem características de arte-finalização presentes no mangá, continuam assegurando a essência do design original de Murata no anime e realizando significativa parte do papel desempenhado pelo layout.

3.3. RECURSOS GRÁFICOS

O caráter limitado que a animação japonesa exigia fez com que os animadores adotassem dos mangás características antes comuns apenas nos quadrinhos como uma das alternativas para contornar o pouco movimento dos personagens/objetos no anime.

Os recursos gráficos, como linhas de ação e efeitos expressivos, cumpriram seu papel de agilizar e baratear a produção da animação através da economia de frames desenhados. Ao criar a sensação de movimento subjetivo nas ilustrações estáticas (ou quase estáticas), esses efeitos mantiveram o dinamismo na animação, além de contribuírem para o aumento da carga dramática nas histórias. Logo, o uso das linhas de ação e dos efeitos expressivos tornaram-se uma solução tão eficiente quanto foram para os quadrinhos.

As linhas de ação, geralmente quando sobrepostas aos personagens, criam a sensação de movimento mesmo quando ele existe pouco em uma sequência animada. Como no recorte do anime onde Saitama ataca os Subterrâneos (Figura 13), os únicos elementos animados são a capa do herói e as luzes que saem das juntas do monstro, de forma simples e cíclica. Apenas isso não seria o suficiente para criar a percepção de movimento e,

principalmente, do impacto gerado nessa cena. As linhas de ação, apoiadas pela câmera turbulenta, tornam a ação do herói ao enfrentar os monstros mais dinâmica e ainda trabalham como componente direto da composição ao criar um ponto focal para onde é guiada a atenção do espectador. Essas linhas diagonais também somam com a afirmação de Lamarre, citada por Longo (ver página 19), sobre a relação entre angulação de imagens e dinamismo/animação.



Figura 13 – linhas de ação para movimento e foco.

Fonte: montagem do autor. À esquerda, recorte do mangá: capítulo 4 e à direita, frame da animação, episódio 1 em 21'40”

Além do movimento subjetivo, as linhas de ação também possuem a função de distorcer o cenário (Figura 14), valorizando a carga dramática assim como os efeitos emocionais expressivos (Figura 15). Conforme McCloud (2008, p. 216), estes efeitos são “[...] destinados a oferecer aos leitores uma janela para o que os personagens estão sentindo.” No primeiro exemplo, temos Saitama desafiando Kanirante enquanto sua excitação com a batalha chega ao ápice. O seguinte apresenta o monstro com raiva e ao fundo efeitos que lembram um relâmpago se propagando no céu, representando e intensificando a emoção do monstro.



Figura 14 – linhas de ação e distorções de cenário.

Fonte: montagem do autor. À esquerda recorte do mangá: capítulo 2 e à direita frame da animação, episódio 1 em 8'56”.



Figura 15 – efeitos expressivos.

Fonte: à esquerda recorte do mangá: capítulo 2 e à direita frame da animação, episódio 1 em 7'49”.

3.4. ILUMINAÇÃO

A indicação de luz e sombra é outro ponto que deve aparecer indicado no layout, quando houver. Enquanto no mangá a iluminação é representada através das áreas com pretos totais, retículas, hachuras e brancos, na animação as representações são feitas através da diferenciação de áreas marcadas pelos artistas de layout e animadores com cores diferentes³⁸ (Figura 16). Dessa forma, a equipe responsável pela coloração saberá como proceder nos preenchimentos.



Figura 16 – layout de animação e marcação de iluminação.

Fonte: site fanpop³⁹

³⁸ Percebe-se no comparativo que no layout a equipe utiliza a cor azul como indicativo de áreas de sombra enquanto o laranja/amarelo é usado para mostrar as áreas iluminadas.

³⁹ Disponível em: <<https://goo.gl/ApbsX7>> e <<https://goo.gl/CKBfzY>>. Acesso em: 22 de fevereiro de 2018.

Na adaptação da obra de One e Yusuke Murata, frequentemente, transpõe-se também a iluminação do mangá para o anime, convertendo as áreas de luz e sombra por diferenciação nos valores tonais das cores (Figura 17).



Figura 17 – luz e sombra.

Fonte: montagem do autor. À esquerda, recorte do mangá: capítulo 7 e à direita, frame da animação, episódio 2 em 16'13".

Nota-se essa transposição no recorte onde o monstro Kamakyuri⁴⁰ invade a casa de Saitama para capturar o herói. As regiões com preto e hachuras são adaptadas à animação como os locais de sombra. Os tons intermediários são os mesmos reticulados no quadrinho, e a luz é interpretada por partes não preenchidas no mangá, ou seja, em branco. Além da relação da cor, nota-se também como a anime reproduz os pontos iluminados, seus formatos e posições no personagem como dispostos no quadrinho.

⁴⁰ Kamakyuri, do japonês “homem louva-a-deus”. Tradução retirada da edição brasileira do mangá, volume 1, publicada pela editora Panini.

CONSIDERAÇÕES

Objetivando nesta análise compreender melhor o processo de adaptação através do mangá de *One Punch Man* para anime, sobre a hipótese de se valer como um pré-layout de animação, constata-se que, por ora, o quadrinho reúne o necessário para nortear a concepção visual de um produto animado.

Ao utilizar-se do material original não só como fonte de histórias, o anime adapta também os elementos visuais, como designs de personagens e cenários, iluminação e distribuição de elementos no plano (composição), além também de incorporar para si linguagens características do mangá, como as linhas de ação e efeitos expressivos. Com isso, apresenta grande parte das competências que o layout necessita informar para guiar as equipes artísticas durante a produção da obra audiovisual. Quanto à parte gestual dos personagens e movimentos de câmera, não explícitas no mangá, podem — por vezes — ser deduzidas através das sequências de quadros com os recortes de cada momento que o artista opta em apresentar. Porém, essas informações não são tão objetivas quanto às que compreendem a parte visual.

Essa conclusão auxilia-nos na maneira de pensar a produção de animações, principalmente em âmbito acadêmico, assimilando dos quadrinhos os recursos narrativos e estéticos em um paradigma de produção econômico e eficiente — conforme se demonstrou o modelo nipônico baseado na experiência de Osamu Tezuka. Dessa forma, o trabalho de concepção visual e planejamento da animação já teria, em parte, uma pré-execução nas páginas das histórias em quadrinhos, necessitando apenas adequações inerentes à mídia animação.

Também durante as pesquisas para este artigo, o termo ‘Ma’ fora apresentado. De forma simplificada, o Ma (um conceito japonês) diz respeito ao intervalo espaço-temporal nas artes, um vazio que faz parte da composição como um todo. Na construção imagética nipônica, pensada sua estrutura através de multiplanos bidimensionais e não como um espaço tridimensional, sua representação estaria entre o intervalo de duas camadas, significando um vazio espacial nas imagens não temporalizadas. Já no cinema, e nesse caso o de animação, além dessas lacunas entre as camadas (espaço), o Ma aparece também como intervalo temporalizado, compreendendo entre duas cenas onde apenas o tempo passa, sem modificações físicas ou visuais.

Dessa forma, ainda que não analisado durante este artigo, quanto às maneiras que o Ma implicaria a composição ao ser adaptado, principalmente por, nesse caso em específico, ser interpretado como uma aplicação às mídias temporalizadas, fica a reflexão se o quadrinho

também não poderia conter esse intervalo temporal entre dois momentos retratados no decorrer das páginas. Partindo-se do pressuposto que, ainda que as HQs não tenham uma contagem de tempo objetiva na leitura de seus quadros (dada no cinema pelo tempo em que uma imagem se mantém em tela), ainda assim o Ma (tempo) estaria virtualmente representado através do ritmo narrativo dos quadrinhos.

Ademais, essa aproximação entre quadrinho e animação poderia também promover o compartilhamento de seus públicos, trazendo da obra original, no caso o quadrinho, potenciais espectadores e consumidores de animação.

Ainda assim, este trabalho não implica, em sua conclusão, um modelo absoluto de produção, estando suscetível à novas percepções não alcançadas no decorrer da análise apresentada.

REFERÊNCIAS

- BATISTELLA, Danielly. **Palavras e imagens: A transposição do mangá para o anime no Brasil**. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/102191>> Acesso em: jul. 2017
- BYRNE, Mark. **Animation: the art of layout and storyboarding**. 1ª ed. Leixlip: Desconhecido, 1999. Disponível em:<<https://goo.gl/3prMKi>> Acesso em: out. 2017
- CIRUGEDA, Kevin. **The pre-production of anime #3: design work**. Disponível em: <<https://goo.gl/FMtvVL>> Acesso em: 12 ago. 2017.
- LAMARRE, Thomas. From animation to anime: drawing movements and moving drawings. **Japan Forum**, p. 329-367, 2002. Disponível em: <<https://goo.gl/nMUNhD>>. Acesso em: out. 2017
- _____. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009
- LONGO, Ângela. **Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa**. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/157618>> Acesso em: 11 ago. 2017.
- MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos - Os Segredos das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e GraphicNovels**. 1ª ed. São Paulo: M.Books, 2008.
- NAKAGAWA, Miho. Mamoru Oshii's Production of Multi-layered Space in 2D Anime. **Sagepub**, Vol 8, Issue 1, p. 65 - 83, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/BE1Kbh>> Acesso em: out. 2017
- ONE; MURATA, Yusuke. **One Punch Man**. Volume 1, São Paulo, Planet Manga, mar. 2016. Mensal. ISBN 978-85-426-0362-0.
- ONE PUNCH MAN. Direção: Natsume Shingo. Produção: Chinatsu Matsui, Nobuyuki Hosoya, Keita Kodama e Ayuri Taguchi. Produtora: Tv Tokyo/outras. Tóquio: Madhouse, 2015. 1 temporada, 12 episódios, color. Disponível em: <<https://goo.gl/RteyRw>> Acesso em: ago. 2017.
- SCHODT, Frederik. **Mangá! Mangá! The world of japanese comics**. Tóquio; Nova York: Kodansha Inter, 1988.
- STEINBERG, Marc. Immobile Sections and Trans-Series Movement: *Astroboy* and the Emergence of Anime. **Sagepub**, Vol 1, Issue 2, p. 190-206, 2006. Disponível em: <<https://goo.gl/isENHB>> Acesso em: fev. 2018.