

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DO SINO
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL**

BEATRIZ SCHMIDT POTENZA

**DO MANGÁ AO ANIME: A ADAPTAÇÃO DE RITMOS DO TEMPO EM
NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO**

PORTO ALEGRE

2023

BEATRIZ SCHMIDT POTENZA

**DO MANGÁ AO ANIME:
A ADAPTAÇÃO DE RITMOS DO TEMPO EM NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Realização Audiovisual, pelo Curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. James Zortéa Gomes

Porto Alegre
2023

RESUMO

Esta pesquisa exploratória tem como objetivo compreender como é tratada a construção do tempo no mangá de *Nausicaä do Vale do Vento* (1982) e sua influência na construção do ritmo do filme (1984), de mesmo nome, ambas obras de Hayao Miyazaki. A pesquisa debate a organização de elementos da diegese presentes no mangá e no anime, destacando como uma mídia visual busca comunicar o aspecto temporal da narrativa. Como base para a pesquisa foram usados, principalmente, os autores: Scott McCloud (1994 e 2008) e Will Eisner (2001), para o estudo sobre quadrinhos; Paul Wells (1998 e 2009), Harold Whitaker e John Halas (2006), para o estudo sobre temporalidade na animação; André Gaudreault (2009) para o estudo sobre temporalidade no cinema; Umberto Eco (2007) e Anna Maria Balogh (1996), para o estudo de tradução intersemiótica e transmutação; Dani Cavallaro (2010), para o estudo sobre adaptação em animes. Então, foi feita uma análise da construção de tempo no mangá de *Nausicaä do Vale do Vento* e como a criação dessa temporalização influenciou na criação da temporalidade do filme. O resultado não foi objetivo, mas chegou-se em uma conclusão e reflexão satisfatória do objetivo geral.

Palavras-chave: Adaptação. Transmutação de matéria. Temporalidade. Anime. Mangá.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	4
2 AS DIMENSÕES TEMPORAIS NAS NARRATIVAS MIDIÁTICAS: DO MANGÁ AO ANIME	8
2.1 Desvendando as complexidades temporais nos quadrinhos e mangás	10
2.2 Temporalidade na animação: distinções e peculiaridades do processo em relação ao filme live-action.....	18
3 ADAPTAÇÃO DO TEMPO: ENTRE O MANGÁ E O ANIME.....	25
3.1 A transmutação – tradução intersemiótica	26
3.2 Possibilidades de transmutação no anime.....	29
4 ANÁLISE: DO MANGÁ AO ANIME.....	37
4.1 Temporalização no mangá Nausicaä do Vale do Vento.....	38
4.2 Análise da adaptação de Nausicaä do Vale do Vento.....	45
4.2.1 Do mangá para o storyboard para o anime	48
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	64

1 INTRODUÇÃO

Muitas vezes, por serem considerados produtos da cultura popular, o mangá e o anime não são considerados formas de arte, apesar de muito esforço artístico envolvido. (NAPIER, 2001). Susan J. Napier (2001), defende que o anime traz reflexões sobre temas existenciais movendo o espectador de maneira que as antigas formas de arte não conseguem fazer atualmente, além de ser muito mais acessível. Ambos, mangá e anime, alcançam um público bastante variado, com diferentes categorias de temáticas e público-alvo. Essas formas de mídia são amplamente populares tanto dentro do Japão, quanto fora. Mesmo sendo produtos da cultura popular e da indústria do entretenimento, esses formatos de mídia conseguem trazer temáticas bastante importantes de maneira muito acessível.

Segundo Tarkovski (1998, p.71), o filme é uma maneira que achamos de registrar nossa impressão do tempo. Essa ideia de que o filme é um tipo de registro de tempo é muito interessante de se pensar e suscita o questionamento de como se dá essa construção do registro do tempo em diferentes formatos. É importante que uma mídia visual, ao narrar uma história, consiga comunicar de alguma forma o aspecto temporal, para que haja uma maior conexão entre a diegese e a linguagem da mídia para quem a frui. Nos quadrinhos, apesar de existir uma arbitrariedade do leitor em relação ao tempo, no sentido de que ele vai determinar a leitura de cada quadro ou cada página, os artistas se apoiam em representações visuais para criar a unidade de tempo. Já na linguagem audiovisual, os realizadores têm o controle do ritmo de suas obras e ditam a duração do tempo da maneira que acreditam fazer sentido para cada filme.

Esse trabalho de pesquisa tem por objetivo geral compreender o processo de adaptação do mangá para o anime *Nausicaä do Vale do Vento*, principalmente em relação a representação do tempo em cada mídia. Já os objetivos específicos propostos são:

- Estudar a temporalidade criada na mídia física, o mangá;
- Observar como o mangá tem alguma influência sobre o resultado da temporalidade do filme animado.
- Comparar os painéis do mangá com o *storyboard* do filme, para uma análise mais aprofundada sobre a relação do mangá com o anime, bem como o *storyboard* com cenas do filme "Nausicaä do Vale do Vento" (1984).

O mangá 風の谷のナウシカ, Kaze no Tani no Naushika, *Nausicaä do Vale do Vento* no Brasil, 1982, foi concebido antes do filme e conta com uma trama mais longa e elaborada

do que a apresentada na adaptação cinematográfica. O criador Hayao Miyazaki também dirigiu o filme em 1984, que culminou na fundação do Studio Ghibli. *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) conta a história de um universo em um futuro em que grande parte da civilização e do ecossistema da terra foram destruídos após um evento chamado 7 Dias de Fogo. Nesse universo fantástico, pequenos reinos tentam sobreviver, convivendo com o mar podre, uma grande floresta cheia de insetos gigantes, em que o ar dentro dela é tóxico para os humanos. A protagonista da obra é Nausicaä, a princesa do Vale do Vento. Ela tem uma conexão maior com a natureza e tenta entender melhor o mar podre e os insetos que lá habitam. *Nausicaä do Vale do Vento* oferece uma abordagem única sobre questões socioambientais, o heroísmo feminino e a conexão entre os seres humanos e a natureza. Dessa forma, a obra transcende o domínio do entretenimento e provoca reflexões profundas sobre a condição humana e o nosso relacionamento com o mundo.

A escolha dos objetos de estudo se dá, primeiramente, a partir da minha afinidade com os trabalhos de Hayao Miyazaki. Para além disso, o mangá e o anime, como já apontado antes, são menosprezados dentro do meio artístico. São meios de linguagem que abordam diversas temáticas, atingindo diferentes pessoas. Ambos exploram temas como terror, drama, suspense, romance, etc., dentro de categorias de acordo com seu público-alvo, como, por exemplo, mangás e animes *shounen*, *shoujo*, *seinen* e *jousei*¹.

Entretanto, Hayao Miyazaki critica a maneira como a animação é produzida no Japão e, por isso, é interessante trazer sua obra para a pesquisa. A escolha da obra *Nausicaä do Vale do Vento* se dá por ser a única obra de Miyazaki que foi uma adaptação de um mangá para um filme. Quando Miyazaki aceitou serializar o mangá ele não o fez pensando em transformar em um filme, o que faz com que essa obra seja mais instigante ainda. (MIYAZAKI, 2009, p. 261). Para o autor, a animação é um universo que vai além do que pode ser criado em outras mídias, e cita o mangá como um exemplo. (MIYAZAKI, 2009, p. 15)

Estudar o tempo em animação é diferente de se estudar o tempo em filmes *live-action*², pois na animação existe uma construção criativa planejada quadro a quadro, que amplia a possibilidade de alterar a percepção do espaço e do tempo de maneira que um tradicional processo em *live-action* não consegue. Existem trucagens que podem ser feitas no cinema *live-action*, inserções de camadas animadas em 3D, mas ainda a serviço de uma ilusão que parte da captura de ações em tempo real por uma câmera, determinado na maior parte das vezes pela

¹ *Shounen* é a categoria voltada para meninos, *shoujo* é voltada para meninas, *seinen* é voltada para o público adulto masculino e *jousei* é voltada para o público adulto feminino.

² Filme gravado com atores e atrizes reais.

performance de atores. A linguagem da animação permite que se mude a temporalidade de todos os componentes dentro de um filme no momento em que se quiser: o ritmo dos personagens ou objetos; a velocidade das coisas, que não precisa ser verossímil; a possibilidade de dobrar o espaço e o tempo. Paul Wells (1998, p.19), usa como exemplo de dobra no tempo uma *running gag* de *Soda Jerks*, onde o policial consegue atravessar seu braço pelo telefone e acordar o sargento que está do outro lado da linha. “A criação de eventos ‘impossíveis’ se torna, com certeza, a característica central em todos os filmes animados.” (WELLS, 1998, p. 19, tradução nossa.)³. A distorção do tempo se dá, também, na mídia visual impressa, e Miyazaki destaca o apreço dos japoneses por distorcer o tempo nos mangás, nos animes, mas também nos antigos contos de *kōdan*⁴.

Para dar um exemplo, de certa forma datado, em *Kyojin no hoshi*, um episódio inteiro se conclui enquanto o personagem Hyūma está arremessando uma bola. [risos] Tudo sobre a vida é encapsulado naquele arremesso, e o artista retrata um redemoinho de lembranças no tempo que a bola leva para viajar. É difícil imaginar qualquer um além dos japoneses sendo capazes de realizar algo assim. (MIYAZAKI, 2009, p. 102, tradução nossa.)⁵

Esta pesquisa exploratória experimental parte dos estudos sobre adaptação e temporalidade em animação e, tem como estudo de caso, tanto o mangá de Nausicaä (1982), quanto o anime (1984), além do *storyboard* original (1984) que guiou a realização do longa metragem animado. A estrutura do trabalho organiza-se em três partes:

No capítulo dois debate-se o tema da temporalidade. Para tanto, organiza-se um levantamento bibliográfico sobre a temporalidade nos quadrinhos, utilizando principalmente os autores Scott McCloud (1994 e 2008) e Will Eisner (2001). Também é apresentado um estudo para distinguir as mídias dos quadrinhos ocidentais para o mangá. Para analisar a temporalidade e o *timing* em animações foram utilizados os autores Paul Wells (1998 e 2009), Harold Whitaker e John Halas (2006). Além dos autores já citados, também será estudado apontamentos do próprio Hayao Miyazaki (2009), autor da saga de Nausicaä.

No capítulo seguinte, será tratado o tema da adaptação. Quando se fala de adaptação, é muito importante se falar de semiótica, porque qualquer adaptação, seja de uma língua para

³ The creation of ‘impossible’ events becomes, of course, the stock-in-trade of all animated films.

⁴ Estilo tradicional de contos japoneses repassados oralmente.

⁵ To give a somewhat dated example, in *Kyojin no hoshi* (Star of the Giants), an entire episode concludes while the character Hyūma is throwing a pitch. [laughter] Everything about life is encapsulated in that one pitch, and the artist depicts a whirl of recollections in the time it takes for the ball to travel. It’s hard to imagine anyone other than a Japanese pulling off something like this.

outra, seja de uma mídia para outra, vai enfrentar desafios na sua tradução. Um tradutor deve fazer escolhas e mudanças na sua adaptação para manter a integridade de uma obra. Quando se traduz um poema pautado em rimas, de uma língua para outra, o tradutor deve interpretar o poema e fazer as melhores escolhas para que a rima se mantenha, por exemplo. Em uma tradução de uma mídia para outra, sempre existirão aspectos perdidos ou adicionados. Um trecho escrito que evoca um som, provavelmente não será descrito da mesma maneira em um desenho. Umberto Eco (2007) e Anna Maria Balogh (1996) serão usados para falar de tradução intersemiótica. Para falar sobre adaptação de animes será usada a autora Dani Cavallaro (2010).

O quarto capítulo será dedicado para a análise da adaptação do tempo do mangá de *Nausicaä do Vale do Vento* para o filme em animação de mesmo nome, demonstrando como o tempo é expresso nas duas mídias, como se traduzem os movimentos dos personagens de uma mídia para a outra e como se cria o ritmo do filme.

2 AS DIMENSÕES TEMPORAIS NAS NARRATIVAS MIDIÁTICAS: DO MANGÁ AO ANIME

O filme pode ser separado entre objeto e imagem fílmica. O filme como objeto estaria no passado, porque é o registro de algo que já aconteceu, aquilo que foi filmado. O filme como imagem fílmica estaria no presente, mais precisamente do indicativo, porque estamos observando o desenrolar das coisas enquanto elas acontecem diante de nós, que está ligado a recepção fílmica. É impossível que a imagem fílmica nos mostre outra coisa, que não o que está acontecendo na imagem. (GAUDREULT, 2009, p.131)

O filme como imagem fílmica possui dupla temporalidade. Existe a temporalidade dos acontecimentos da diegese, que é o tempo da história, e a temporalidade de como se conta esses acontecimentos, que é o tempo narrativo. Gaudreault (2009) faz uma análise sobre os aspectos da temporalidade narrativa e da história, baseada nos conceitos que Genette (1972, apud GAUDREULT) utilizou para analisar a temporalidade na literatura. Existem três aspectos que ele analisa mais a fundo em sua obra, esses são: ordem, duração e frequência.

Quando falamos de ordem, podemos pensar no que estaria antes e o que estaria depois do tempo presente que a narrativa nos situa. Existe uma linha temporal cronológica da diegese, mas não é necessário seguir essa linha na ordem para se contar uma história. É possível começar no presente e, a partir disso, voltar para o passado para mostrar como se chegou naquele ponto. Isso acontece tanto na literatura, quanto no cinema, mas nos filmes e quadrinhos existe a possibilidade de se apresentar os fatos visualmente. Temos os *flashbacks* e os *flashforwards*. Nesse estudo irei me deter apenas nos *flashbacks*. Os *flashbacks* combinam o nível verbal com o visual para apresentar a história, e eles podem acontecer de diferentes maneiras, acompanhadas de possíveis transferências semióticas. Podemos obter a passagem do passado linguístico para o presente da imagem; a diferença de aspecto de um personagem que narra e sua representação visual; uma mudança no ambiente sonoro, ou também a transposição de um relato verbal para um diálogo. Além disso, é possível obter uma temporalidade específica de uma cena, como um relato do passado, com imagens ilustrando esse relato, mas a focalização sonora ainda ser no presente. Outra possibilidade dentro do cinema é a sincronia e simultaneidade dos acontecimentos. De maneiras diferentes podemos insinuar que duas coisas acontecem ao mesmo tempo tanto dentro do mesmo campo, quanto dentro do mesmo quadro, e em diferentes cenas que, através da montagem, podemos inferir que acontecem ao mesmo tempo. (GAUDREULT, 2009, p. 140)

É importante compreender que a duração de um filme é um aspecto determinado pelos realizadores. Gaudreault (2009) pontua a diferença entre a duração de uma obra literária, em que o tempo que se demora para ler uma obra depende do próprio leitor, e até mesmo dos quadrinhos e mangás, que apesar do uso de artifícios para ilustrar o tempo, ainda não se tem total controle sobre a duração de sua leitura. Gaudreault (2009, p.148) aponta os 4 principais ritmos narrativos que Genette destacou em sua obra quando falou de literatura. A pausa, a cena, o sumário e a elipse, e adiciona mais um próprio do cinema, a dilatação. A pausa estaria relacionada com um momento mais descritivo da imagem, onde não se tem um tempo diegético, ou não se pode afirmar. A cena é quando a duração da diegese se equivale à duração da narrativa, como, por exemplo, em um plano sequência. O sumário é quando o tempo da narrativa é mais curto que o tempo diegético, muito comum quando pensamos em histórias que duram anos, mas que são apresentadas em um filme de duas horas. A elipse é quando se tem uma supressão temporária entre duas ações ou sequências, de maneira que o tempo narrativo seja nulo, e não podemos dizer exatamente quanto tempo se passou dentro da diegese. E a dilatação é o alongamento indefinido do tempo da narrativa, quando o filme faz parecer que algo dentro da história dura muito mais do que a realidade dentro daquele filme.

Contudo, é interessante pensar no cenário atual do consumo de obras audiovisuais. Com os *streamings* e a possibilidade de assistir quase tudo de casa, não se tem mais o total controle sobre o tempo que uma pessoa vai levar para assistir a uma obra, nem a maneira como ela fará isso. É possível pausar os filmes, pular partes avançando, voltar para trás e, em algumas plataformas, até mudar a velocidade de exibição.

O último aspecto usado para analisar o cinema é a frequência. É a relação que se estabelece entre o número de vezes que algum evento aconteceu e quantas vezes ele aparece na narrativa. O número de vezes que um evento acontece pode se diferenciar do número de vezes em que ele é mostrado no filme. Temos uma narrativa singular quando ele é mostrado a partir do número de vezes que ele acontece, seja isso uma vez ou mais. Outra possibilidade é de o evento acontecer várias vezes, mas no filme só nos é mostrado uma vez, e a partir de diálogos, da montagem e da atuação, podemos inferir que é um evento cotidiano. A última possibilidade é de um evento que acontece uma vez e aparece repetidas vezes. Um evento pode aparecer repetidas vezes para transmitir alguma ideia, seja de uma lembrança, de uma obsessão, ou para representar diferentes pontos de vista de uma mesma coisa. Normalmente se mede a frequência dentro das sequências de um filme, e não ele como um todo. (GAUDREULT, 2009)

Estes são aspectos importantes para analisar a temporalidade de uma obra audiovisual, mas não contemplam qualquer mídia visual, como os quadrinhos e os mangás. Contudo, é

possível traçar paralelos entre escolhas de linguagem usadas para expressar o tempo nessas mídias físicas com o cinema.

2.1 Desvendando as complexidades temporais nos quadrinhos e mangás

A capacidade de expressar o tempo é fundamental para uma mídia com narrativa visual. Isso permite com que nos conectemos com aspectos da narrativa, tais como a surpresa, o humor e o terror. A narrativa desempenha a função de conciliar um tempo dentro de outro tempo, da própria fruição, permitindo a negociação entre essas duas dimensões. Essa distinção torna a narrativa diferente da descrição, que negocia um espaço em um tempo específico, assim como da imagem, que negocia um espaço dentro de outro espaço. (EISNER, 2001, p. 26). Dessa forma, compreende-se que a narrativa não se limita apenas à sequência linear de eventos narrados, mas também envolve o tempo necessário para a leitura ou a visualização desses eventos. A temporalidade da narração determina a forma como os eventos são apresentados e percebidos pelo receptor, afetando assim a experiência narrativa como um todo. (GAUDREULT, 2009). Na experiência cotidiana contamos com o espaço, o som e o próprio tempo, que se entrelaçam em uma composição de interdependência. Nas artes gráficas nós dependemos de meios visuais para definir o tempo dentro de uma sequência, por meio de ilusões, símbolos e o ordenamentos desses. (EISNER, 2001, p. 26). A arte sequencial, segundo Eisner (2001), é uma maneira de se contar uma história através de imagens dispostas em uma sequência lógica, que combina imagem e texto para transmitir sua mensagem. Diferente de outras mídias visuais, o passado, o presente e o futuro são reais e existem ao mesmo tempo nos quadrinhos. (MCCLLOUD, 1994, p. 104). É importante destacar a importância do tempo como elemento central na estruturação da narrativa, pois a negociação entre diferentes temporalidades permite que os significados sejam construídos e apreendidos de maneiras distintas.

As transições presentes nos quadrinhos desempenham um papel significativo na representação visual do tempo, embora apresentem certas limitações em relação ao cinema no que se refere à determinação da passagem temporal. A escolha das transições desempenha um papel crucial na compreensão do leitor, pois a maneira como eles percebem o tempo representado é amplamente influenciado por elas. (MCCLLOUD, 2008). As transições podem variar desde cortes abruptos até fusões suaves entre os painéis e cada uma possui implicações diferentes em como o tempo é percebido e compreendido. Ao contrário do cinema, que impõe um ritmo a partir da montagem de imagens em movimento, os quadrinhos consistem em uma

sequência de imagens estáticas. O leitor precisa, então, construir a continuidade temporal entre os quadros. A escolha consciente das transições entre quadros pelos quadrinistas torna-se crucial para orientar o leitor e comunicar de forma clara e efetiva a passagem de tempo. Scott McCloud (2008) destaca os diferentes tipos de transição que uma história em quadrinhos pode ter, como momento-a-momento, ação-a-ação, sujeito-a-sujeito, cena-a-cena, aspecto-a-aspecto e não sequencial. O autor explora minuciosamente esses aspectos em sua obra, oferecendo uma análise detalhada das transições, com exemplos, e como elas influenciam a percepção temporal. Seu trabalho destaca a importância de considerar cuidadosamente a escolha das transições, a fim de garantir uma compreensão do tempo na experiência de leitura dos quadrinhos.

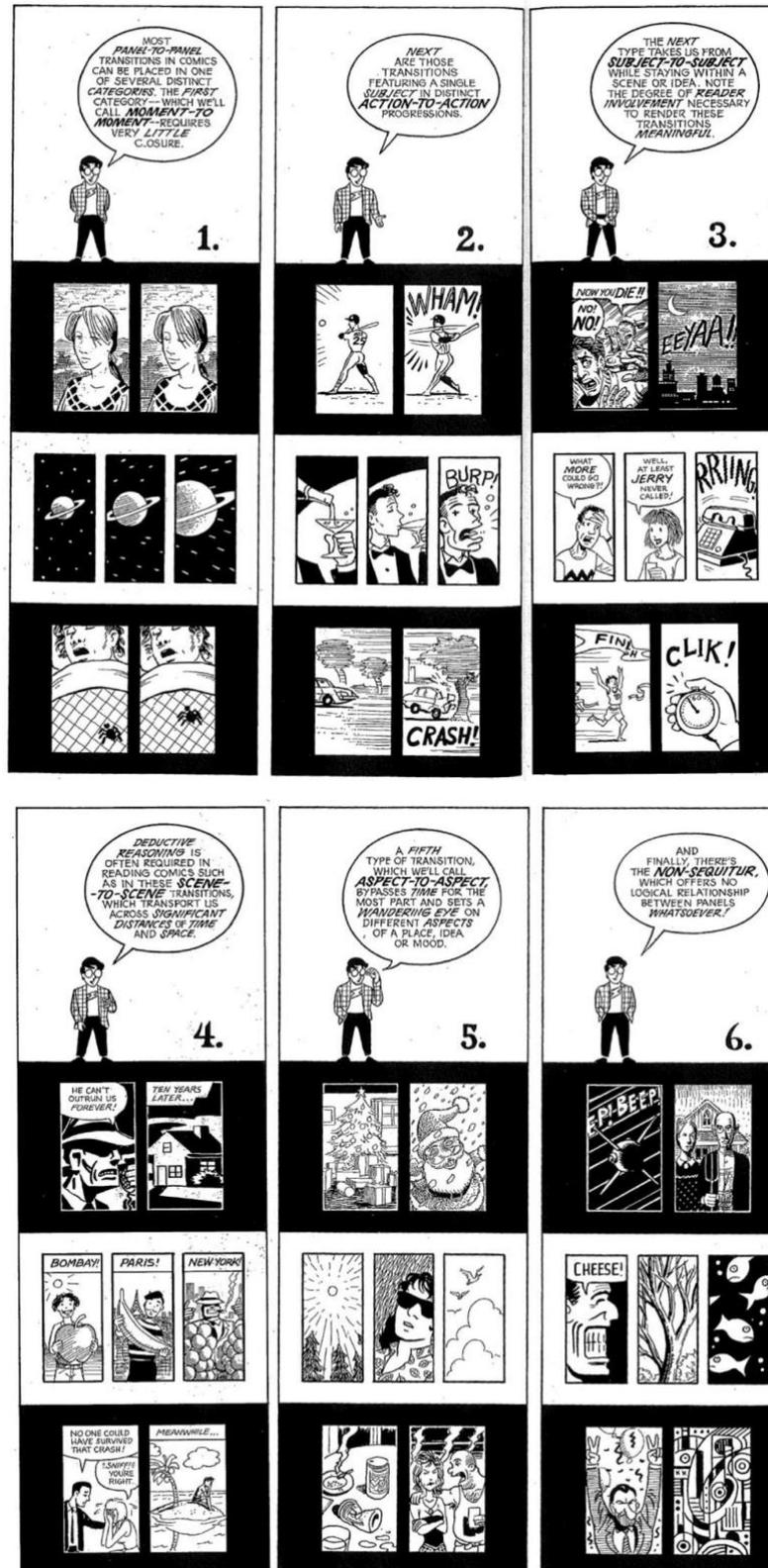
Ao escolher a transição de *momento-a-momento*, temos um retardamento da ação, existe uma tentativa de capturar as pequenas mudanças. É um movimento que se aproxima do cinematográfico. Quando se escolhe mostrar *ação-a-ação*, temos um ritmo mais acelerado, com a intenção principal de levar o enredo adiante. A transição de *sujeito-a-sujeito* também tem como foco levar o enredo adiante, mas dirige a atenção do leitor a um personagem, como é feito no cinema com o plano-contraplano⁶. Quando vemos diferentes cenas de um quadrinho para o outro, entendemos que há um intervalo maior de tempo, ou alternância de ambientes, no audiovisual, as elipses⁷ e montagem alternada⁸. A transição de *aspecto-a-aspecto* paralisa o tempo e deixa o leitor livre para vagar pela página, criando-se uma forte sensação de local e estado de espírito, muitas vezes dão foco a vários pontos do ambiente, com planos fechados em objetos, como um plano detalhe no cinema. Já a transição não sequencial é mais experimental, onde os quadrinhos não têm correlação entre si. Todas essas maneiras citadas afetam como interpretamos o tempo dentro da narrativa.

⁶ Técnica usada no audiovisual, geralmente em cenas de diálogos, em que os personagens são filmados em planos separados, dando a entender que estão olhando um para o outro.

⁷ Quando, através de um corte, é suprimido um tempo, que é indefinido na diegese, entre duas cenas.

⁸ A alternância entre cenas, na montagem, onde podemos inferir que elas acontecem simultaneamente.

Figura 1 - Transições segundo McCloud



Fonte: MCCLOUD (1994)

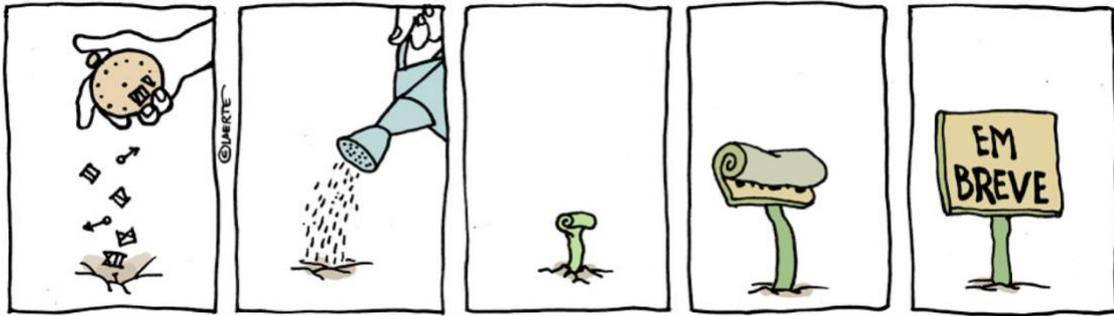
É possível traçar paralelos entre a temporalização dos quadrinhos com a temporalização da animação. Nas duas formas de mídia o número de desenhos influencia na percepção de tempo do espectador. Quanto mais desenhos ilustrarem uma ação em uma página de quadrinho, mais lento percebemos os movimentos, da mesma maneira que quanto mais desenhos em uma cena animada são feitos para ilustrar um movimento de uma personagem, mais devagar fica o movimento nessa animação.

Além da escolha de transições, outros fatores ajudam a determinar a passagem de tempo nos quadrinhos. Uma delas é a descrição de sons e a presença do balão de fala. Nós assumimos que um quadrinho tem o tempo que dura para se ler a fala dentro de um balão e, em seguida, passamos para o próximo quadrinho. Em um quadrinho onde não se tem nenhum balão de fala, o tempo é indefinido e o leitor é convidado a permanecer naquela imagem. (MCCLLOUD, 2008)

A fotografia fixa remete menos ao passado do que ao já acontecido: é um puro "isso foi" como afirma Barthes (1980, p. 120), primeiramente porque sabemos que ela é a captura visual de um [momento] espaço-temporal "real" para Schaeffer (1987) e também porque não produz a ilusão de acontecer diante de nós. A imagem cinematográfica, em compensação, quer consideremos ou não que remeta a um momento passado da realidade (o tempo da gravação ou da filmagem), é principalmente uma imagem marcante pelo fato de mostrar o processo narrativo se realizando diante de nós. (GAUDREULT, 2009, p.134)

Como ressalta Gaudreault (2009), fomos condicionados pela fotografia a entender que uma imagem estática representa um só momento no passado, mas a arte gráfica não é a mesma coisa que a fotografia. Em um longo quadrinho onde vários personagens estão realizando alguma ação ou fala em resposta ao personagem do lado, podemos inferir que cada polegada do quadrinho equivale a um segundo. (MCCLLOUD, 1994, p. 96). Também podemos imaginar a duração de alguma ação dentro do quadrinho baseado nos conhecimentos gerais que temos do mundo. Se em uma narrativa a torneira está pingando, e em um quadrinho vemos a gota de água antes de cair e no próximo vemos a gota de água encontrando a superfície da pia, podemos imaginar quanto tempo passou de um quadrinho para o outro. (EISNER 2001). Na figura abaixo encontramos um exemplo de como uma tira de Laerte Coutinho relaciona-se com a ideia de tempo, podemos inferir o uso de elipses mais longas entre cada quadro. Segundo os conceitos de transição de McCloud teríamos o uso de transição de *ação-a-ação*.

Figura 2 – Tirinha com transição ação-a-ação



Fonte: Laerte Coutinho⁹ (2020)

Os próprios quadros podem ser um indicador de tempo. São neles que o tempo e o espaço estão sendo divididos. Suas diferentes formas afetam a experiência de leitura. O espaço entre os quadros pode afetar a percepção do tempo. Quanto mais espaçado, mais uma sensação de pausa é imposta. Além disso, o tamanho dos quadros também influencia. Quanto mais largos os quadros, mais longa sua duração. (MCCLLOUD, 1994). Em um quadrinho de suspense, estreitar e alongar os quadros pode dar uma sensação de amontoamento, afetando no ritmo, que se torna um pânico crescente. (EISNER, 2001). Na figura 3 é possível observar um exemplo retirado do mangá de Akira, onde os diferentes tamanhos de quadro sugerem uma temporalização diferente.

⁹ Disponível online: <http://manualdominotauro.blogspot.com/>

Figura 3 – Exemplo da influência do tamanho e formato do quadro na temporalização



Fonte: AKIRA (1982)

Outra maneira de representar o tempo na arte sequencial são com as *motion lines*. Sua origem é com os Futuristas na Itália, e Marcel Duchamp na França, que tentaram em suas obras representar a imagem em movimento. Os quadrinistas também introduziram essas linhas em suas obras na tentativa de ilustrar os objetos em movimento. Quanto mais o tempo passou, mais estilizadas essas linhas foram ficando. Essa técnica foi bastante utilizada por artistas japoneses. Podemos fazer uma relação de algumas técnicas com o resultado de uma imagem fotográfica que foi tirada com o obturador mais lento, causando uma imagem “borrada”. (MCCLLOUD, 1994). As *motion lines* podem ser observadas na figura 4, onde um personagem move o braço para atirar um peso.

Figura 4 – Exemplo de *motion lines* em mangá

Fonte: Jujutsu Kaisen (2018)

O mangá é uma mídia que se diferencia dos quadrinhos ocidentais em alguns aspectos, com uma origem diferente. O mangá tem mais impacto no Japão do que os quadrinhos americanos têm nos Estados Unidos. Napier (2001) destaca em sua obra que 40% dos materiais publicados no Japão eram em formato de mangá, no ano em que a obra foi publicada. Isso se dá pela grande variedade de temas retratados nos mangás, possibilitando que um variado público consuma essa forma de mídia.

O ritmo narrativo de um mangá difere do ritmo de um quadrinho americano. Em um quadrinho americano, uma ação que acontece em poucos quadros poderia se estender por várias

páginas em um mangá, conectando-se a uma ideia de decupagem¹⁰ e animação. O mangá traz a ideia de uma imagem não estática, com enquadramentos que se assemelham a posições de câmera usadas no audiovisual. Os quadrinhos americanos também possuem mais falas, enquanto os mangás se apoiam mais no visual, no traçado e no uso de onomatopeias. (BATISTELLA, 2014). Por terem menos texto, o mangá acaba sendo consumido com mais rapidez pelos leitores, que acabam consumindo mais da mídia em um geral, com uma média de leitura de 320 páginas a cada 20 minutos. (SCHODT, apud MACWILLIAMS, 2008)

Figura 5 – Exemplo de modo de distribuição dos quadros em mangá



Fonte: Hunter x Hunter (1998)

¹⁰ “A decupagem é, antes de tudo, um instrumento de trabalho. [...] ela serve de referência para a equipe técnica. [...] Ela designa, então, de modo mais metafórico, a estrutura do filme como seguimento de planos e de sequências, tal como o espectador atento pode perceber.” (AUMONT, 2006, p. 71)

Figura 6 – Exemplo de disposição dos quadros em quadrinhos americanos



Fonte: Watchmen (1986 – 1987)

O mangá tem uma linguagem que se aproxima mais da linguagem cinematográfica, imitando ângulos de câmera, *fade in/out*, e possui uma disposição por página mais dinâmica, com um *layout* mais flexível, ao invés de ter a representação de uma ação dada pela junção de uma imagem com um texto. Portanto, o ato de ler um mangá se torna um ato de escanear páginas. (ROMMENS, apud MACWILLIAMS, 2008)

2.2 Temporalidade na animação: distinções e peculiaridades do processo em relação ao filme *live-action*

Diferentes veículos e mídias empregam diferentes tipos de animação. O número de quadros por segundo é definido de acordo com diversas exigências, porém o custo e prazo que o projeto possui são fundamentais. Em um longa-metragem de animação 2D tradicional, normalmente, é feito um desenho por *frame*, logo 24 *frames* por segundo. Assim, os animadores têm liberdade para construir o ritmo das cenas. Em outros meios, como, por exemplo, as séries

de televisão, os animadores podem adotar empregos de soluções com no máximo seis desenhos por segundo. Cabe ao animador, então, sintetizar os movimentos e aplicar o necessário para o gesto parecer natural dentro do universo da narrativa. (WHITAKER e HALAS, 2006)

Em um filme *live-action* geralmente se grava mais material do que é realmente usado. Nele existe a possibilidade de se gravar diferentes tomadas, sempre na tentativa de melhorar o que já se fez e de testar novas ideias. Depois de capturada a ação, as melhores tomadas são selecionadas e se realiza o processo de montagem, onde mais partes ainda são ajustadas em cada plano. Na animação é diferente este entendimento da montagem cinematográfica. A maior parte do fluxo narrativo tem que ser antecipado ainda na pré-produção, por isso é importante a etapa do *storyboard*. O *storyboard* é uma ferramenta utilizada no processo de um filme em que se planeja a continuidade através de ilustrações, uma arte feita como um meio para o fim. A partir desse material, é possível calcular com mais precisão o orçamento de um filme. Em um *storyboard* os principais movimentos de personagem, movimentos de câmera, mudanças de cena, etc., são premeditadas para a organização da realização. É necessário dividir a história em sequências e calcular o tempo de cada uma. (WHITAKER e HALAS, 2006). Em um filme *live-action* é possível o uso de *storyboard* também, apesar deste não ter a mesma importância que tem em um filme animado. O *storyboard*, nesse caso, é uma de algumas abordagens que a direção pode tomar na hora de decupar um filme, enquanto na animação o *storyboard* é o principal meio de comunicação entre os estúdios e os diferentes países que uma obra circula. É uma das principais ferramentas de trabalho no processo de um filme em animação, onde diversos aspectos da narrativa do filme são desenvolvidos e criados. Um *storyboard* de um filme animado é repleto de detalhes, e contém informações como os *frames*, texto, tradução, notas, referências de locação, personagens, efeitos especiais, e o *timing*. Enquanto em um filme *live-action* o artista de *storyboard* é contratado para trabalhar por aproximadamente de dois a três meses, em um filme de animação o artista é contratado para trabalhar durante um a dois anos, sempre estando presente com a equipe do filme. (CRISTIANO, 2007)

Na linguagem da animação é possível distender a noção de espaço e tempo, alterar a velocidade e ritmo dos personagens e dos objetos, sem que esses sejam necessariamente verossímeis às particularidades do nosso cotidiano. Já em realizações *live-action* é possível criar certos efeitos visuais a partir de truques mecânicos para perspectiva da câmera ou ainda com a adição de CGI¹¹, mas ainda assim, existem mais limitações de realização do que em uma linguagem essencialmente da animação. É possível, por exemplo, alterar a temporalização do

¹¹ Computer Graphic Imagery, imagem gerada por um computador.

*frame rate*¹² de diferentes personagens que estão reunidos em um mesmo plano animado, para chegar a algum objetivo narrativo ou para criar alguma mensagem visual. Segundo Chelsea Gordon-Ratzlaff, a pessoa supervisora de animação do filme *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), todos os personagens são animados com um desenho a cada dois *frames*, com exceção do Spider-Punk, que se move diferente de todos, com um desenho feito a cada três *frames*, resultando em 8 desenhos por segundo. Essa escolha complementa a personalidade do personagem que é anarquista e vai contra o sistema. Além de seu corpo ter um *frame rate* diferente, sua guitarra e o contorno de seu corpo diferem, nesse caso, até dele mesmo. (GORDON-RATZLAFF, 2023)

Um bom *timing* na animação é quando o filme consegue preparar o espectador para a ação, realizar a ação e, depois, dar o tempo necessário para a reação do público. Isso depende do público-alvo da obra. Para se ter um bom *timing* é preciso dar significado aos movimentos, e não apenas fazer os objetos se mexerem. É necessário observar os princípios mecânicos da física de Newton e entender as forças que agem sobre os objetos, como a gravidade, por exemplo. Para representar seres vivos em animação, é preciso entender o que os move para além das forças da natureza, suas ambições, desejos, instinto e temperamento. (WHITAKER e HALAS, 2006)

Paul Wells (1998) destaca algumas estratégias narrativas dentro da linguagem da animação, e algumas se ligam diretamente com a ideia de temporalidade. A primeira destacada é a metamorfose, onde ele aponta a possibilidade de transformação, em um filme animado, em que uma imagem se transforma em outra, de maneira que não é simples realizar em um filme *live-action*. Dessa maneira, é possível criar uma íntima ligação entre imagens através do próprio processo de animação, sem recorrer necessariamente às tradicionais técnicas da montagem, que, segundo Jacques Aumont (2005): "A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração." Isso reitera a ideia de que a linguagem animada pode dobrar a concepção que temos de espaço e tempo.

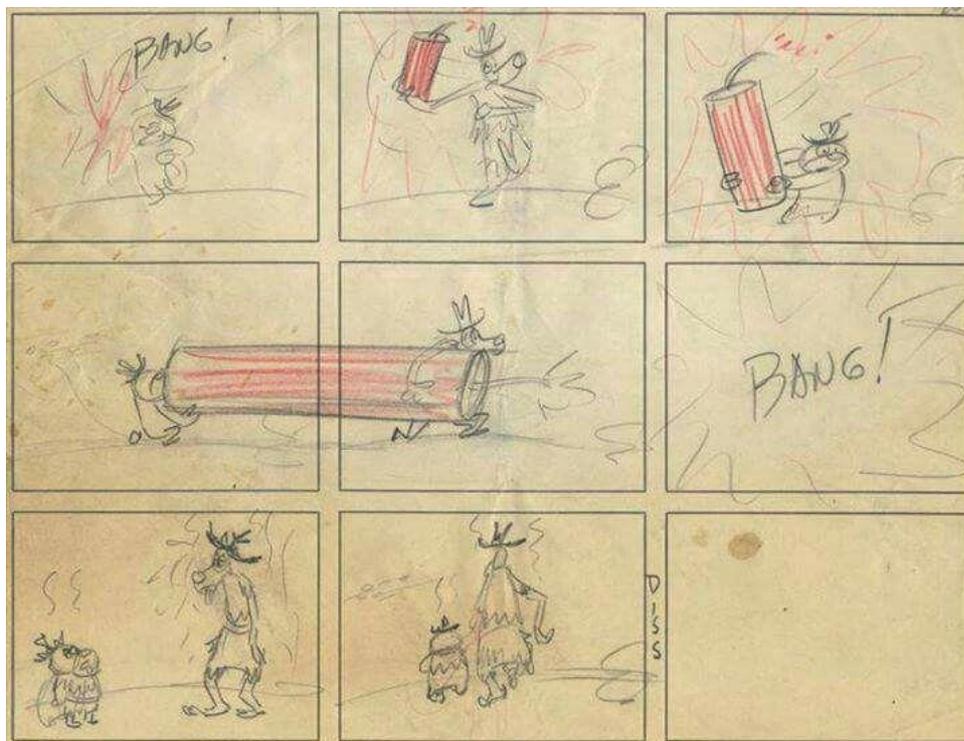
Outra estratégia narrativa proposta por Wells (1998, p. 76) seria a condensação. A condensação é parecida entre a linguagem animada e *live-action*. Dentro da condensação se tem a elipse, que também se tem nos filmes *live-action*. Também existem as transições entre planos, como opções de *fade in/out*, dissolução, fusão, etc. Também existe a elisão cômica, onde se constrói uma sequência de eventos cômicos que operam a partir da relação entre a piada visual

¹² A medida usada no audiovisual para se referir a quantidade de fotogramas dentro de um segundo.

e a falada, com um *timing* particular. A elisão é uma forma de contração fonética, mas o termo é adotado por Wells (1998, p.76) para analisar esses o adensamento de gestos cômicos no tempo das animações, particularmente referindo-se ao estudo de caso do curta-metragem *Jumping* (1984) animado e dirigido por Osamu Tezuka (Wells, p.78). Nesse filme, o protagonista não é visualmente apresentado, mas acompanhamos, por meio de uma perspectiva subjetiva da câmera, os saltos realizados.

A *gag* animada distancia o humor do personagem, despersonaliza a expressão emocional, de maneira que se aproxima da farsa. Contudo, ainda assim, diferente da farsa, a *gag* possui a habilidade de se adaptar mais rapidamente e precisamente às confusões mentais do cotidiano. Percebe-se a intensificação da comédia e a renovação da astúcia na farsa, de maneira que podemos observar que a vida tem se focado mais em manipular com rapidez os sentimentos, ao invés de vivenciá-los por completo. (DURGNAT, apud WELLS, 1998, p.137)

O animador Tex Avery é uma referência na construção do *timing* para *gags* animadas. *Deputy Droopy* (1955) representa um dos mais refinados clássicos de curta-metragem animados por Tex Avery, que se caracteriza por uma série de variações das ações habilmente executadas dentro de uma única estrutura de *gag* animada. Tex Avery é um renomado contribuinte para o repertório visual de *gags* animadas, tendo desempenhado um papel fundamental na revitalização e expansão dos desenhos animados. Ao adotar um estilo vaudevilliano e combinar elementos absurdos do jogo de palavras visual, Avery direcionou-se especificamente ao seu público-alvo, incentivando os adultos a se engajarem com algo completamente distinto da tradicional "fofura" dos desenhos Disney (WELLS, 1998 p.140). Essencialmente, Avery rejeitou a "cultura da alegria" presente nos desenhos Disney, demonstrando um menor encantamento com a humanidade e uma maior imersão na loucura surreal do universo (WELLS, 1998 p.140). Cada elemento presente na construção da ação animada desempenha um papel fundamental a serviço das piadas de Tex Avery, as quais são cuidadosamente delineadas em seus *storyboards* extremamente eficientes.

Figura 7 - *Storyboard* Deputy Droopy

Fonte: Tex Avery (1955)¹³

Eddie Fitzgerald é um reconhecido diretor de animação, roteirista e desenhista de *storyboard* que levanta uma interessante questão sobre o embate entre roteiros e *storyboards* para animação. “Escrevi nos formatos de roteiro e *storyboard*, mas a leitura das histórias sempre acabam ficando mais engraçadas quando desenhadas.” (FITZGERALD, 2007). O próprio Miyazaki costuma trabalhar sem roteiros escritos, partindo direto para os esboços de suas ideias e *storyboard*. (10 ANOS..., 2019). Diferente de um filme *live-action*, em que o diretor consegue trabalhar com os atores previamente as gravações, em que também existe a possibilidade de testar diferentes ideias para um mesmo plano para que se escolha o melhor na montagem, na animação é preciso tomar as decisões durante a pré-produção, e o *storyboard* entra como um mecanismo para se testar as ideias e possibilidades e como ferramenta de ajuda para calcular o *timing* dos eventos e o ritmo do filme. “É um fato incrível, mas verdadeiro, os desenhos animados monótonos, aqueles com muitos diálogos, talvez sejam feitos assim pela simples razão de que o roteiro é mais fácil de ler.” (FITZGERALD, 2007)

¹³ Trecho do *storyboard* criado por Tex Avery para MGM no curta animado Deputy Droopy. Disponível online em <http://mikelynychcartoons.blogspot.com/2021/10/some-storyboards-from-tex-avery.html>

A sinédoque é mais uma estratégia narrativa ligada à temporalidade. Ela representa todo através de uma parte, comprime os principais significados da narrativa em uma única imagem, destacando as qualidades de uma parte e sua importância para o todo. Serve como mecanismo de sugestão e de emoção ao espectador. Um dos exemplos que Wells usa para explicar a sinédoque é de um curta chamado “Gwee” (1992), de Francis Pik Ching Yeung, que fala sobre a exploração dos animais em prol da moda. No curta, uma máquina de costura aparece fazendo pontos vermelhos, como representação do sangue, em um casaco de pelos, ao mesmo tempo que espanta os animais. O som de costura da máquina se assemelha ao som de tiros de uma arma. O uso da sinédoque diminui a necessidade de outras imagens e falas, deixando como trabalho da metáfora para explicar seu significado.

Mais uma estratégia que se liga com a temporalidade dos filmes em animação é a coreografia. O movimento está diretamente ligado com o *timing*. É preciso ter consciência de diversos aspectos para construir o movimento dos personagens, como a resistência do corpo, do peso no espaço e no tempo, a necessidade de adaptação dos movimentos em relação ao movimento dos outros, reconhecer o uso funcional dos membros do corpo, entre outros. Contudo, dentro da animação é possível quebrar com algumas regras dependendo do tipo de filme que está sendo feito. Alguns filmes permitem uma liberdade de serem inverossímeis. O que já se conecta com a estratégia da penetração, que é a da possibilidade de se fazer algo na linguagem animada, que só é possível nela.

Para a realização do movimento humano, é indicado o uso de modelos, para se observar a distribuição de peso e equilíbrio. Após várias repetições de um movimento, o animador consegue destacar as principais poses e trabalhar a partir delas. Depois de desenhadas as principais poses, o animador pode cronometrar o tempo da ação do modelo, e verificar quantos desenhos ele deve fazer entre as principais poses. (QUINN, 2009)

Quinn (2009, tradução nossa) destaca que “A ênfase para observação quando se desenha para animação não pode ser mais acentuada, no sentido de que é importante desenhar a partir da vida, e não da imaginação de algo que teria sido colonizado por formas pré-estabelecidas.”¹⁴ Essa afirmação da autora se liga diretamente com a visão de Miyazaki sobre animação e de onde ele tira suas principais inspirações, das coisas ao seu redor as quais ele se depara no seu cotidiano, para, então, inseri-las em um universo fantástico. (10 ANOS..., 2019).

¹⁴ The emphasis on observation in drawing for animation cannot be over-stressed in the sense that it is important to draw from life, and not from an imagination that would have been already colonized by established image forms.

Entender como é construída a temporalidade nos dois tipos de mídia, mangá e audiovisual, é de extrema importância para que, depois de realizado o estudo sobre adaptação e tradução intersemiótica, seja possível fazer uma análise coerente das obras selecionadas. Além do entendimento de temporalidade no audiovisual, é necessária a compreensão mais específica da temporalidade na linguagem de animação, já que este passa por um processo distinto de um filme *live-action*.

3 ADAPTAÇÃO DO TEMPO: ENTRE O MANGÁ E O ANIME

A palavra adaptação vem de “adaptar”, do *Latim* ADAPTARE, “ajustar, tornar capaz de”, formada por AD- mais APTARE, “articular, encaixar”, de APTUS, “adequado”. Quando falamos de adaptação, precisamos levar algumas coisas em consideração. Acreditar que a tarefa da adaptação seja descomplicada é um equívoco. Transformar uma obra não se resume a replicá-la em um meio de comunicação alternativo. Ao adaptar uma obra de outra mídia para um filme, o autor do filme irá se deparar com alguns obstáculos, e terá que escolher qual recurso usar para resolvê-los. (DINIZ, 1998). Nesta pesquisa se observa a adaptação do mangá para o anime, logo de uma mídia sequencial impressa para uma mídia audiovisual.

Quando falamos de uma adaptação de uma mídia visual física, nesse caso um mangá, para um filme, alguns pontos de análise da adaptação podem ser desafiados. É interessante enxergar o mangá como uma aproximação de uma decupagem, um formato de arte sequencial. E quais seriam suas diferenças e semelhanças de um *storyboard*, como a temporalização se aproxima ou se afasta do filme.

É importante aproximar esse estudo ao estudo da semiótica, porque tratamos de dois tipos diferentes de sistemas. Umberto Eco (2007) desenvolve a noção de tradução intersemiótica, termo cunhado por Roman Jakobson. Ele explica que Jakobson defendia que interpretar um elemento semiótico significa traduzi-lo, e que esse elemento seria criativamente enriquecido pela tradução. Eco explora em seu trabalho se podemos chamar isto de tradução quando ocorre uma mudança de substância. Muitas vezes é usado o termo como metáfora, mas a tradução não acontece entre tipos lexicais ou iconográficos. Para o que ocorre ele dá o nome de “parassinonímia”.

“Se aceitarmos, mesmo que em sua versão mais cautelosa, o princípio da reversibilidade, segundo o qual, em condições ideais, ao retraduzir uma tradução se deveria obter uma espécie de ‘clone’ da obra original, essa possibilidade parece irrealizável na passagem entre a representação genérica de um tipo iconográfico e a obra singular.” (ECO, 2007, p. 376)

Aceitar o princípio da reversibilidade, mesmo com cautela, sugere a possibilidade de obter uma réplica da obra original ao retraduzir. Contudo, essa ideia se mostra inviável na transição entre a representação genérica de um tipo iconográfico e a obra singular. Diferentes sistemas semióticos não conseguem exprimir exatamente a mesma coisa, podem dizer mais ou menos que o outro, mas não o mesmo. (ECO, 2007). “Parece difícil ‘traduzir’ em palavras tudo

aquilo que é expresso pela *Quinta de Beethoven*, mas também é impossível ‘traduzir’ *A Crítica da Razão Pura* em música.” (ECO, 2007, p.378). Por isso, Eco prefere usar o termo *transmutação*, considerando que uma tradução não deveria dizer mais ou menos que sua obra original.

3.1 A transmutação – tradução intersemiótica

No processo de transmutação da matéria, novos significados são incorporados, e informações anteriormente insignificantes tornam-se pertinentes. Isso requer que, antes de adaptar ou transmutar algo, o autor do processo faça uma interpretação da obra original. Essa interpretação sempre será parcial e terá um posicionamento crítico. Ainda que se busque isolar um determinado trecho de uma obra para tradução, o adaptador inevitavelmente realiza interpretações e escolhas direcionadas. (ECO, 2007).

Eco (2007) destaca alguns exemplos para demonstrar como os diferentes sistemas semióticos não conseguem exprimir as mesmas coisas. Ele inicia falando sobre a tradução de um poema de uma língua para outra, em que o poema é pautado por rimas. O tradutor acaba se aproximando de um refazimento em momentos, para preservar as rimas. Eco parte então para uma hipotética tentativa de transmutar um poema para uma pintura. Se tem alguma descrição sonora no poema, na pintura talvez seja necessário fazer ser visto o objeto que produz esse som. Para exemplificar a fala de que informações que não eram relevantes, mas passam a ser, Eco fala sobre o filme *O Sétimo Selo* (1957), de Ingmar Bergman, onde a morte é representada como uma figura masculina. (ECO, 2007). Isso se dá por automatismos verbais de cada língua. Em outros lugares do mundo a figura da morte poderia ser vista como feminina, mas não é relevante até que se represente visualmente.

Outro exemplo que faz tornar relevante uma breve descrição literária em uma imagem marcante no cinema, é a adaptação da obra *Moby Dick*, de Herman Melville. No livro, o autor nunca especifica qual perna o capitão Ahab perdeu, mas no filme de mesmo nome de 1956, John Huston precisou escolher qual perna o personagem não possui, impondo sua visão ao espectador. Na apresentação da imagem de Ahab, existe uma concretização visual, que não permite lacunas para a especulação.

Figura 8 - Ahab e a perna esquerda perdida em Moby Dick



Fonte: Moby Dick (1956)

O último exemplo que irei citar neste trabalho é sobre o livro (1881) e filme (1997) de mesmo nome *Portrait of a Lady*. No livro, o autor Henry James descreve a personagem como “vale mais a pena olhar para ela do que a maioria das obras de arte.”¹⁵ Quando a diretora Jane Campion escolheu a atriz que iria interpretar a personagem, ela decidiu, na sua visão, quem representaria tal afirmação. Se por acaso ela decidisse nunca mostrar o rosto da personagem, isso já agregaria um outro sentido diferente do sugerido no livro, criaria um significado de mistério, que antes não era presente. (ECO, 2007). Esses exemplos mostram como é impossível transmutar uma obra sem causar alguma alteração, e como é impossível que o adaptador, que é o interpretador, seja imparcial.

¹⁵ “Better worth looking at than most work of art.” (JAMES apud ECO, 2007)

Figura 9 - Frame do filme Portrait of a Lady



Fonte: Portrait of a Lady (1997)

Para a autora Anna Maria Balogh “O filme adaptado deve preservar a sua autonomia fílmica, ou seja, sustentar-se como obra fílmica, antes mesmo de ser objeto de análise como adaptação.” (1996). A autonomia total seria impossível, então o texto original seria como uma “forma-prisão”. (JOHNSON apud BALOGH, 1996). Balogh (1996) defende como primeiro requisito da análise semiótica uma análise dos níveis de pertinência. O livro e o filme contam a mesma história, por exemplo.

Quando se tem um retardamento de uma ação no filme em relação a sua obra original, se tem uma contaminação de outros gêneros, como o suspense, e isso mexe com o elemento da temporalização. A diferenciação no ordenamento das sequências também estaria mexendo com o elemento da temporalização. Esse seria o principal elemento das diferenças entre o literário e o fílmico em um processo de transmutação. (BALOGH, 1996). Essas diferenciações estariam alterando em nível discursivo a obra. O primeiro exemplo citado por Balogh (1996) é do livro *Memórias do Cárcere* (1953), que é narrado em primeira pessoa. Na adaptação fílmica de 1984, de Nelson Pereira dos Santos, para que se preservasse a fidelidade narrativa do livro, o filme deveria ter sido gravado com uma câmera subjetiva com *voice over*¹⁶ do narrador.

¹⁶ Narração sobreposta a imagem.

3.2 Possibilidades de transmutação no anime

Alguns autores que falam sobre o tema da adaptação quando se trata do uso em anime preferem usar outros termos. Julie Sanders¹⁷ prefere o termo apropriação, por exemplo. Linda Costanzo Cahir¹⁸ (apud CAVALLARO, 2010) afirma que o filme deve ter a audácia de criar um mundo que se sustente sozinho, à parte do original literário. Ela defende que dentro da adaptação teriam a adaptação *literal*, a *tradicional* e a *radical*. Pensando nos estudos de transmutação de Eco (2009) e Balogh (1996), uma adaptação literal seria impossível de se obter, já que sempre haverá um acréscimo ou decréscimo de alguma informação. A tradicional seria uma adaptação em que se mantém a essência da obra de origem, enquanto a radical se realiza uma completa releitura. Dudley Andrew¹⁹ (apud CAVALLARO, 2010) usaria termos diferentes: *emprestado*, *interseccionado* e *transformado*. Como os termos já indicam, *emprestado* pegaria o material, a ideia ou a forma, mas manteria a essência, *interseccionado* respeitaria a singularidade da obra e deixaria ela intencionalmente não assimilada, e *transformado* seria o processo mais radical de se diferenciar da obra original. Observa-se que o importante na adaptação é a sua fidelidade ao espírito, não apenas sua reprodução absoluta.

Uma abordagem bastante interessante feita por Kamilla Elliott²⁰ pode ser citada nesse projeto. Ela divide os tipos de adaptação em seis: *psychic*, *ventriloquist*, *genetic*, *merging*, *incarnation* e *trumping*.²¹ A adaptação psíquica teria a abordagem parecida com a citada por Andrew, onde se preserva o espírito da obra. A adaptação do ventríloquo é quando se esvazia o corpo da obra e se dá uma nova voz. A adaptação genética é quando se tem duas versões da mesma narrativa aprofundada. A adaptação fundida reúne os dois espíritos, obras, para além dos limites do texto individual. A adaptação “encarnacional” enxerga o filme como o corpo visível que a obra original busca alcançar. Por fim, a adaptação “superando” encara o espírito da obra original como estando no corpo errado, e o filme busca mudar isso. (ELLIOTT apud CAVALLARO, 2010).

Todas as abordagens já citadas colocam em xeque a preocupação da fidelidade da obra original com sua dita “cópia”. Jacques Derrida enxerga essa visão hierárquica de “original” e “cópia” como uma visão falha e binária que o ocidente tem de adaptações. A adaptação está

¹⁷ Doutora em inglês e diretora da Royal Holloway, Universidade de Londres.

¹⁸ Professora e contribuidora da revista “Literature/Film Quarterly”

¹⁹ Teórico do cinema americano e professor de cinema e literatura comparada na Universidade de Yale.

²⁰ Doutora em inglês e Literatura Americana.

²¹ Psíquica, ventríloquo, genética, fundindo, “encarnacional” e “superando”.

“sempre no processo acelerado, errando, fazendo desvios e digressões, dobrando-se para dentro e para fora de si mesmo.” (DERRIDA, apud CAVALLARO, 2010). Já Deleuze defende que não há como separar a ideia da “repetição” com a ideia de “diferença”. (DELEUZE apud CAVALLARO, 2010). Essa visão de adaptação como interpretação descredibiliza a ideia de que uma adaptação deve ser absolutamente fiel a sua obra de origem.

Quando se adapta uma obra para o estilo do anime, levam-se em consideração certas convenções no que se trata da caracterização de personagens e na composição dos quadros, obtendo uma abordagem diferente em suas adaptações. Geralmente, o corpo humano no anime tende a ser distorcido, permitindo mais dinamismo na animação. O modo como a fisionomia facial dos personagens é constituída permite um grande leque de emoções, com curvas detalhadas e o uso de um sombreamento mais duro ou difuso. Além disso, existem ícones usados para representar ideias que já estão inseridos na cultura japonesa, como o uso de veias acentuadas para demonstrar raiva, ou um nariz sangrando para demonstrar desejo erótico. Mudanças mais exageradas na expressão facial também são usadas, onde os personagens são caracterizados de maneira mais infantil. (CAVALLARO, 2010). A sequência de imagens abaixo apresenta a obra *Jujutsu Kaisen*, de Gege Akutami, ver figura 10. A primeira imagem foi retirada de uma página do mangá, em que observamos o personagem Gojo Satoru de corpo inteiro.

Figura 10 - Gojo Satoru em uma página do mangá de Jujutsu Kaisen, vol. 10 (2021)



Fonte: Jujutsu Kaisen (2018 – presente)

Figura 11 - Gojo Satoru em um frame de Jujutsu Kaisen



Fonte: Jujutsu Kaisen (2020 – presente)

Figura 12 - Gojo Satoru infantilizado em um frame de Jujutsu Kaisen



Fonte: Jujutsu Kaisen (2020 – presente)²²

Nas figuras 11 e 12 é apresentado Gojo Satoru em um quadro retirado do anime *Jujutsu Kaisen* (2021). Gojo Satoru é um personagem muito poderoso dentro do universo do anime. Na

²² Comparação do personagem Satoru Gojo no mangá e no anime *Jujutsu Kaisen*, para exemplificar a mudança feita no anime onde se infantiliza os personagens.

primeira imagem, figura 11, observamos o personagem durante uma luta. A figura 12 apresenta uma imagem que exemplifica uma caracterização mais infantilizada do mesmo personagem, uma liberdade estilística de representação gráfica para destacar uma situação cômica em que o personagem não se leva a sério.

A caracterização dos cenários das adaptações de animes são muitas vezes bastante detalhadas e liberais na escolha de diferentes estilos de traçado. (CAVALLARO, 2010). Isso pode ser muito observado nas obras de Hayao Miyazaki, principalmente no seu trabalho inicial, até o início dos anos 2000. A construção da atmosfera é de grande importância em sua obra, o diretor fala sobre a importância de criar um universo que tenha credibilidade e que seja entendido como um mundo existente, não realista no sentido da verossimilhança, mas realista dentro do universo em que se propõe. “[...] o animador deve fabricar uma mentira que pareça tão real que os espectadores pensem que o mundo retratado possa de fato existir” (MIYAZAKI, 2009, p. 21).²³

Outro ponto interessante de se pensar é na imagem que os leitores da obra visualizaram o universo e os personagens antes da sua adaptação. Deve ser levado em consideração o contexto histórico e cultural na qual esses leitores estão inseridos. Isso faz com que a nossa mente seja desafiada. (CAVALLARO, 2010). No caso do mangá para o anime, a caracterização do universo e das personagens já é pré-estabelecida. É interessante pensar, então, como outros aspectos que não são previstos na mídia física podem se chocar com concepções criadas pelos leitores, como a voz dos personagens, mas principalmente como eles se movem e se expressam na imagem em movimento, que é o que será analisado neste trabalho.

O formato do anime também se destaca por aplicar diferentes ângulos e movimentos de câmera, e perspectivas. “Especificamente na arena cinematográfica, é do emprego repetido de uma série de operações de câmera clássicas que o anime obtém grande parte da sua distinção e as suas adaptações de fontes díspares, de forma relacionada, ganham vida de forma mais memorável.”²⁴ (CAVALLARO, 2010)

Cavallaro (2010) discorre sobre como às vezes chega-se em um ponto onde, para que uma obra não entre em extinção, ela precisa mutar para continuar seu ciclo de vida. Outra visão que ela apresenta é de que não importa em que estágio uma obra esteja na sua evolução, ela

²³ The animator must fabricate a lie that seems so real viewers will think the world depicted might possibly exist.

²⁴ In the specifically cinematographical arena, it is from the repeated employment of a range of classic camera operation that anime derives much of its distinctiveness and its adaptations of disparate sources, relatedly, come most memorably to life.

sempre estará em processo de mudança, porque não podem presumir que são elas mesmas sem se contaminarem por fatores externos. É uma visão mais orgânica da adaptação. Nausicaä se aproxima mais dessa segunda ideia, sendo uma obra iniciada como mangá e, logo no início, sendo adaptada para um filme, mas seguindo a história na mídia física por mais 10 anos após o lançamento da obra audiovisual. “Um acúmulo de depósitos ao longo do tempo, um reconhecimento de presenças fantasmagóricas e um sombreamento ou duplicação do que está na superfície pelo que é vislumbrado por trás”²⁵ (GERAGHTY, p. 195 apud CAVALLARO, 2010). Essa citação de Geraghty que Cavallaro (2010) traz é muito interessante para pensar sobre como as criações estão presentes em suas recriações, e de como essas recriações ressoam nas obras ditas “originais”. Fazer o filme facilitou Miyazaki a enxergar a personagem principal no mangá, depois. Essa ideia se conecta também com outro ponto antes apresentado por Cavallaro, da ideia de um universo para os leitores ter sido criada antes da concepção de seu filme, contudo, às vezes o filme faz tanto sucesso que aquele universo criado pelo adaptador fica carimbado na mente das pessoas como o “correto” e, quando retornamos para a obra escrita, é aquilo que imaginamos. Assim enxergo essas presenças fantasmagóricas citadas por Geraghty.

Miyazaki revela que foi muito difícil adaptar sua própria obra e que ele não encoraja ninguém que tenha completado um trabalho em um formato, de adaptá-lo para outro. (MIYAZAKI, 2009). Quando ele começou o mangá, ele não tinha intenções de transformar em um filme, então quando a oportunidade surgiu, ele não sabia como proceder, mas a possibilidade de expressar os temas que ele estava explorando no mangá em um formato onde outras pessoas, principalmente crianças, pudessem assistir, fez com que ele fizesse essa adaptação. “[...] Estou determinado a avaliar minha história original com humildade e criar um filme que possa ser aproveitado por aqueles que não leram nada do mangá original” (MIYAZAKI, 2009, p. 26).²⁶ Esse projeto apresenta em seu capítulo de análise como Miyazaki organiza essa adaptação do mangá para o anime de Nausicaä, sendo ele o interpretante de sua própria obra, mas sempre levando em consideração que uma interpretação nunca é parcial e sempre terá um posicionamento crítico, como aponta Eco (2007).

Para a realização do filme, Miyazaki pegou os principais temas da narrativa em Nausicaä, mudou seus significados e ajustou para se encaixarem no formato fílmico. Ele fez as

²⁵ An accretion of deposits over time, a recognition of ghostly presences, and a shadowing or doubling of what is on the surface by what is glimpsed behind.

²⁶ I am determined to assess my original story with humility and create a film that can be enjoyed by those who have not read any part of the original manga.

duas obras diferentes uma da outra de propósito, porque para ele não faria sentido adaptar a obra e depois continuar a serialização do mangá, caso ambas contassem a mesma história. Miyazaki teve cuidado com o que se encaixaria melhor no filme levando em consideração o lado mais comercial e vendável na hora de transmutar sua obra. Tiveram elementos que ele não conseguiu encaixar no filme, mas que ele não conseguiu deixar de lado, a história tinha continuação. Pessoas que assistiram o filme sem ter lido o mangá primeiro, foram até a obra física depois e leram com um olhar diferenciado daquelas que já haviam lido o início da história antes. (MIYAZAKI, 2009). Isso se conecta com o que a autora Cavallaro aponta sobre como a nossa mente pode ser desafiada após criarmos um universo imaginado, antes de assistir à adaptação fílmica.

Francamente eu estava em apuros. Eu poderia ter encarado agressivamente o problema se o filme fosse baseado no trabalho de outra pessoa, mas era o meu próprio trabalho, algo que eu estava fazendo até aquele ponto. Era quase impossível ser objetivo sobre aquilo. [...] Eu só peguei o que estava no mangá original como *motifs*, mudei os significados, os re arranjei, coloquei em um pano japonês *furoshiki*²⁷, para se dizer assim, e tentei fazer eles caberem da melhor maneira que pude. [...] Eu estou na indústria do entretenimento, então tenho que pensar no que se encaixa e no que não se encaixa. (MIYAZAKI, 2009, p. 408)²⁸

A obra de Nausicaä iniciou como um mangá publicado em 1982, foi adaptado para um filme em 1984 e depois seguiu como um mangá, que teve seu último volume publicado em 1994. Miyazaki disse em uma entrevista que depois da criação do filme, ele teve mais clareza sobre a personagem principal, e achava que conseguiria desenhar ela mais feliz no mangá depois da realização do filme. Ele também se questionou se seria capaz de expressar a força que Nausicaä tem no filme, no mangá. Outros pontos narrativos que ele não conseguiu abordar no filme, ele deu seguimento na obra física. No filme ele precisou se preocupar com aspectos da indústria cinematográfica que acabam sendo impostas nele e precisou criar um final no qual não ficou exatamente satisfeito. (MIYAZAKI, 2009).

²⁷ Pano de embrulho japonês.

²⁸ Frankly, I was really in a fix. I could have aggressively attacked the problem if the film had been based on someone else's work, but it was my own work, something that I had been cooking up until that point. It was almost impossible for me to be objective about it. [...] So I just took what was in the original manga story as motifs, changed their meaning, rearranged them, put them into a Japanese *furoshiki*-wrapping cloth, so to speak, and tried to make them fit as best as I could. [...] I 'm in the entertainment business, so I have to think about what fits and what doesn't.

Para Miyazaki, criar animação pode ser qualquer assunto com que ele queira trabalhar. Em qualquer formato que seja, série, filme, propaganda, mas se ele não quiser trabalhar com aquilo, não é animação para ele. O diretor já expressou previamente como ele acredita que é possível fazer com animação coisas que não são possíveis fazer em outros formatos de mídia.

Em outras palavras, eu estou falando sobre fazer algo com animação que não pode ser feito com revistas de mangá, literatura infantil, ou até filmes em *live-action*. Eu estou falando de criar um mundo imaginário verdadeiramente único, usando personagens que eu gosto, e criando um drama completo os usando. De maneira simples, isso é animação para mim. (MIYAZAKI, 2009, p. 17)²⁹

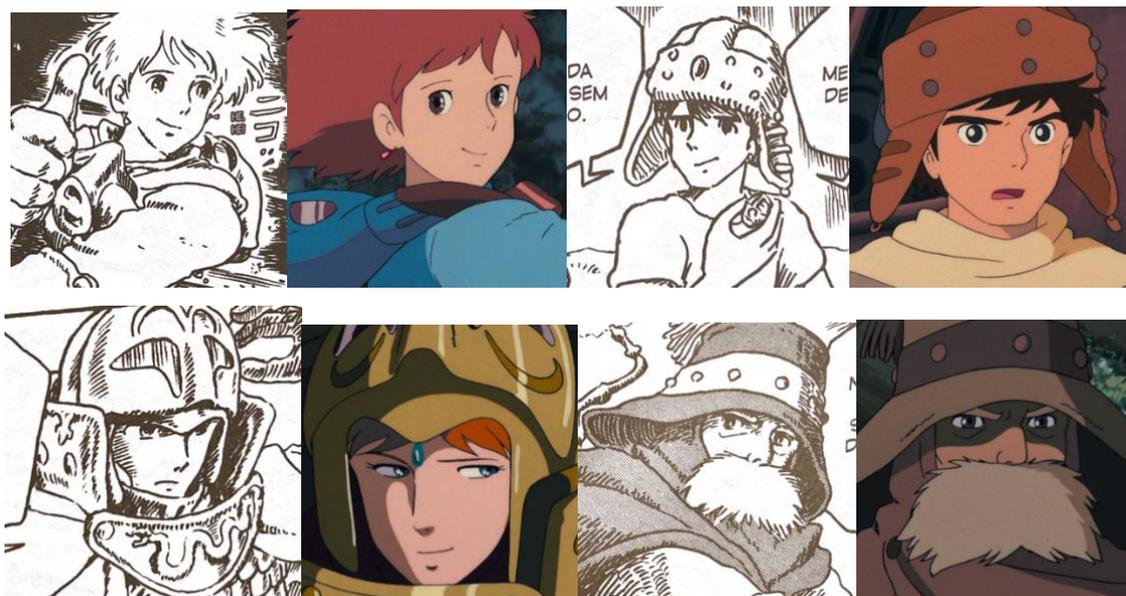
Contudo, ele acaba se contradizendo. Ele fala sobre conseguir fazer algo que não pode ser feito com mangá, para criar um mundo único. Mas ele se deparou com dificuldades na hora de transmitir o universo que havia criado em *Nausicaä* para o formato do audiovisual. Não conseguiu encaixar tudo que gostaria no filme, e para dar continuidade a história seguiu o fazendo na mídia física. Isso pode ser relacionado com o que Eco (2007) havia colocado, sobre como dois formatos de mídia diferente não conseguem dizer a mesma coisa. Miyazaki sabia disso e, conscientemente, escolheu fazer duas coisas diferentes com a mesma história, mantendo os temas e as ideias principais, a essência, ou o espírito, como diria Andrew e Elliott (apud Cavallaro, 2010).

²⁹ In other words, I am talking about doing something with animation that can't be done with manga magazines, children's literature, or even live-action films. I am talking about building a truly unique imaginary world, tossing characters I like, and then creating a complete drama using them. Simply put, that is what animation is to me.

4 ANÁLISE: DO MANGÁ AO ANIME

Antes de iniciar a análise, cabe uma breve aproximação com a história de Nausicaä, destacando os principais eventos do mangá e do filme. Nausicaä é a princesa do Vale do Vento e a sucessora do rei Jihl, seu pai. Após a devastação causada pela antiga civilização industrial, o “mar podre” surge como um novo ecossistema que engole gradualmente a superfície do planeta. Esse novo ecossistema é uma floresta de gases venenosos, onde apenas insetos conseguem sobreviver. Os humanos não entendem o funcionamento e o propósito do mar podre e enxergam apenas destruição. Kushana, uma das filhas do imperador de Torumekia, está empenhada em queimar o mar morto e os insetos que lá habitam. O maior dos insetos, os Ohmus, gigantescos seres protetores da floresta, quando são ameaçados reagem com uma raiva perigosa, que os leva a destruir tudo que tem à frente deles. Nausicaä tem uma conexão especial com os animais, incluindo os insetos do mar podre, além de um profundo e poderoso elo com a natureza. Existem ainda outros personagens importantes de serem mencionados para a compreensão da análise, são eles: Asbel, príncipe de Pejite e companheiro de Nausicaä; Yupa, o antigo professor de Nausicaä e o maior espadachim da região; o velho Mito, um dos protetores do castelo do Vale do Vento que acompanha Nausicaä na sua jornada; Kurotowa, conselheiro de Kushana de origem não nobre.

Figura 13 – Comparação dos personagens entre mangá e anime³⁰



³⁰ Ordem da esquerda para a direita: Nausicaä, Asbel, Kushana, Yupa, Kurotowa, Mito, Jihl.



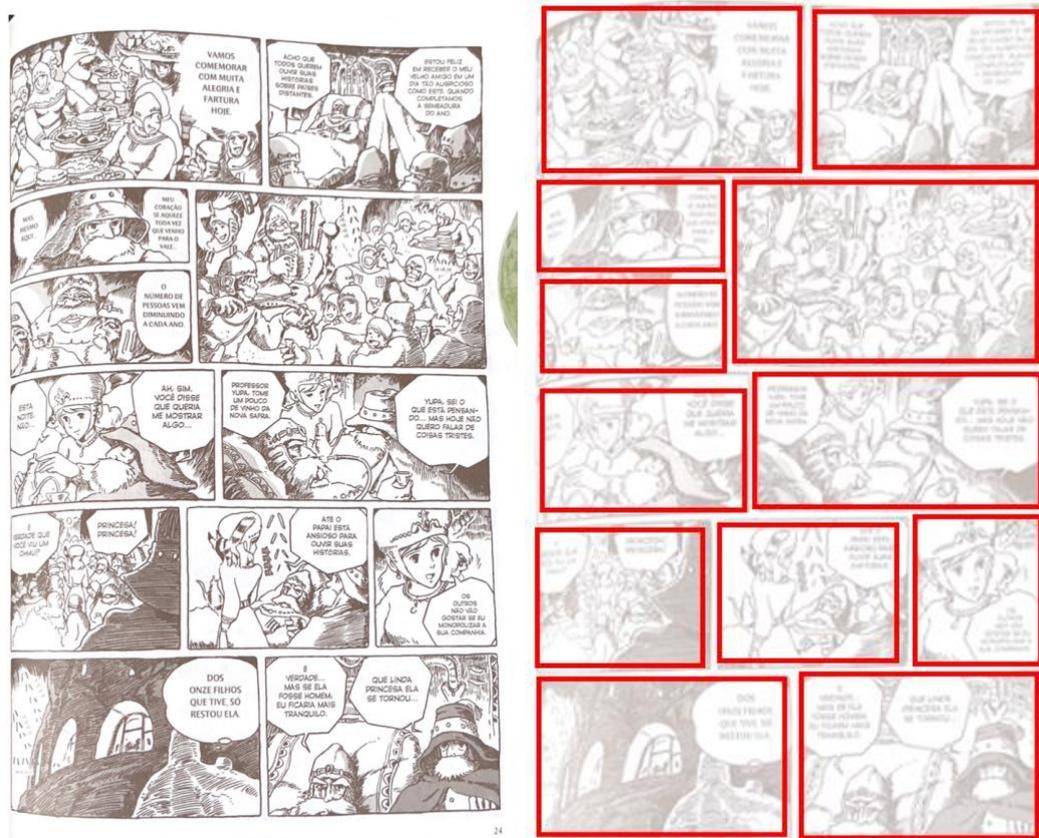
Fonte: Nausicaä do Vale do Vento mangá (1982 – 1994) e anime (1984)

O design dos personagens é o mesmo, com a maior diferença sendo a presença de cores no anime e sua ausência no mangá. Entretanto, a chegada de cada personagem na trama, sua participação e seus destinos diferem um pouco de uma mídia para outra. Não só a narrativa de cada um pode ser diferente, mas suas personalidades também podem ser percebidas de maneiras diferentes do mangá para o anime. A análise irá contemplar essas diferenças, juntamente da análise da temporalidade de cada obra.

4.1 Temporalização no mangá Nausicaä do Vale do Vento

Apesar de comumente o mangá se diferenciar bastante de um quadrinho ocidental no tratamento do tempo, podemos observar na obra de Miyazaki uma aproximação ao modelo americano. Ainda com fortes características japonesas, o mangá de Nausicaä pode ser enxergado como uma mistura do modelo americano e do japonês. A disposição dos quadros presentes no mangá de Nausicaa não é tão dinâmica em velocidade quanto nos exemplos debatidos nos capítulos anteriores, mas contém certa dinamicidade, de acordo com a ação que está ocorrendo, diferenciando-se bastante do exemplo americano, como observamos em *Watchmen* citado anteriormente, ver figura 6.

Figura 14 - Exemplo da disposição dos quadros



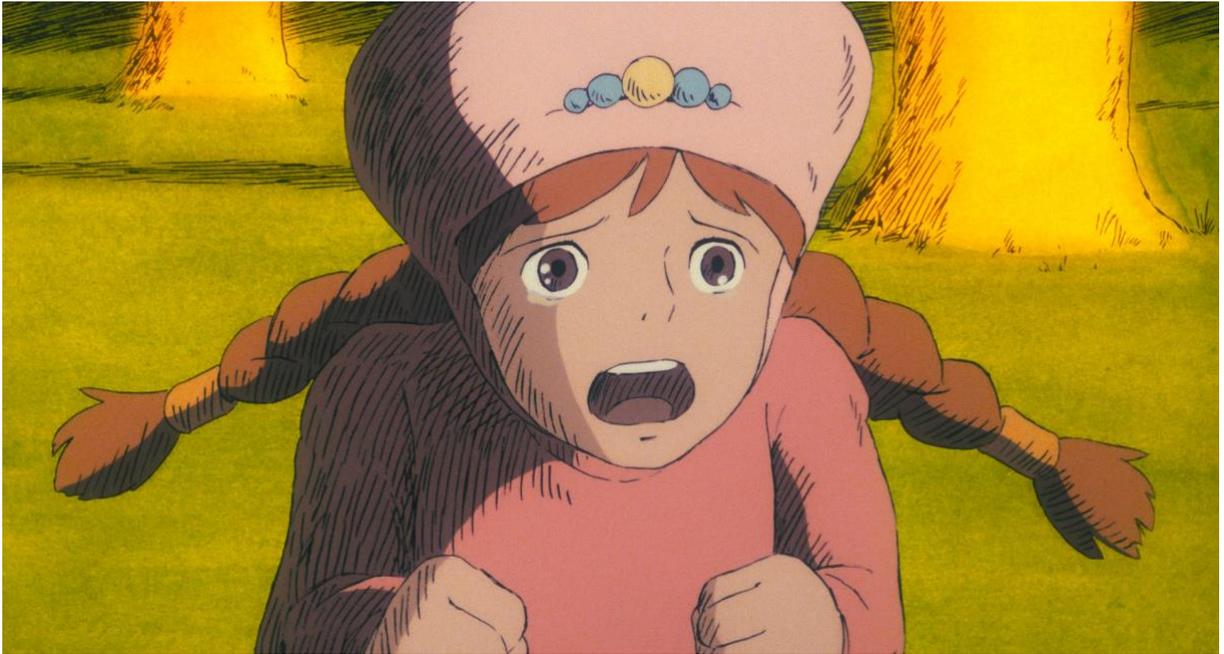
Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1 (1982)

Outro ponto observado na figura 14, é que o tamanho dos quadros varia, de acordo com a ação que está ocorrendo, mas a distância entre os quadros, reconhecida nos quadrinhos como sarjeta, parece se manter a mesma em todas as páginas do volume 1 e 2. Já o formato dos quadros costuma se manter quadrado ou retangular. Mas em certos momentos, principalmente naqueles de maior ação e velocidade, os quadros são alterados para um formato de trapézio, tanto na vertical, quanto na horizontal, ver figura 16. Quanto menor o quadro, mais rápida é entendida a ação. Se for mais estreita, caracteriza algo ainda mais rápido e veloz, como podemos ver na página 12 do volume 1, ilustradas na figura 16. Este tipo de linguagem gráfica é um recurso poderoso dos quadrinhos, mas que não encontra a mesma recorrência de uso em um produto audiovisual, uma vez que as modificações do formato do quadro não são usuais em um filme. O quadro em uma animação, assim como em um *live action*, geralmente determina uma janela fixa para o espectador contemplar o espaço diegético, qualquer mudança demasiadamente brusca nesta abertura pode romper com a continuidade. Já o leitor de quadrinhos não compreenderá como uma ruptura os diversos quadros distintos que criam um ritmo visual para lidar com o tempo e ações dentro da página.

Outro ponto de observação dos códigos gráficos do mangá encontra-se no volume 1, ao retratar um flashback. Nota-se que o traçado dos quadros é alterado, os cantos ganham curvas suaves e a forma é delimitada por linhas irregulares em relação aos outros quadros da página, ver imagem do lado direito na figura 16. Isto é uma diferença entre tratamentos dos quadros que sinaliza um período diferente do presente da leitura. Esse tipo de possibilidade que se encontra no mangá, é algo particular desse tipo de mídia impressa, pois uma adaptação fílmica precisa buscar maneiras diferentes de apresentar um *flashback*. No filme animado, Miyazaki apresenta uma solução para o *flashback* com o uso de uma transição de cenas em *fade in* para o branco, que remete à imaginação, lembrança e memória. Ele também aplica um efeito nas vozes dos personagens, tornando-as mais ecoadas e modifica a plasticidade da ação, animada de maneira diferente, proporcionando um efeito de imagem mais travada e lenta. Além disso, utiliza uma paleta de cores que estoura, gerando a sensação de um efeito embaçado na imagem. Miyazaki ainda incorpora uma música nos momentos em que Nausicaä tem essas lembranças ou quando ela se conecta com os Ohmus.

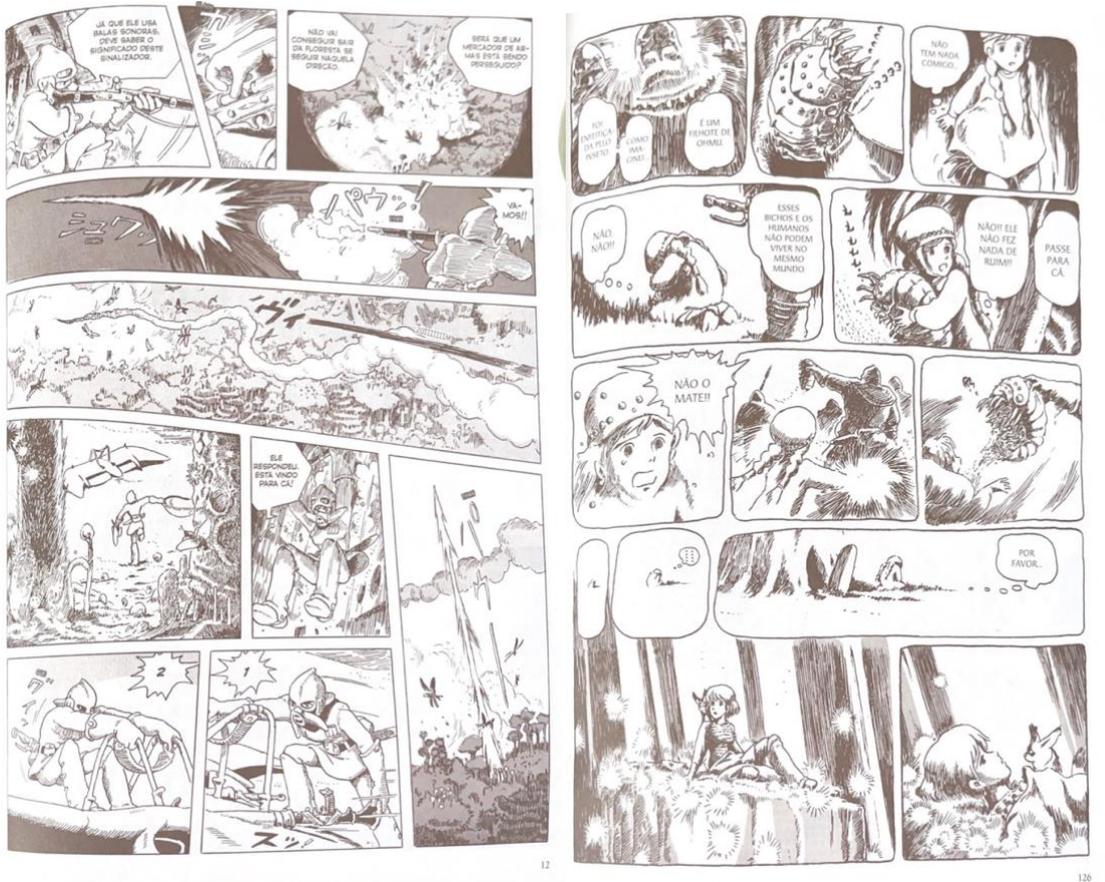
Figura 15 – Flashback de Nausicaä





Fonte: Nausicaä do Vale do Vento (1984)

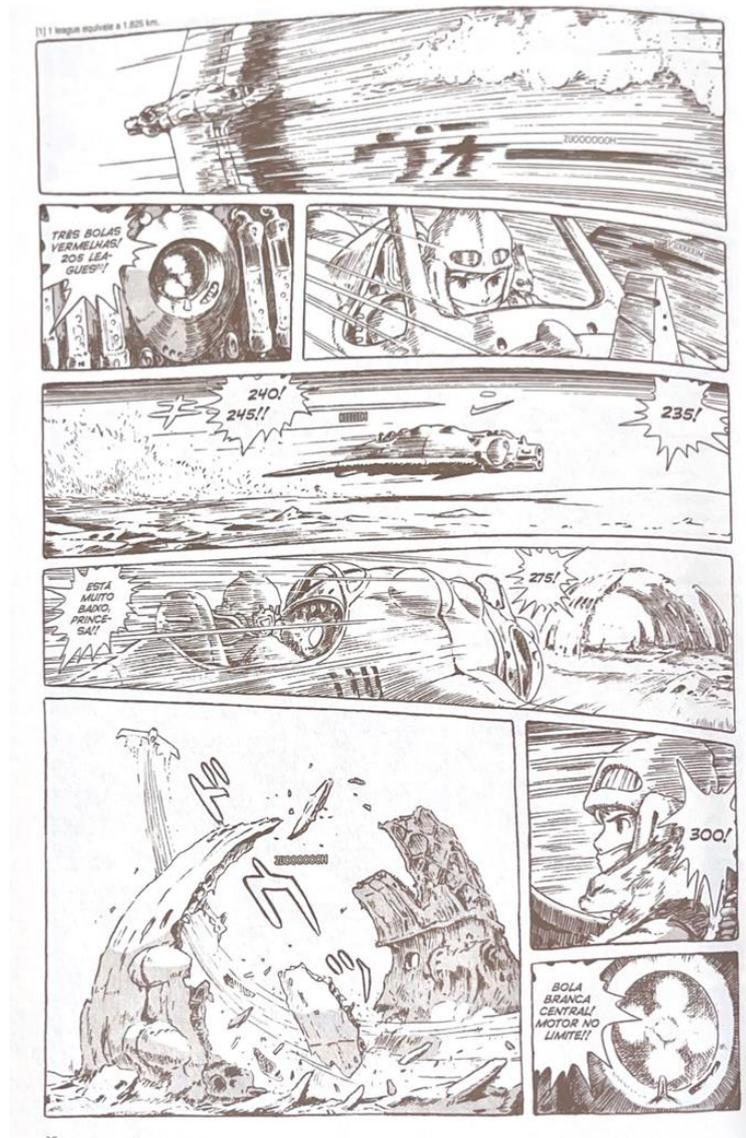
Figura 16 - Exemplo dos diferentes tamanhos, formatos e traçados do quadro



Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1 (1982)

Outro ponto presente no mangá diz respeito a grande quantidade de texto usado nos balões dentro dos requadros, aproximando-se de um modelo ocidental. Apesar disso, ainda pode ser observado o uso de onomatopeias, como na figura 17. As linhas de movimento também são amplamente utilizadas no mangá como forma de indicar movimento e velocidade, mais do que para simplesmente agregar dinamismo à página, como podemos observar na figura 17. As *motion lines* indicam movimento em uma imagem que é estática, semelhante às formas borradas de uma ação rápida registradas por uma câmera de fotografia com o obturador mais lento. No anime Nausicaä, contamos com outros recursos para indicar a velocidade, como o movimento do fundo em relação ao objeto principal do plano, o movimento do vento nos objetos e personagens, e os barulhos produzidos pelas naves, assim como o som emitido pelo vento.

Figura 17 - Exemplo do uso de *motion lines*.



Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1 (1982)

Foram observados diferentes tipos de transição entre os quadros, mas o mais presente é o de ação-a-ação, conceito apresentado por McCloud (1994). A maior parte da leitura gira em torno de momentos intensos de uma guerra, observa-se que foram criados os quadros desta maneira, para dar uma ideia de rapidez. Em relação aos estudos sobre temporalização de mangás em comparação com quadrinhos ocidentais, Nausicaä apresenta as ações em alguns quadros, mas não se estende por diversas páginas, apesar de também não ser sucinta. Fica em um intermédio entre os dois formatos, estes sendo mangá e quadrinhos ocidentais. A leitura é bastante rápida nesses momentos de maior ação, característica que se dá pelo uso de diferentes tamanhos de quadro, seus formatos e do uso de *motion lines*. As imagens abaixo ilustram diferentes tipos de transição no mangá. Na figura 18 podemos observar a transição de ação-a-ação, na sequência em que Nausicaä salva Asbel dentro do mar podre. Na figura 19 é usada a transição de sujeito-a-sujeito em uma conversa entre Nausicaä e Asbel.

Figura 18 - Transição de ação-a-ação

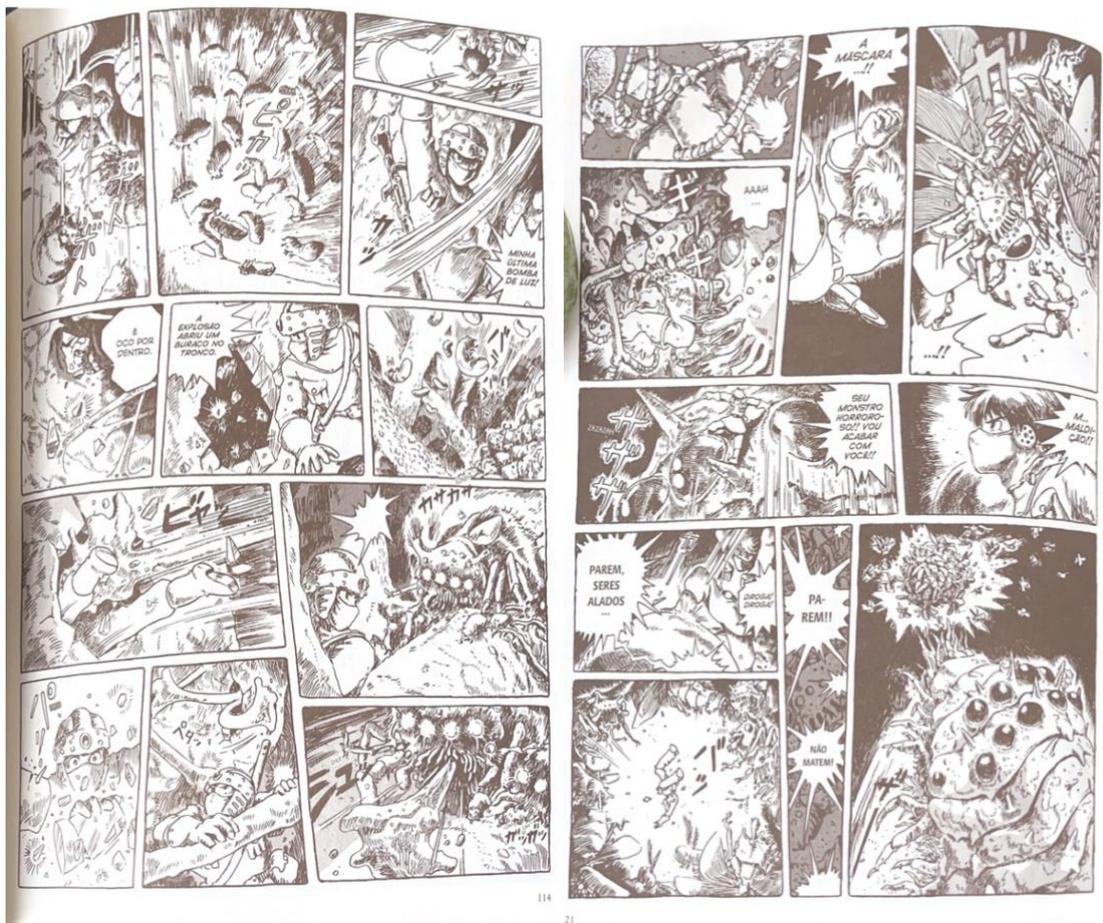


Figura 19 - Transição de sujeito-a-sujeito.



130

Fonte: Nausicaä do Vale do do Vento, Vol. 1 (1982)

A mudança de sujeito-a-sujeito não apenas impulsiona a narrativa, no diálogo entre Nausicaä e Asbel, ver figura 19, mas também direciona o foco do leitor para gestos e poses específicas nas trocas entre os quadros. Ao observarmos ações distintas de um quadrinho para outro, inferimos um intervalo de tempo, as relações entre palavra e imagem, além da mudança

dos ambientes. No audiovisual, esses efeitos são frequentemente alcançados por meio de elipses e da montagem de plano contra plano.

É possível entender alguns pontos, a partir do debate aqui proposto, no sentido de buscar compreender como foi construída a temporalização no mangá de Nausicaä. Entretanto, é crucial ressaltar que não há controle sobre o tempo de recepção da obra, nem sobre a velocidade com que cada leitor opta por percorrer as páginas do mangá. O ritmo da leitura e a interpretação individual contribuem para a experiência única de cada leitor, adicionando uma camada de subjetividade à apreciação da narrativa. O próximo passo desta pesquisa é entender como se deu o processo de adaptação da temporalização da história de Nausicaä.

4.2 Análise da adaptação de Nausicaä do Vale do Vento

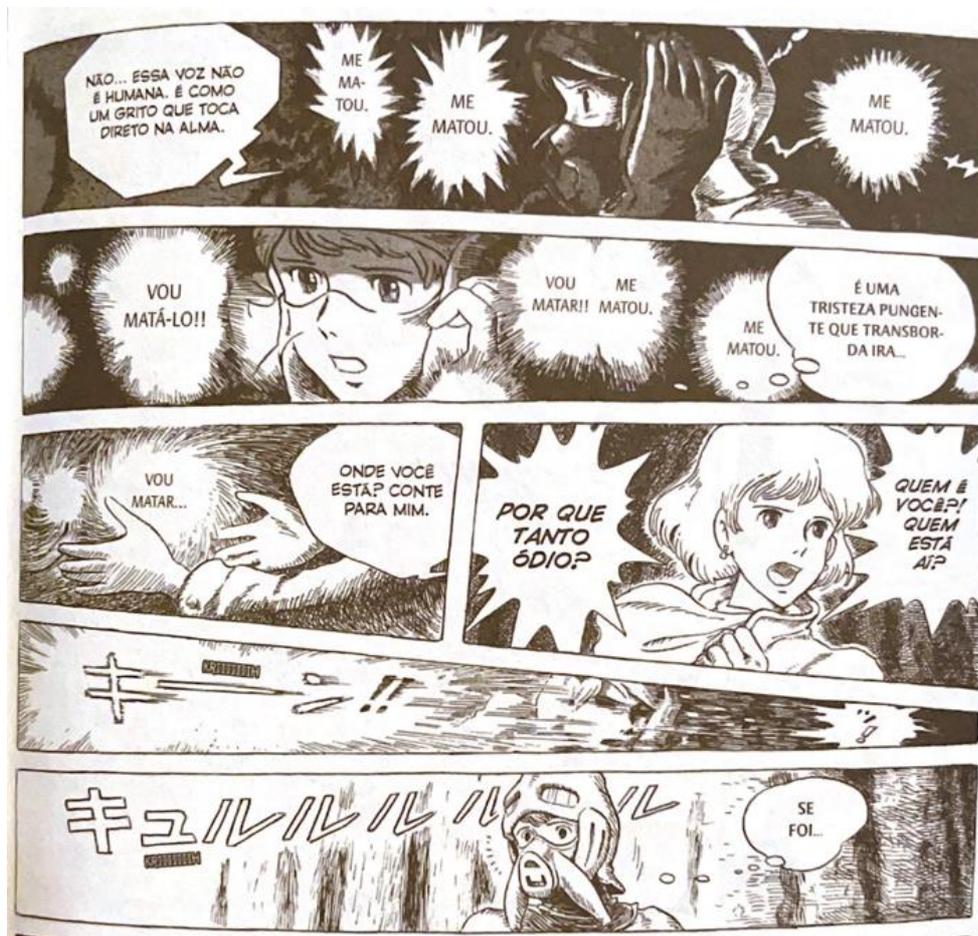
Essencialmente, o mangá e o anime de Nausicaä contam histórias que possuem as mesmas crenças e valores, mas que acontecem de maneiras diferentes. Como já apontado anteriormente no terceiro capítulo, uma adaptação não é o sinônimo de uma tradução. Mudanças são feitas para o ajuste da obra em cada mídia. Miyazaki afirma que recorreu ao mangá com humildade, buscando criar um filme acessível a um público de diferentes idades e àqueles que não tinham lido a obra anteriormente. (MIYAZAKI, 2009)

Outro ponto, já mencionado no terceiro capítulo deste projeto, foi a participação ativa do interpretador que realiza a transmutação de uma mídia para outra, sendo um fator fundamental que determina parcialidade e imposição crítica na obra adaptada. Neste caso de estudo, Hayao Miyazaki é tanto o autor do mangá, quanto de sua adaptação fílmica. É interessante questionar como ele se apresenta no papel de interpretante e como funciona a parcialidade interpretativa em sua própria obra, levando em consideração as mudanças feitas de uma mídia para outra.

Em primeira instância, as mudanças mais nítidas para o espectador de ambas as obras são de cunho narrativo. A sequência de acontecimentos do filme difere, quase que em sua totalidade, se comparado com o mangá. Alguns personagens deixam de existir no filme, algumas mortes ocorrem de maneira drasticamente diferentes e a dinâmica entre as nações é outra. Por outro lado, o início da história é o mesmo. Começa com Nausicaä explorando o mar podre, encontrando uma carcaça de Ohmu intacta, e logo em seguida salvando Yupa de um Ohmu furioso. A principal diferença até então, é que no mangá Nausicaä consegue ouvir os Ohmus conversando com ela, coisa que no filme não acontece em momento algum, ver figura

20. Seguindo este ponto da história, alguns acontecimentos chave acontecem de maneira semelhante, com sequências de ação idênticas, mas por motivos diferentes. Por exemplo, no mangá o Vale do Vento e Torumekia são países aliados, Nausicaä se revolta e parte para a agressão por conta da chegada agressiva de Torumekia no Vale, mas com a ajuda de Yupa, as nações resolvem rapidamente o conflito com diálogo. No filme, as naves de Torumekia chegam derrubando os pequenos prédios do Vale do Vento e assassinam o rei Jihl, gerando a mesma revolta que Nausicaä tem no mangá. Na mídia física, Nausicaä já estava se preparando para partir para a guerra, ao lado de Torumekia, porque são nações aliadas.

Figura 20 – Nausicaä escutando um Ohmu

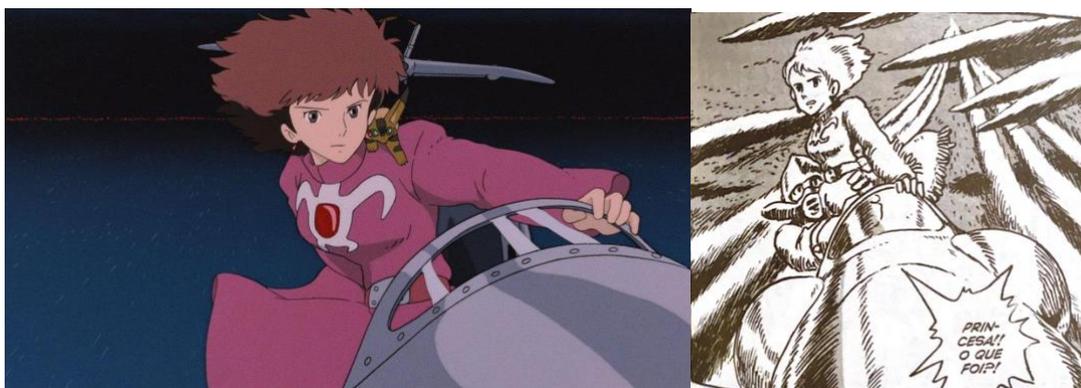


Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1 (1982)

No filme, Kushana está convocando as nações periféricas para se juntarem a ela, levando Nausicaä junto. No mangá existe um povo chamado Doroks, que luta contra Torumekia, mas no anime eles não existem. Em dado momento, no mangá, eles sequestram Nausicaä, que com a ajuda de outros tripulantes da nave consegue escapar disfarçada com um

vestido emprestado, ver figura 21. No filme, ela é sequestrada por Pejite, que luta contra Torumekia para se vingar. O mesmo ocorre com Nausicaä, em que ela escapa disfarçada com o mesmo vestido. Em ambos os casos, tanto os Doroks, quanto os guerreiros de Pejite, estão tentando atrair os Ohmus usando de isca um Ohmu filhote. A manada de Ohmu em ambos os casos causa grande destruição.

Figura 21 – Nausicaä escapando da nave dos Doroks no mangá e Nausicaä escapando da nave dos guerreiros de Pejite no anime



Fonte: Nausicaä do Vale do Vento anime (1984) e mangá vol. 1 (1982)

Outros eventos importantes que acontecem de maneira distinta nas obras são a presença do guerreiro gigante e a morte de Nausicaä. O guerreiro gigante é um ser que estava adormecido durante mil anos debaixo de Pejite, motivo da invasão de Torumekia no país. Kushana planeja usá-lo para auxiliar no seu plano de destruição do mar podre. Isso ocorre somente no filme. No mangá, até o momento que este foi adaptado, o guerreiro gigante nunca é mencionado. No mangá, também até o momento que foi adaptado para o filme, Nausicaä não morre. No filme, Nausicaä morre, tentando impedir a manada de Ohmus de destruir o Vale do Vento, mas volta à vida quando os Ohmus se acalmam e a curam.

Além dos acontecimentos distintos em cada mídia, outra diferença que pode ser observada entre a obra física e a audiovisual é o perfil emocional de algumas personagens, com destaque a Nausicaä e Kushana. Nausicaä no mangá parece um pouco mais agressiva em alguns momentos, ainda que amável com o povo do Vale do Vento e com os animais. Já no filme ela aparenta ser mais doce e sensível, mesmo que bastante confiante e assertiva em diversos momentos. Já com a personagem de Kushana é o contrário. No mangá ela é retratada como uma líder assertiva, mas em vários momentos demonstra sensibilidade e gratidão aos seus soldados. No filme, ela tem a personalidade mais forte e mais agressiva, menos misericordiosa.

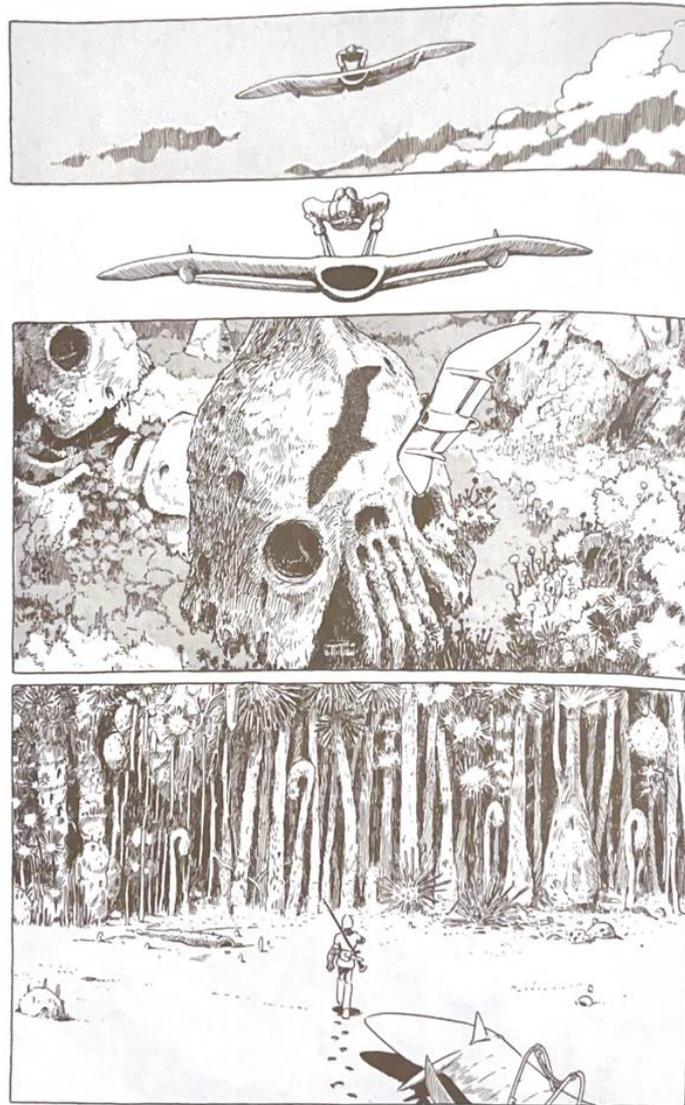
É importante pontuar estas mudanças de cunho narrativo na história, reiterando os apontamentos feitos no terceiro capítulo sobre a transmutação de matéria, sobre diferentes sistemas semióticos não conseguirem expressar exatamente as mesmas coisas, mas, neste caso, manter a essência da obra que originou essa história. Miyazaki torna a narrativa mais palpável para um público mais abrangente.

4.2.1 Do mangá para o *storyboard* para o anime

Neste capítulo será apresentado uma comparação entre algumas sequências do mangá, *storyboard* e anime. Observamos a quantidade de quadros desenhados no *storyboard* para descrever uma ação e sua equivalência no mangá, logo depois, destacamos como se dá a temporalização dessa mesma sequência no filme. As sequências escolhidas partem de momentos chaves da história, que se mantiveram semelhantes em ambas as obras.

A primeira sequência de acontecimentos que será analisada é o momento inicial da história. O filme abre com uma sequência diferente, quase como um prefácio, que vem antes do título, mas logo em seguida dá continuidade com a mesma sequência de ações que abre a história no mangá. Vemos Nausicaä voando em seu planador, pousando e entrando no mar podre. É nesta cena que somos apresentados à Nausicaä, mas ainda não sabemos muito sobre a personagem.

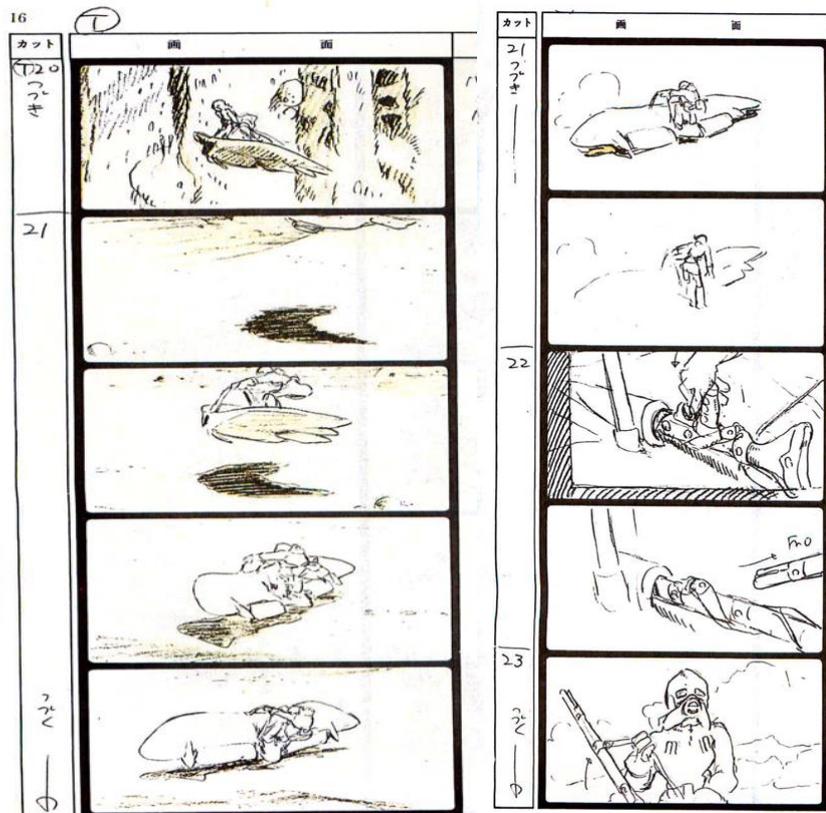
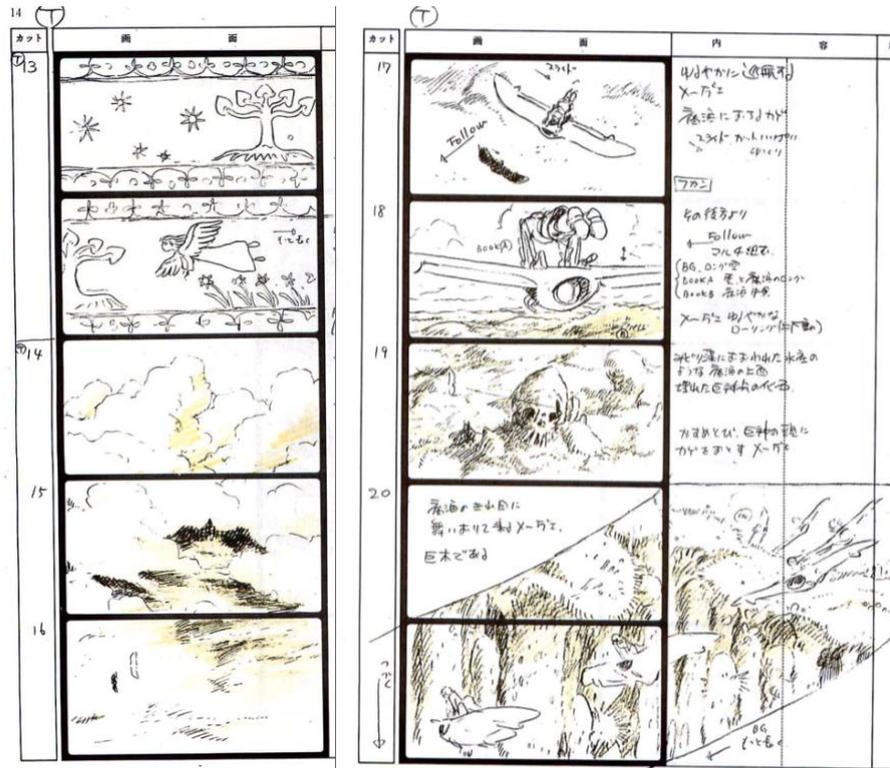
Figura 22 - Página 1 de Nausicaä do Vale do Vento, Vol 1

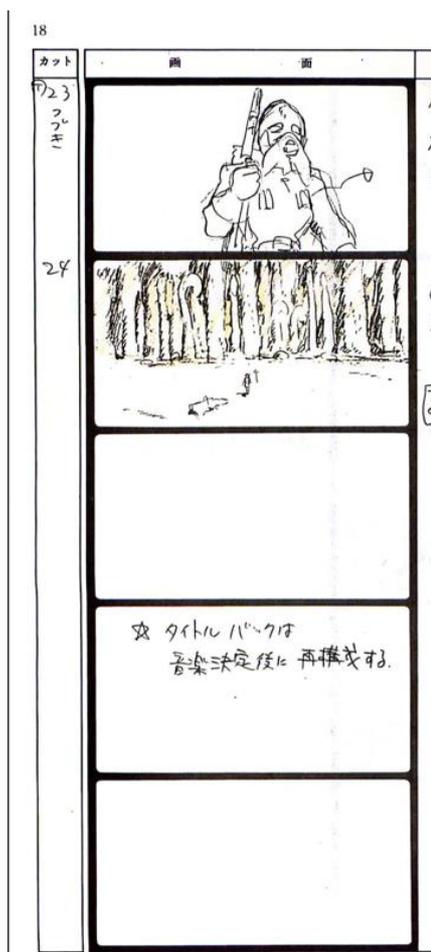


5

Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1 (1982)

Figura 23 - Storyboard de Nausicaä do Vale do Vento





Fonte: Miyazaki (1984)

A primeira página do mangá contém 4 quadros horizontais, todos sem texto. Já o *storyboard* da mesma sequência de acontecimentos, foi organizado em cinco páginas e 21 painéis. O mangá é mais simples e direto em relação a ação presente no *storyboard*. Por outro lado, a decupagem visual para animação apresenta maior número de enquadramentos, mais rico em detalhes da ação. O *storyboard* é um intermédio que simplifica o desenho e a organização visual da diegese para animação, mas complexifica em detalhamento da ação e de movimentos de câmera. Pode ser entendido como o principal movimento de tradução de uma linguagem para a outra, no caso do mangá para o anime. A duração desta mesma sequência do *storyboard* no anime é de 43 segundos, ou seja, cerca de 1.032 frames³¹. A diferença das demandas na quantidade de desenhos ilustra a diferença de processos gráficos entre os diferentes tipos de mídias, impressa e audiovisual, ou ainda seu intermédio, o *storyboard*.

³¹ Fazendo um cálculo com o número mínimo de desenhos por segundo que o filme utilizou, este sendo 8, e fizermos outro cálculo com o número máximo de desenhos por segundo, este sendo 24, pode-se concluir que esta sequência animada teve entre 344 e 1.032 desenhos.

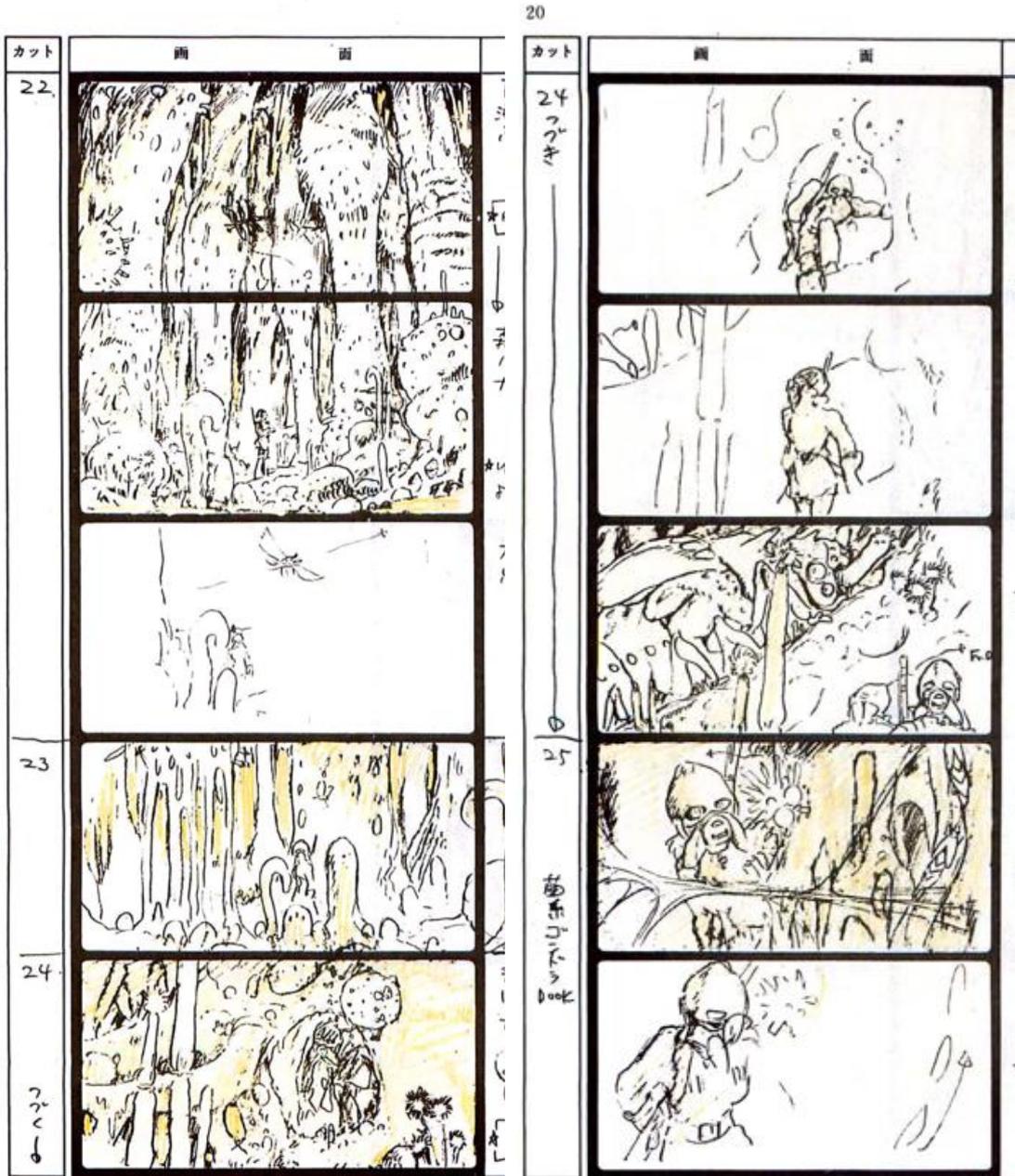
Nas próximas imagens observamos Nausicaä dentro do mar podre, explorando o ecossistema e coletando amostras. Em seguida ela encontra uma carcaça de Ohmu. No exemplo observado abaixo na figura 24, o mangá apresenta um momento de contemplação do cenário e dos detalhes, no qual é feita a apresentação do mar podre e a relação que Nausicaä tem com o ecossistema e os insetos. Como apontado no segundo capítulo, uma página com um grande quadro de desenho, rico em detalhes, sem texto algum, é um convite para os olhos do leitor ficarem circulando por um tempo próprio. Os três primeiros quadros do mangá destacam esse objetivo estrutural na página, com a transição de aspecto-a-aspecto, feita para nos situar no ambiente e nos atentar aos detalhes de escala, plasticidade e atmosfera narrativa. Em seguida, dois quadros levam o enredo adiante, mas ainda conseguimos contemplar o cenário, na página são apresentadas as primeiras informações sobre o que é o mar podre, além de já colocar Nausicaä em uma situação de alerta. Por outro lado, no *storyboard* temos mais enquadramentos para esta introdução, indicando que no filme precisamos de mais tempo, imposto pelo realizador audiovisual, para valorizar essa contemplação do cenário e dos detalhes. Foram necessárias seis páginas e 30 quadros desenhados no *storyboard* para indicar uma decupagem ao animador, que o mangá cria com cinco quadros. No filme, esta sequência tem a duração de 1 minuto e 14 segundos, cerca de 1.776 frames aproximadamente. O *storyboard* explora a narrativa com uma quantidade significativa de enquadramentos em relação ao mangá. O anime determina com a duração imposta ao espectador uma intenção por parte do diretor de valorizar essa aproximação de Nausicaä com a floresta.

Figura 24 - Página 6 de Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1



Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, Vol. 1 (1982)

Figura 25 - Storyboard de Nausicaä do Vale do Vento





手前 指 陸 新 フ 示 器 シ ー ニ A 右 フ





Fonte: Miyazaki (1984)

Figura 26 – Comparação entre mídias - mangá, *storyboard* e quadro do anime



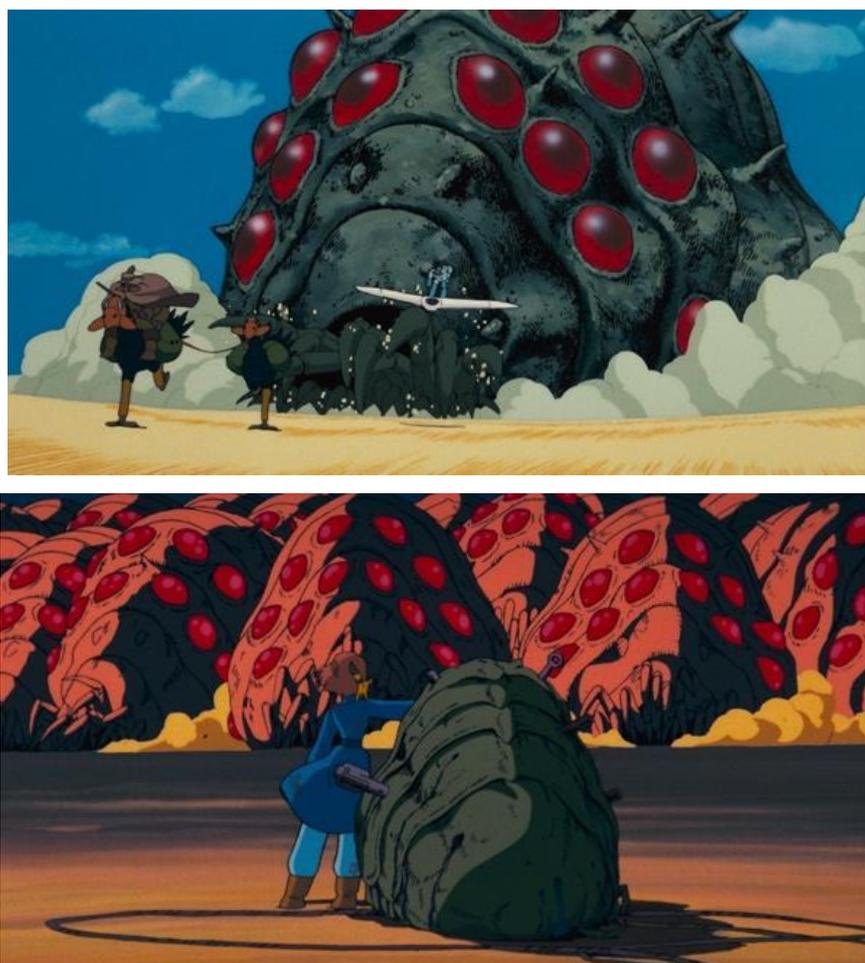
Fonte: Nausicaä do Vale do Vento mangá vol. 1 (1982), *storyboard* (1984) e anime (1984)

Em uma comparação mais aproximada, onde Nausicaä está coletando uma amostra no mar podre, foi necessário um desenho no mangá, em que não se tem nenhum balão de fala, mas o tempo que o leitor demora para ler é bastante relativo. No *storyboard* foram desenhados dois quadros, para representar o movimento da amostra sendo coletada e posta dentro do frasco. A duração deste plano no filme é de 5 segundos, isto para que o filme conseguisse impor o tempo que duraria para a amostra cair no frasco e transmitir melhor a atmosfera do mar podre.

No capítulo dois deste trabalho foram apontadas as características que fazem uma animação ter um bom *timing*. Ela precisa preparar o espectador para a ação dos eventos e personagens, fazê-la de maneira coesa e depois deixar o tempo certo de reação. Por isso, também, o filme de Nausicaä tem um ritmo um pouco mais desacelerado que o mangá. Observamos os gestos da protagonista que almejam certo naturalismo nos tempos das ações, já os seres não-humanos, os insetos gigantes, se movem de diferentes maneiras. Os Ohmus se movem de acordo com suas emoções, quando estão cegos de raiva correm extremamente rápido, mexendo suas milhares de patas que ficam na frente de seu corpo, enquanto seu casco se move para acompanhar suas patas. São seres gigantes e tem uma velocidade sobre-humana.

Quando estão em paz, se movem mais lentamente. Além disso, alguns acontecimentos no filme tiveram seu tempo condensado para caber dentro da duração da obra, feito que foi realizado de maneira que o filme não parecesse estar correndo contra o tempo, ou tendo que encaixar muitas coisas dentro de sua duração. Esta é uma das estratégias que Wells (1998) cita em sua obra.

Figura 27 – Ohmus



Fonte: Nausicaä do Vale do Vento (1984)

Essa desaceleração que é percebida no filme faz parte do conjunto de trabalhos de Miyazaki. Ele destacou em uma entrevista que fez com Roger Ebert³² o termo japonês “ma”, que significa vazio, e afirma que está em seus filmes de maneira intencional. Ele diz que os cineastas têm medo de silêncio. “[...] Se você tem ação sem parar, sem respiro nenhum, é só ocupação. Mas se você tira um momento, a tensão construída no filme pode crescer em uma dimensão mais ampla. Se você tem uma constante tensão em 80 graus todo o tempo, você só

³² Crítico de cinema.

fica entorpecido.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2002, tradução nossa.)³³. Para ele, o que importa são as emoções subjacentes, isso é o que faz o espectador se prender na narrativa, seguir o caminho das emoções das crianças.

O quadrinho ou mangá, ambos se utilizam de algum artifício de criação do ritmo visual, para que cada leitor encontre seu modo de apreciar as páginas. Ele se dá o luxo da contemplação sem um tempo determinado, porque a apreciação do mangá está alheia ao tempo da duração, pois se cria na imaginação. Ele sugere uma temporalização diegética, mas a apreciação pode ter diversas durações, enquanto o filme tem uma única duração imposta. Precisa de mais quadros para mostrar as coisas e ações. O mangá dá abertura para que o espectador seja ativo e criativo na criação da temporalidade.

A sequência inicial do filme, desde que Nausicaä pousa próximo do mar podre, até o momento que ela encontra a carcaça de Ohmu, tem aproximadamente dois minutos e dez segundos. Durante esse tempo, somos apresentados ao mar podre e a relação que Nausicaä tem com ele. Dois minutos e dez segundos dão 130 segundos de filme, e 3.120 frames, em um cálculo de 24 quadros por segundo. Sua equivalência no mangá é de apenas 12 desenhos. No *storyboard* são 48 desenhos. O número de desenhos não é equivalente ao número de informações. Pode-se ler uma página de mangá com poucos desenhos que passam mais informações em pouco tempo de leitura do que no mesmo tempo de visualização do filme. O número de desenhos na animação, contudo, influencia na temporalização e nos movimentos. Esse número que explicita a quantidade de desenhos em alguns minutos de animação ressalta a importância do *storyboard* e do planejamento de um filme em animação, onde nada é feito sem um motivo.

Apesar dos exemplos apresentados de sequências do mangá serem bastante sucintas, a maior parte da obra é pautada em sequências de ações mais agitadas, com muito mais quadros. A sequência em que Nausicaä salva e conhece Asbel dentro do mar podre tem mais ou menos 135 quadros, em 13 páginas desenhados no mangá, já no *storyboard* tem cerca de 170 em 20 páginas. No filme, a sequência ocorre durante dois minutos e meio. Durante esses dois minutos e meio, temos mais tempo de contemplação dos insetos e do ambiente do mar podre. O jeito que acontece em cada mídia é um pouco diferente, mas os acontecimentos-chaves são os mesmos: Nausicaä salva Asbel, que está atirando nos insetos do mar podre; os dois fogem juntos tentando escapar dos insetos furiosos; Nausicaä acaba sendo atingida e cai desacordada

³³ [...] If you just have non-stop action with no breathing space at all, it's just busyness. But if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension. If you just have constant tension at 80 degrees all the time you just get numb.

no chão de areia movediça; Nausicaä tem um sonho sobre sua infância; ela acorda e encontra Asbel em um lugar no fundo do mar morto onde o ar é respirável.

O mangá poderia ser visto quase como uma pré-decupagem, já que está em formato de arte sequencial uma história que depois viraria a se tornar um filme animado. As animações, como já observado anteriormente, são feitas a partir de *storyboards* em formato de arte sequencial e são essenciais para a produção, um primeiro esboço da montagem no processo animado, pois será parte fundamental para a construção do *animatic*³⁴. Contudo, o *storyboard* possui informações de movimento de câmera e de *timing* que o mangá não possui. A sequência de acontecimentos na história é diferente nas diferentes obras de Nausicaä, e muitas ações são modificadas, retiradas e adicionadas da obra original, logo, tiveram que ser refeitas. O *storyboard* tem relação direta com o *frame* do anime, é uma imagem estática que não se altera, sendo uma mimese do quadro do filme.

A experiência de leitura pode ser diferente para cada um, mas nesta pesquisa observo que a percepção do tempo que se tem ao assistir o filme é bastante diferente de quando lendo o mangá. O mangá tem um ritmo muito mais acelerado dos acontecimentos, enquanto o filme tem mais momentos de contemplação do ambiente e as sequências de eventos acontecem de maneira mais lenta, com exceção de algumas cenas de conflito. Essa percepção pode acontecer por causa do formato de cada mídia, em que no mangá o ritmo de leitura é pautado pelo leitor.

³⁴ *Storyboard* animado em conjunto com o som para testar o *timing* e o ritmo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nausicaä do Vale do Vento é uma história criada por Hayao Miyazaki no início dos anos 80. O autor não tinha pretensões de transformar sua obra original em um filme, mas o fez quando a oportunidade surgiu. Não faria sentido realizar a adaptação se esta fosse uma exata cópia da obra em mídia física. Miyazaki, como sujeito interpretante, buscou no mangá as mensagens principais que queria passar e tentou encaixar nos moldes de um filme que seria apreciado por um público mais abrangente e que fosse rentável como produto audiovisual. Como resultado desta iniciativa, foi criado o famoso Studio Ghibli.

Para a realização deste projeto, foram estudados diferentes autores para cada um dos campos de estudos necessários para realizar a análise da transmutação do mangá para o anime. Primeiro, um estudo da linguagem dos quadrinhos e da criação da temporalização nessa mídia física foi feito usando de base os autores Scott McCloud e Will Eisner. Neste estudo ficou entendido como que se sugere o tempo nos quadrinhos e quais ferramentas um autor utiliza para criar a temporalização nesse tipo de mídia física. A partir do uso de transições específicas, que podem se relacionar com as transições utilizadas na linguagem audiovisual, podemos inferir a passagem de tempo de um quadrinho para o outro. Além disso, temos o uso das *motion lines*, que criam a ideia de movimento, diretamente ligada ao tempo, se relacionando com a fotografia feita com um obturador mais lento. O tamanho e formato dos quadros também se relacionam diretamente com o tempo, podendo ser mais longos, curtos, espaçados entre si. Cada centímetro de quadro dá a ideia de um tempo mais longo. O formato do quadro pode influenciar na construção da temporalização, influenciando na percepção do leitor das ações mostradas. Ainda assim, o tempo que se leva para ler cada quadro ou página é relativo e depende de cada leitor.

Não só foi realizado o estudo da temporalização dos quadrinhos, como também foi abordado o assunto do *timing* na animação. O que é necessário para obter um bom *timing* em um filme de linguagem animada, como são feitos os estudos de movimento para realizar as ações pretendidas, dependendo do gênero do filme e o que a sequência de ações quer transmitir ao espectador. Além disso, estratégias de temporalização foram abordadas, segundo o autor Paul Wells, em que ele discorre sobre diferentes abordagens diretamente ligadas ao tempo, algumas próximas de estratégias usadas em filmes *live-action*, como a condensação do tempo e algumas que só são possíveis de serem obtidas em linguagem animada, como a metamorfose das imagens.

Além dos estudos sobre temporalização nas mídias distintas, também foi importante abordar o tema da adaptação, que envolve o estudo da semiótica. Com o principal autor sendo Umberto Eco e Anna Maria Balogh na temática da transmutação de matérias e a principal autora sendo Dani Cavallaro para falar de adaptações para animes, especificamente. Ficou entendido que diferentes sistemas semióticos não conseguem expressar as mesmas coisas, que sempre terão coisas acrescentadas ou descontadas em uma transmutação de matéria, porque estamos lidando com linguagens distintas. Na realização de uma transmutação, o sujeito que adapta, também é um sujeito que interpreta, sendo sempre agente parcial. No caso dos objetos de estudo escolhidos, o autor de ambas as obras é o mesmo. Foi levantado, então, o questionamento de como Miyazaki realizou a adaptação de sua própria obra, sendo impossível ter sido imparcial. Ele mesmo afirma que voltou aos mangás com humildade, pegou as principais mensagens e transformou em um filme em que mais pessoas pudessem assistir, incluindo crianças, sempre com um pensamento de mercado por trás. O resultado foi um filme que culminou na criação do Studio Ghibli.

Cavallaro (2010) foi importante para o corpus teórico desta pesquisa abordou diferentes autores que têm diferentes entendimentos da adaptação para anime, com variadas classificações. A que mais se conecta com a adaptação analisada neste projeto é aquela em que classifica a adaptação como uma diferente abordagem de uma história em que se mantém a essência e que as diferentes obras estão sempre sujeitas a evolução, considerando que estão no meio de uma sociedade que está em constante mudança, não sendo possível se manter isolada sem as mudanças inferidas pela sociedade.

Levando em consideração os estudos realizados, chegou-se a uma conclusão para a pergunta inicial: a temporalização criada no mangá teve influência na temporalização criada no filme? A resposta não é simples. Se formos isolar as sequências de ação que se mantiveram com a mesma narrativa tanto no mangá, quanto no filme, então sim, a temporalização criada no mangá teve influência na temporalização criada no filme. Isto porque o autor dessa adaptação, o próprio Miyazaki, mesmo sendo autor de ambas as obras, era um sujeito parcial. Na hora de construir o filme, teve influência de sua própria obra antes desenhada. Levou em consideração a temporalização que havia criado e criou uma temporalização no filme que passasse a mesma ideia, seja está de contemplação, como no início da história quando somos apresentados ao mar padre, à Nausicaä e sua relação com a natureza, seja está nos momentos mais agitados de batalha durante a guerra, com um ritmo mais acelerado. As estratégias usadas são diferentes em cada obra, pois elas são sistemas diferentes, mas a ideia central apresentada é a mesma.

Entretanto, se formos analisar em um plano mais geral as obras e o ritmo de cada uma, o mangá não influenciou o anime. As sequências de ação são bastante diferentes e o desenrolar para momentos chaves em comum também é. O mangá pode levar em consideração que cada leitor terá um ritmo de leitura diferente, sabendo que não é possível impor o tempo de recepção da obra, enquanto o filme não pode, logo ele deve criar um ritmo, que caiba nos moldes de um filme, como buscou Miyazaki, para que pudesse ser assistido por um público mais abrangente. Apesar de poder sugerir uma temporalização nos quadrinhos, está fora das mãos do autor o tempo de contemplação de cada sequência de ação da história. Isso resulta em uma experiência diferente para cada leitor, ou espectador, com o tempo na apreciação das duas obras. Na minha percepção, o ritmo do filme é mais lento e conta com mais momentos de contemplação das ações dos personagens e dos cenários onde o filme se passa. Enquanto a leitura do mangá é muito mais rápida, leva o enredo adiante, apresenta mais personagens, mais acontecimentos, dentro do que seria o mesmo tempo diegético da história.

Ainda se têm muito a estudar e analisar sobre a transmutação de quadrinhos ou mangás para um filme com linguagem animada, tanto no âmbito da temporalidade, em uma pesquisa mais aprofundada em relação a percepção dos espectadores em relação a cada obra em suas diferentes mídias, quanto em outros aspectos possíveis de serem analisados em um estudo de transmutação de matéria, como, por exemplo, a transmutação das descrições sonoras e diálogos e suas equivalentes no filme. Este projeto se concluí de maneira satisfatória com a compreensão da temporalidade criada tanto no mangá, quanto no anime, com a resposta da pergunta inicial sobre a influência, ou não, da obra física na obra audiovisual.

REFERÊNCIAS

- 10 Anos com Hayao Miyazaki.** Direção: Kaku Arakawa. Produção: Nobuto Aryoshi. Gravação de Kaku Arakawa. Tóquio: NHK, 2019. Disponível em: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/pt/ondemand/video/3004581/>. Acesso em: 30 maio 2022.
- AKUTAMI, Gege. **Jujutsu kaisen**. [S. l.: s. n.], 2018. v. 1.
- AKUTAMI, Gege. **Jujutsu kaisen**. [S. l.: s. n.], 2021. v. 10.
- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 3. ed. Campinas: Papyrus Editora, 2005. 309 p. ISBN 85-308-0349-3.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. [S. l.: s. n.], 2006. ISBN 85-308-0703-0.
- EVERETT, Tex. Deputy Droopy: Storyboard. In: **Mike Lynch cartoons: Some storyboards from the Tex Avery animated short "Deputy Droopy" 1955**. [S. l.], 22 out. 2021. Disponível em: <http://mikelyncartoons.blogspot.com/2021/10/some-storyboards-from-tex-avery.html>. Acesso em: 25 abr. 2023.
- BALOGH, Anna Maria. **Conjunções - disjunções - transmutações da literatura ao cinema e à TV**. [S. l.: s. n.], 1996. ISBN 85-85596-61-9.
- BATISTELLA, Danielly. **Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil**. 2014. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/102191>. Acesso em: 21 out. 2022.
- BURCH, Noël. **Práxis do cinema**. [S. l.: s. n.], 2015. ISBN 978-85-273-0333-0.
- CAVALLARO, Dani. **Anime and the art of adaptation: eight famous works from page to screen**. [S. l.: s. n.], 2010. ISBN 978-0-7864-5860-8.
- CRISTIANO, Giuseppe. **Storyboard design course**. [S. l.: s. n.], 2007. ISBN 0-7641-3732-8.
- DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Tradução Intersemiótica: do texto para a tela**. Cadernos de Tradução, [s. l.], 1 jan. 1998.
- EBERT, Roger. Interviews: Hayao Miyazaki Interview. In: EBERT, Roger. **RogerEbert.com**. [S. l.], 12 set. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 7 dez. 2023.
- ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Editora Record LTDA., 2007. 458 p. ISBN 978-85-01-07103-3.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. [S. l.: s. n.], 2001. ISBN 85-336-1068-8.

FIGUEIREDO, T. C. **Nausicaä atravessa o Pacífico**: adaptação e internacionalização de Nausicaä do Vale dos Ventos, de Hayao Miyazaki. 2020. 225 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021.

FRANK, Hannah. **Frame by frame**: a materialist aesthetics of animated cartoons. [S. l.: s. n.], 2019. ISBN 9780520972773.

GAUDREAULT, André. Temporalidade narrativa e cinema. In: GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. [S. l.: s. n.], 2009. ISBN 978-85-230-1240-3.

GORDON-RATZLAFF, Chelsea. **these were our rules for hobie! - body on 3s - offset the vest (also on 3s but delayed by a frame or two) - guitar on 4s - outline on 2s (only when he's moving, should remain static when he's held still) - cutout around the guitar of course we broke these rules when needed** [S. l.], 04 jun. 2023. 11:36. Twitter: @cgratzlaff. Disponível em: <https://twitter.com/cgratzlaff/status/1665548014600036362?s=20>. Acesso em: 15 jun. 2023.

HU, Tze-Yue G. **Frames of anime**: Culture and image-building. Hong Kong: [s. n.], 2010. ISBN 978-962-209-097-2.

JUJUTSU kaisen. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GRDV0019R/jujutsu-kaisen>. Acesso em: 12 ago. 2023.

KATSUHIRO, Otomo. **Akira**. [S. l.: s. n.], 2022. v. 1.

MACWILLIAMS, Mark W. **Japanese visual culture**: Explorations in the world of manga and anime. Nova Iorque: M.E. Sharpe, Inc., 2008. 352 p. ISBN 978-0-7656-1601-2.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. [S. l.: s. n.], 2008. ISBN 978-85-7680-026-2.

MCCLOUD, Scott. **Understanding comics**. [S. l.: s. n.], 1994. ISBN 0-06-097625-X.

MIYAZAKI, Hayao. **Nausicaä do Vale do Vento**. [S. l.]: Editora JBC, 2022. v. 1. ISBN 978-65-5594-252-1.

MIYAZAKI, Hayao. **Nausicaä do Vale do Vento**. [S. l.]: JBC, 2023. v. 2. ISBN 978-65-5594-369-6.

MIYAZAKI, Hayao. **Nausicaä do Vale do Vento: Storyboard**. [S. l.: s. n.], 1984. ISBN 4-19-669523-X CO174.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting point**: 1979 - 1996. [S. l.]: Viz Media, 2009. ISBN 978-1-4215-0594-7.

MIYAZAKI, Hayao. **The art of Nausicaä of the Valley of the Wind**: Watercolor impressions. [S. l.]: Viz Media, 2007.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. [S. l.: s. n.], 2019.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Princess Mononoke**. 1. ed. Nova Iorque: Palgrave, 2001. 311 p. ISBN 0-312-23862-2.

NAUSICAA do Vale do Vento. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Isao Takahata, Toshio Suzuki, Yasuyoshi Tokuma, Tooru Hara, Michio Kondou. Roteiro: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1984. DVD (117 min).

REYES, Josmar de Oliveira. **O filme como leitor do texto literário**: reflexões teóricas. Revista de literatura, história e memória: Literatura no cinema, [s. l.], v. 6, n. 7, p. 21 - 34, 2010.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2. ed. São Paulo: [s. n.], 1998.

THE SOUL of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story. [S. l.]: Duke University Press, 3013. 222 p. ISBN 978-0-8223-5380-5.

TOGASHI, Yoshihiro. **Hunter x hunter**. [S. l.: s. n.], 2005. v. 1.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Basics animation**: Drawing for animation. [S. l.: s. n.], 2009. ISBN 2-940373-70-1.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. [S. l.: s. n.], 1998. ISBN 978-0-415-11596-4.

WHITAKER, Harold; HALAS, John. **Timing for animation**. [S. l.]: Focal Press, 2006. ISBN 978-0-240-51714-8.