

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS BACHARELADO

JONATHAN MATTOS ROSA

**MANGÁ - UMA ARTE CINEMATOGRAFICA POR
EXCELÊNCIA**

CRICIUMA, JUNHO DE 2011

JONATHAN MATTOS ROSA

**MANGÁ - UMA ARTE CINEMATOGRAFICA POR
EXCELÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de bacharel no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientadora: Prof.^a Edite Volpato Fernandes

CRICIUMA, JUNHO DE 2011

JONATHAN MATTOS ROSA

**MANGÁ - UMA ARTE CINEMATOGRAFICA POR
EXCELÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de bacharel, no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas.

Criciúma, 30 de junho de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Edite Volpato Fernandes - Mestre - (UNESC) - Orientador

Prof. Giácomo Althoff Bolan - Especialista - (UNESC)

Prof.^a Isabel Cristina Marcilio Duarte – Especialista - (UNESC)

Dedico esta obra a meus pais (Luzia e Djalma), meu Irmão (Mateus) e meus amigos (Reginaldo, Renam, Felipe e Raul), que muito me ajudaram durante a produção desta pesquisa.

AGRADECIMENTOS

Agradecer a todos os que de alguma forma estiveram envolvidos na produção desta pesquisa em poucas palavras é algo complexo, visto que as opiniões que resultaram na presente pesquisa são muitas e vindas de muitas pessoas, entre amigos e parentes. Neste momento tentarei agradecer de forma geral a todos os envolvidos sem levar em conta o grau de importância.

Primeiramente agradeço a meus pais Luzia Djalma e meu irmão Mateus, que acompanharam e apoiaram meu percurso como ilustrador. E que também propiciaram as condições necessárias à minha caminhada até o presente momento.

Em especial agradeço ainda a meu amigo, colega e sócio Reginaldo, que nos últimos três anos vem caminhando comigo e construindo um sonho ousado – fazer de Criciúma e região um pólo de artistas ligados ao desenho e animação.

Carinhosamente agradeço a todos os aprendizes que passaram pelo estúdio de desenho, principalmente deixo minhas palavras de gratidão aos alunos e amigos Felipe, Raul e Renam, que ao longo deste último ano apoiaram e colaboraram em vários testes referentes aos processos criativos da cinematografia no mangá. E também a todos aqueles que juntamente comigo e o Reginaldo compartilham da realidade de tocarmos os trabalhos no estúdio com o objetivo de melhorar cada vez mais no que fazemos, para que sempre possamos olhar para lembrar das fatídicas palavras de Akira Toriyama, (autor de Dragonball), “Como eu era sem noção quando desenhei isto!”

“Como eu era sem noção quando desenhei isto.”

Akira Toyama

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso é resultado de uma pesquisa teórica, que visa estudar o ritmo narrativo cinematográfico dos mangás e analisar como ele influencia na decodificação do mangá a partir do estudo do processo criativo. Tendo como referencial teórico Moliné e Luyten, buscamos esclarecer o que é a cinematografia em um mangá e compreender como esta é obtida. A primeira parte do estudo compreende as pesquisas bibliográficas e descrições das estruturas comuns dos mangás e a segunda parte trabalha a partir do processo criativo do autor, que descreve os processos usados na criação de seu mangá, analisando como moldou a cinematografia de seu mangá, apresentado como produção artística ao final da pesquisa.

Palavras chave: HQs. Mangá. Ritmo Narrativo. Cinematografia.

SUMÁRIO

1	UMA SEQUÊNCIA EM QUADRINHOS - A ARTE EM MANGÁ.....	10
1.1	O desenho involuntário como arte.....	12
1.2	A forma e as estruturas do Mangá.....	16
2	FRAGMENTAÇÃO PROCESSUAL EM FUNÇÃO TODO - O MANGÁ POR PARTES.....	21
2.1	Ideia Central.....	21
2.2	Momento de pré-produção.....	23
2.2.1	Temática do Mangá.....	23
2.2.2	Ambientando a história.....	23
2.2.3	Criação de Personagens.....	25
2.2.4	Criação de Roteiro.....	28
2.3	Momento de produção.....	32
2.3.1	O “neme”.....	33
2.3.2	O storyboard.....	34
2.3.3	Produzindo o storyboard.....	34
2.3.4	Arte final do mangá.....	42
3	METODOLOGIA.....	47
4	W - STRIKE - CAP 01 - THE NEW GUY.....	50
5	CONSIDERAÇÕES.....	57
6	REFERÊNCIAS.....	58
7	APENDICES.....	59

INTRODUÇÃO

Os personagens e as histórias em quadrinhos japonesas, os mangás¹, como conhecemos, já fazem parte de nosso cotidiano. Elas estão presentes em muitos meios de comunicação, ao ponto de ser difícil encontrar alguém que nunca tenha visto algum personagem ou mesmo visto algum mangá numa banca de revista, ainda que superficialmente. Se alguma vez você já parou para ler com atenção um mangá, deve ter notado que basta apenas olhar para os quadrinhos em sequência, para entender o contexto da história. Para que isto aconteça cada imagem deve ser pensada isoladamente, sem perder o foco na totalidade da página. Esta característica de ritmo narrativo, *momento a momento* e de *ponto de vista a ponto de vista* em um mangá, é o que aqui chamaremos de ritmo narrativo cinematográfico do mangá, ou simplesmente cinematografia do mangá.

O objeto de estudo desta pesquisa, partiu da necessidade de descobrir como a cinematográfica do mangá é criada, e de como ela afeta a leitura/compreensão do mangá. Desta forma o objeto de estudo dessa pesquisa pode ser observado a partir do cotidiano nos mangás e animes², que podem ser encontrados em bancas de revistas, sites na internet e lojas especializadas.

Objetivei problematizar a cinematografia no mangá, e como esta pode influenciar a leitura/ decodificação do mesmo. Também propus a realizar um estudo sobre o processo criativo do mangá, buscando descobrir como a cinematografia é construída na prática.

A cinematografia no mangá é resultado direto da hibridização da imagem e texto, a criação de um mangá explora muitos meios e técnicas artísticas, que partem de um simples rascunho a lápis e se entende até as mais recentes técnicas da arte digital. Assim estabelece-se uma relação entre o mangá e as disciplinas de História da Arte, de Percepção e Desenho, Produção e Interpretação de Texto,

¹ Popularmente conhecido como quadrinhos japoneses, o termo manga, segundo Gravett (2004), é a combinação de dois ideogramas “man” que significa “involuntário” ou “a despeito de si mesmo” e “gá” que significa “desenho ou imagem”.

² Anime, (em japonês: アニメ, literalmente, *desenho animado*) é qualquer animação produzida no Japão. A palavra anime tem significados diferentes para os japoneses e para os ocidentais. Para os japoneses, anime é tudo o que seja desenho animado, seja ele estrangeiro ou nacional. Para os ocidentais, anime é todo o desenho animado que venha do Japão.

Computação Arte, Imagens Digitais, Artes Gráficas e Pintura e Pesquisa de Novos Materiais, dentro do Curso de Artes Visuais Bacharelado.

Partindo do problema “de que modo a cinematografia pode ajudar na decodificação do mangá?”, fragmentei os elementos e etapas relativos a construção de um mangá com o objetivo de estudar a que elementos do mangá dão forma a cinematografia do mangá, para através da prática, atingir a cinematografia e também, compreender como ela influencia na comunicação entre autor e leitor. Busquei ainda, diferenciar/ demonstrar as características do mangá e caracterizá-lo como Arte.

A partir dos estudos apresentarei uma produção artística³ em mangá, enfatizando a cinematografia, que será exposta em uma galeria de arte contemporânea.

A presente pesquisa foi elaborada e fundamentada nas palavras de autores como, Akira Toriama (2002), Afolns Moliné (2006), Paul Gravett (2006), Sonia Bibe Luyten (2000), Scott McCloud (1994) e Will Eisner (2001).

³ A obra é um mangá. Ele é descrito no capítulo 2 apresentado no capítulo 3.

1. UMA SEQUÊNCIA EM QUADRINHOS - A ARTE EM MANGÁ

“A História em Quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavra e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo”

(Will Eisner, 2001. P06)

Will Eisner em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, afirma que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte e atribui o termo Arte Sequencial, caracterizando assim os quadrinhos como uma linguagem artística.

Entretanto, ao questionar pessoas na rua se HQs são classificadas como Arte⁴, muitas afirmam que não, ou que não sabem o que dizer. Paul Gravett (2006), que em seus escritos sobre as HQs, comumente conhecidos como gibi, alerta que, ao contrário de outras formas de artes desenhadas - música, cinema, literatura ou mesmo futebol - quando o assunto discutido é “quadrinhos”, qualquer pessoa pode opinar e ter sua opinião levada a sério, mesmo não tendo conhecimento sobre o assunto. Não querendo dizer com isto que são necessários anos de estudo para se opinar sobre HQ ou mangá. Contudo buscamos opiniões com mais fundamento. Dentro desta ideia, nos voltamos para conceito de Arte, buscando as palavras de Coli (1989, p. 08), que afirma que: “Artes são certas manifestações da atividade humana diante das quais nossos sentimentos são admirativos, isto é: nossa cultura possui uma noção que denomina solidamente algumas de suas atividades e privilegia”.

Refletindo sobre a afirmação de Coli, pode-se assumir que as HQs, que englobam o mangá, se encaixam no perfil deste conceito de arte, pois são obras produzidas para a simples apreciação e deleite do leitor. Contudo, este conceito é muito abrangente para afirmar que as HQs são uma linguagem da Arte, assim sendo, para afirmar que as HQs são definitivamente uma forma de arte, nos voltemos as palavras de Scott Mccloud, (1995, p. 162 – 163):

⁴ O termo em letra maiúscula engloba todas as linguagens artísticas.

Os quadrinhos têm suas propriedades únicas, e a outra que os quadrinhos compartilham com as demais artes, por mais difícil que seja de acreditar, houve épocas que essa ideia era ridicularizada. Mesmo hoje em dia muitos ainda perguntam, os quadrinhos podem ser arte, essa é, me desculpem, uma pergunta idiota, mas se tivermos de responder, sim.

Segundo os autores Eisner (2001) e McCloud (1995), os quadrinhos constituem uma forma de Arte, criada a partir da fusão das artes gráficas e da literatura, onde as imagens fazem as descrições (cenários, personagens, ações), ao passo de que as palavras, retratam o que a imagem sozinha não é capaz de transmitir (falas, sons, pensamentos) dando assim forma a arte sequencial.

Com os quadrinhos classificados como arte, permeemos nas disciplinas do curso de artes visuais, e relacionemos quais delas possuem alguma forma de ligação com as HQs. Para Luyten (1987 p.98):

As histórias em quadrinhos, “por incrível que pareça”, tem suas origens ainda no começo das civilizações, como se pode observar nas pinturas rupestres das cavernas, testemunhas da preocupação dos homens que as habitavam em narrar os acontecimentos de suas vidas através de desenhos sucessivos nas paredes.

Dentro da disciplina de História da Arte, a arte rupestre, classificada como Arte, é composta por um conjunto de imagens sequenciais. Tais imagens são uma espécie de registro histórico e narram a vida do homem primitivo, que ainda não havia desenvolvido a língua escrita. A partir da necessidade de um meio contar a sua vida o homem, passou a gravar em pedras e paredes, desenhos sequenciais de passagens de sua vida. As imagens em sequência, desenhadas desde a pré-história, são conceitos básicos da HQ. Entretanto, organizar um estudo sobre as origens das HQs tendo como ponto de partida as pinturas rupestres seria uma grande pretensão, da qual este trabalho não se propõe a responder.

Adentrando ainda mais nas disciplinas do curso, podemos estabelecer uma relação entre os quadrinhos com a disciplina de Percepção e Desenho. Disciplina que se propõe a trabalhar a observação e transfiguração do real em desenho, a fim de desenvolver o olhar artístico sobre as formas.

Tais formas transfiguradas em desenho podem ser encontradas em qualquer HQs, sob a forma de representação do mundo onde a história da mesma situa-se, visto que o mundo apresentado em uma HQ, nada mais é do que um

reflexo da realidade, percebido através do olhar do artista e codificado na forma de imagens e texto. Estando desta forma, as HQs diretamente relacionadas às artes desenho e literatura, Eisner (2001.p8) afirma que:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidade interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõe-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Baseando-se na afirmação de Eisner percebe-se uma relação entre as HQs com a literatura, assim sendo a disciplina de Produção e Interpretação de texto, liga-se também as HQs. Para desenhar quadrinhos, precisa-se usar da literatura para criar uma narrativa, esta servirá como o roteiro, a ser ilustrado com o uso das artes gráficas/ desenho. Relação que se estabelece também, com outras disciplinas, em função de que ao desenhar seu mangá, o autor dispõe de qualquer meio artístico, bastando apenas adaptá-lo às suas necessidades.

1.1 O Desenho Involuntário como Arte

O mangá é comumente visto no Brasil, apenas como uma forma de HQ para crianças, oriunda do Japão, onde a leitura é feita de trás para frente e os personagens são desenhados com olhos enormes. Poucas são as pessoas que realmente entendem o significado da palavra que denomina esta peculiar forma de arte. Mesmo entre os fãs e ilustradores adeptos desta forma de HQ, pouco sabem a respeito das raízes do mangá, estando limitados apenas ao conceito popular. Não há dúvidas de que os mangá realmente tem personagens de olhos grandes, e que muitos mangás tem como público alvo crianças e adolescentes, contudo o mangá tem muito mais conteúdo do que aponta o conhecimento popular.

Para que possamos compreender um pouco mais sobre esta forma de expressão artística, dotada de características tão próprias em sua narrativa, é importante voltarmos nossos olhos para as raízes do mangá e analisarmos, ainda que brevemente, sua evolução histórica. Iniciaremos uma retrospectiva histórica acerca do mangá, pautados por Moliné (2004. p18-21) em seu escritos a respeito dos mangás, afirma que:

Polemicas a parte, raízes dos quadrinhos japoneses pode ter aparecido a partir do século 11, quando surge uma primitiva manifestação de caricatura gráfica, os chōjūgiga (imagens humorísticas de animais), uma serie de pergaminhos que representavam coelhos, rãs, macacos e outros animais em cenas satíricas de autoria do sacerdote-artista Toba (1053-1140).

Através deste registro histórico torna-se evidente que o mangá não surge do como um produto comercial do século XX, ele tem sua origem firmada nas raízes históricas da arte japonesa, que sempre fez forte apelo ao visual.

Na busca das origens do mangá através das palavras de Moliné, (2004) afirma que nos séculos seguintes ao movimento

artístico iniciado no Toba, o desenho caricaturado em pergaminhos e gravuras foi adotado como forma de expressão artística.

Posteriormente novos meios surgiram ampliando as aplicações dos desenhos caricaturados. Entre as formas de caricaturas que surgiram após os chōjūgigas, uma forma de arte em especial teve um papel importante para a formação do manga atual, o *Ukiyo-e* (imagem do mundo flutuante).

As imagens do estilo eram constituídas de gravuras feitas a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica. Outro ponto importante no ukiyo-e é que



Fig. 01 – exemplo de um Chōjūgiga - Animais lutando - Chōjūgiga de Toba Sojo Século XI.

Fonte: www.mangafan.hu



Fig. 02 - Sansho Dayu de Toyokuni III 1852

Fonte: <http://ukiyoe-art.blogspot.com>

diferentemente de outros estilos derivados do chōjūgiga, dedicados as classes altas da sociedade da época, os ukiyo-e eram destinados a apreciação popular. Os

autores do estilo preferiam tratar da crítica social e a sátira deixando a perfeição estética de lado.

Foi Katsushika Hokusai (1760-1849) um dos mais famosos artistas do ukiyo-e, ao criar uma série de desenhos em sucessão, os quais denominou de Hokusai Mangá, quem começou a trabalhar com ilustrações em sequência.

O trabalho de Hokusai tratava-se de uma serie de quinze desenhos encadernados de seu Hokusai Mangá. Ao unir os caracteres “man” (involuntário, a despeito de si) e “gá” (imagem, desenho), ele criou o termo mangá, que pode significar tanto, Imagem involuntária como

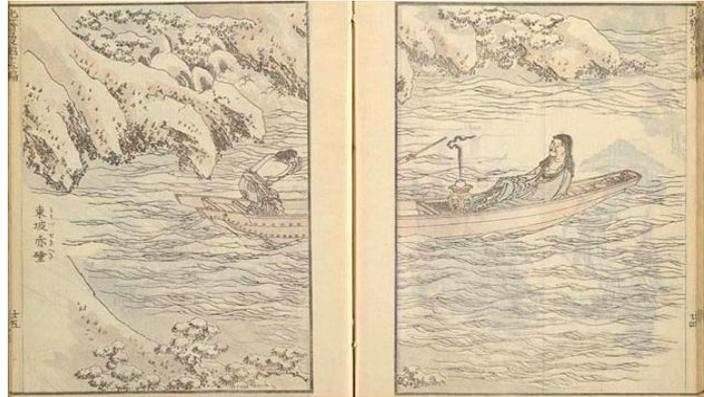


Fig. 3 Hokusai Mangá de Katsushika Hokusai

Fonte: www.artvalue.com

imagem de si mesmo. Contudo, a obra de Hokusai estava mais próximo á uma narrativa visual do que de uma HQ. Seus trabalhos apresentavam a sequencialidade apresentada pelos quadrinhos, mas esta era a única característica que o aproximava das HQs. Desta forma, mesmo sendo o criador do termo mangá, Hokusai não considerado um autor de quadrinhos. Somente anos mais tarde surgiria no Japão o primeiro e legítimo autor de quadrinhos, Rakuten Kitazawa.

Kitazawa foi primeiro a desenhar uma história quadrinhos no Japão. Em meados de 1901 Kitazawa resgatou o termo mangá, criado por Hokusai e o atribui a primeira HQ japonesa com personagens fixos, por ele criada “*Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu* (A viagem a Tokyo de Tagosaku e Mokubê)”, tornando-se assim o primeiro mangáka⁵.

A partir da contribuição de Kitazawa a palavra mangá, tornou-se o conceito que define todas formas, ilustrações, narrativas visuais e HQs no Japão.

Entretanto entre suas origens e o mangá contemporâneo, está a contribuição de inúmeros artistas que dedicaram suas vidas a esta forma de arte, que elaboraram as técnicas, processos e o visual característico do mangá.

O ritmo narrativo diferenciado do mangá, que narra sua história *momento a momento* e de *pontos de vista a ponto de vista*, que acabou se tornando sua característica mais evidente, deve muito a um artista em especial. Osamu Tezuka foi

⁵ Nome atribuído ao profissional que trabalha na criação e produção de mangás.

ele o primeiro a trabalhar o ritmo narrativo, com tamanho apelo ao visual, admirado ainda hoje como o deus dos mangás devido a sua enorme contribuição, Luyten (1991 p.141) afirma que:

a produção dos quadrinhos japoneses que circula no mangá tem relação direta de um desenhista que dedicou 40 anos de sua vida a essa atividade: Tezuka Osamu. Suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como o conteúdo, pela variedade de temas e personagens.

A mídia do cinema tanto de imagem real e o de animação, juntamente com as HQs norte americanas tiveram grande influência sobre Tezuka.

Ao observar a sequencialidade das imagens nos fotogramas de filmes, Tezuka percebeu que poderia trabalhar a composição das vinhetas⁶ em um mangá, como se fossem os fotogramas, ilustrando a ação passo a passo. Desta forma

Tezuka modificou sua forma de desenhar mangás, passando a ilustrar cada vinheta como se ela fosse parte de um desenho animado. O resultado desta técnica é um ritmo narrativo simples, onde as caixas de texto e falas, são reduzidas ao mínimo, tornando a leitura do mangá acessível tanto a crianças quanto a adultos.

Esta técnica se difundiu tanto entre os mangakás, que hoje é vista como uma das características básicas dos mangás.

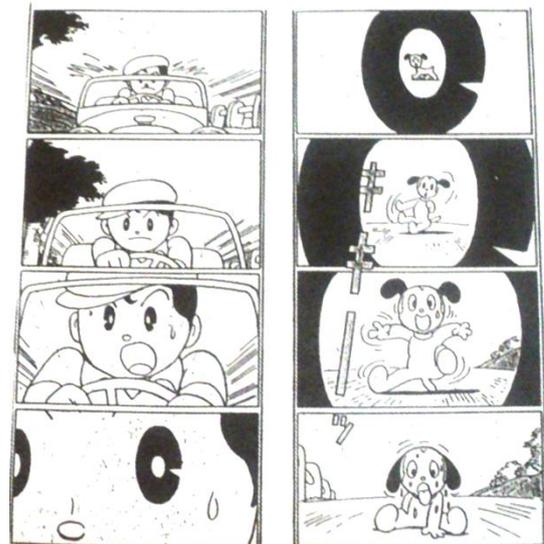


Fig. 4 - Repare no dinamismo cinematográfico dos quadrinhos - Imagem de Shin Tokarajima de Osamu Tezuka.

Fonte: O grande livro dos Mangás de Alfons Moliné (2004)

Foi também, Tezuka quem introduziu ao mangá os famosos olhos grandes dos personagens de mangás. Segundo Luyten (1991), Tezuka, confessa ter se inspirado nas atrizes do Teatro Takarazuka⁷, cidade onde morava, para uso dos olhos grandes. Ficava fascinado com os olhos muito maquiados das atrizes,

⁶ Vinhetas – podem ser conhecidas como fotogramas, mas popularmente são chamadas de quadrinhos (incitando o aspecto convencional pelo qual as HQs são chamadas).

⁷ O Teatro Takarazuka (宝塚歌劇団 *Takarazuka Kagekidan*) é um teatro japonês formado exclusivamente por mulheres.

bastante aumentados, que, com a luz dos refletores, davam a impressão de conter uma estrela em seu interior. Este fascínio de Tezuka pelos olhos pretos e a influência do cinema, foram refletidos em suas criações, que por sua vez deram muitas das características atuais do mangá.

A influência de suas obras permanece forte até hoje, sua forma de trabalhar a narrativa foi adotada como padrão por muitos artistas. Tezuka é respeitado como o deus do mangá, sendo um objeto de estudo obrigatório para todos aqueles que almejam tornarem-se bons mangakás.

Em tese, a historicidade do mangá, como analisado anteriormente, aponta que esta forma de arte sequencial foi moldada e adaptada inúmeras vezes, pelos artistas que dedicaram suas vidas ao mangá. A diversidade de estilos, temas e formas apresentadas pelo mangá contemporâneo, é resultado direto do trabalho de cada um dos mangakás que, para produzir suas obras, adaptam técnicas e formas, criando assim uma enorme diversidade de novas técnicas e estilos pessoais dentro de uma mesma forma de Arte, a arte de desenhar mangá.

1.2 A Forma e as Estruturas do Mangá

Quanto a sua forma e elementos estruturantes, o mangá assim como todas as formas de HQ, é constituído imagens sequenciais, linguagem escrita, balões, onomatopeias e linhas de movimento organizados na configuração de uma página. Compor cada um destes elementos na página do mangá de modo organizar as informações ali contidas, ajuda a simplificar decodificação e desta forma criar cinematografia do mangá.

Entretanto, para transmitir tais informações com clareza, o mangaká precisa explorar várias técnicas, para controlar o fluxo da narrativa visual do mangá. Desta forma conhecer bem cada um dos elementos estruturantes do mangá, quais suas possíveis aplicações é fundamental para um mangaká.

Para virmos a compreender como trabalhar a composição das páginas do mangá, é necessário, fazer uma análise das estruturas que o compõem, que são: as vinhetas, os balões, as linhas de movimento, as onomatopeias e a ideologia do mangá.

Entre criar um mangá e mecanicamente produzir uma HQ no dito “estilo mangá” imitando os japoneses, existe uma grande diferença, neste sentido Moliné (2004 p.29) ressalta que:

[...] uma coisa é copiar o que o público ocidental chama de “estilo mangá” (olhos grandes entre outros) e outra é assimilar os detalhes ideológicos – com relação ao ritmo dos personagens e da ação, o layout etc. que permitiram que a narrativa gráfica japonesa adquirisse personalidade própria.

Não basta apenas copiar as características visuais para criar um mangá, é necessário compreender o que o diferencia das demais HQs. Neste sentido, buscaremos apresentar brevemente as principais estruturas que diferenciam e caracterizam o mangá, pautado nas pesquisas de Moliné (2004).

Layout dos Quadrinhos: o layout de uma página de mangá é muito diferente do apresentado pelas HQs ocidentais. Como os mangakás dispõem de um número maior de delas para apresentar suas histórias, o número de quadrinhos por página habitualmente baixo.

É comum ver quadros que ocupam duas páginas, sobrepostos, na vertical, rompendo a linha que os separa, com espaço branco entre quadros, entre numerosos outros recursos, porém é importante moldar o layout das vinhetas priorizando a legibilidade da página. O leitor precisa saber a ordem de leitura das vinhetas no exato momento em que a visualiza a página. Saber como moldar a forma e tamanho das vinhetas de acordo com o ritmo da cena, sem prejudicar sua legibilidade, é um dos pré-requisitos para que o mangá torne-se cinematográfico.

Balões e Onomatopeias e Linhas de Movimento: caixas de texto, balões e narrador são pouco usados no mangá. Somente quando a imagem sozinha não der conta de transmitir a informação desejada, estes elementos serão empregados. Mas mesmo quando necessários, os textos contidos nestes elementos devem ser breves, textos longos tornam a leitura da página exaustiva.

As onomatopeias, em contrapartida adquirem maior importância dentro das vinhetas do mangá. Sua função assume um papel mais plástico do que sonoro, devido a forma, o tamanho e os efeitos especiais nelas trabalhados, mudam drasticamente o ritmo e o impacto de uma cena. Por assumir esta função na composição da página, as onomatopeias são um elemento fundamental na cinematografia.

As linhas de movimento, (linhas de velocidade e linhas de foco), empregadas para designar o movimento em um quadrinho tem vital importância no ritmo do mangá. As linhas de velocidade mostram ao leitor a direção seguida pelos movimentos além de exprimir a sensação de velocidade ao movimento, as linhas de foco são usadas para direcionar o olhar do leitor imediatamente ao um ponto específico dentro do quadro.

As linhas de movimento, podem ser aplicadas a personagens, objetos e até mesmo ao plano de fundo de uma cena. Como elementos capazes de mudar subitamente o ritmo da narrativa, as linhas de movimento são ferramentas essenciais para uma narrativa cinematográfica.

Ritmo Narrativo Cinematográfico: como visto anteriormente ao estudar sobre a origem do mangá e a contribuição de Tezuka, os ritmos narrativos mais comumente empregados no mangá são o “momento a momento” e “ponto de vista a ponto de vista” para realizar as conexões de quadros. O roteirista Kazuo Koike afirma que: “O olho se move nos comics japoneses. (...) Nos comics japoneses, a tendência é que um quadrinho interfira no quadrinho seguinte, formando uma sequência. Quando o super homem voa no céu, se ele é desenhado somente em um quadrinho, resulta em uma imagem estática. Nas HQs japonesas, um personagem voará ao longo de três quadrinhos enquanto são enfocados, sua cabeça, seu corpo e seus pés.”⁸ Este ritmo narrativo que trabalha as imagens como se os quadrinhos fossem os fotogramas de um filme, é uma das principais características estruturais do mangá.

Outro ponto importante dos mangás quanto ao ritmo narrativo são as apresentações tanto do cenário quanto de personagens, feitas para situar o leitor no ambiente onde a história está para ocorrer. Para compreendermos esta característica usaremos uma cena fictícia como exemplo: “Um assalto está acontecendo”. Esta situação aparecerá primeiramente numa página inteira, (*plano mais que geral*) mostrando a região onde acontece o assalto, em seguida uma meia página mostrando a fachada do banco para depois outros quadros irem mostrando o que acontece no interior do local. O “herói” vai aparecer nessa situação primeiramente como se fosse apresentado ao público (geralmente de corpo inteiro, sobreposto aos outros quadros, fazendo desta cena um movimento semelhante a uma câmera se movimentando em direção ao local da ação e com um mínimo de falas. Para Luyten (1991), este aspecto que encontramos no mangá pode ser

⁸ MILLER, Frank “Kazuo Koike & Goseki Kojima” (entrevista). Comics Interview, nº 148, p.50, 1995

encarado como uma adaptação oriunda do cinema e das técnicas de TV, onde percebemos um apelo à linguagem visual em detrimento da palavra. Nesse sentido, Silva (2007, p. 8) destaca que:

Ainda que possamos admitir essas influências vindas de outros meios de comunicação de massa, cabe dizer aqui que essas afirmações precisam ser relativizadas com outras possíveis influências assimiladas pelos artistas dos *mangás* ao longo da história. Não podemos nos esquecer que a cultura e a arte japonesa de um modo geral, da qual os *mangás* são originários teve sempre um forte apelo gráfico.

Visto que no mangá as imagens contam a história o ritmo segue com uma contemplação do cenário (mostrando primeiro onde está acontecendo a ação), em seguida apresenta-se os personagens, para somente então a ação ser iniciada. Esta característica de privilegiar as imagens e fazer dos textos acompanhamentos, faz do mangá uma arte cinematográfica por excelência, pois os olhos do leitor seguem o movimento da ação, (em meio a isso, o uso pensado para fazer parte dos desenhos, os balões, linhas de movimento e onomatopeias), formam um ritmo que torna a leitura dos mangás fácil e geralmente rápida.

Variedade de Temas Abordados: diferentemente das HQs ocidentais que trabalham muito a ideia de super heróis, os mangá geralmente contam histórias sobre pessoas comuns e problemas comuns do cotidiano. Esta característica abre espaço para que muitas temáticas possam ser abordadas por um mangaká, desta forma a variedade de temas e gêneros já explorados pelos mangás desperta a curiosidade do leitor, que foca sua leitura em seus temas preferidos.

Psicologia dos Personagens: a maior parte dos personagens protagonistas em um mangá tem seu lado psicológico pensado mais profundamente que nos heróis perfeitos ocidentais. Os personagens tem defeitos e sentimentos: riem, crescem, choram, amadurem e alguns até morrem, como Toru Rikiishi em Ashita no Joe. Estes personagens vivem humanamente ao logo do tempo cronológico em que suas séries são publicadas. Muitos deles começam jovens e inexperientes, aprendendo através de seus erros e amadurecem até tornarem-se adultos. São raros os casos de personagens que são os mesmos no início e no fim de seus respectivos mangás.

Folclore Japonês: não menos importante que os itens anteriores, a descoberta do folclore japonês adquirida com os próprios mangás. É comum ver os personagens, tirarem os sapatos para entrar em casa, ver as diferentes maneiras como os

japoneses tratam uns ao outros de acordo com a hierarquia social, a história, a mitologia e gastronomia entre outros aspectos culturais do Japão.

Descobrir sobre a cultura japonesa é uma das partes importantes da leitura de um mangá, sendo comum jovens leitores que complementam a leitura dos mangás com textos a cerca da cultura e história do país, alguns chegam até mesmo aprender a língua japonesa.

Essas são as características básicas que os ocidentais encontram nos mangás. É certo que há aqueles que afirmam que mangás, quadrinhos, comics, historietas, etc. são a mesma coisa. Porém é inegável que os mangás tem seu diferencial, ganhando desta forma uma identidade própria dentro do universo das HQs.

Com base nas palavras de vários autores e respondendo a um dos objetivos de pesquisa, entende-se que: a composição de cada um dos itens anteriormente descritos ao logos das páginas do mangá, somados a um bom roteiro, é o que chamamos de “O Ritmo Narrativo Cinematográfico do Mangá”, ou simplesmente “A Cinematografia do Mangá”.

2 FRAGMENTAÇÃO PROCESSUAL EM FUNÇÃO DO TODO - O MANGÁ POR PARTES

Partido do entendimento de que é o mangá, e o que é cinematografia do mangá, é possível agora pensar a respeito do processo criativo do mangá.

Buscando avaliar com mais profundidade o processo criativo do mangá, o autor descreve como foi a produção de sua obra em mangá e compara com o método utilizado tradicionalmente por mangakás japoneses.

Como comentado nos capítulos anteriores o mangá é uma forma de HQ, porém com características que o diferenciam, adquirindo desta forma uma identidade própria. Estas diferenças se mostram, principalmente na forma como o mangá é pensado e construído. Para compreender como se dá a criação de um mangá, estudaremos na prática durante este capítulo cada uma das etapas do processo criativo na forma de arte sequencial.

Criar um mangá é um trabalho extenso e complexo, que compreende várias etapas e muitos dias de esforço. Para que possamos compreender a importância que cada etapa exerce na narrativa gráfica do mangá, e também quanto tempo cada etapa toma ao ser produzida, separamos o processo criativo em três momentos: a Ideia Central, o Momento de Pré-Produção e o Momento de Produção. Para melhor analisar e descrever, cada momento foi subdividido em etapas que serão descritas independentemente a começar pela ideia central.

2.1 Ideia Central

O momento da ideia central dentro do mangá, consiste no momento em que o mangaká decide criar uma obra, com isto em mente, deverá escolher que tipo de história e referência precisará pesquisar para então iniciar a obra. E principalmente neste momento o mangá deve priorizar, definir com clareza o conceito e o objetivo da história, para economizar tempo e trabalho durante as pesquisas.

O Conceito da História: diz respeito a seleção do tipo de história que o mangaká deseja fazer, que assunto ele espera retratar. A maneira como ele pretende desenhar o mangá também é pertinente ao conceito da história, escolher o tipo de traços do mangá.

No que se refere a produção artística realizada durante esta pesquisa, o conceito da história foi criar um mangá, retratando uma história de comédia romântica colegial com um pouco de ação.

Objetivo: pensar a respeito do objetivo da história é planejar como a história deve iniciar, prosseguir e terminar. Definir bem o objetivo do mangá facilita muito o trabalho do mangaká, se ele souber o que deseja mostrar em seu mangá, poderá focar sua pesquisa de referência, economizando tempo e esforço.

É indiferente quantos temas e gêneros o autor combine na criação de seu mangá, se todas as ideias usadas estiverem conectadas, o mangaká será capaz de dar coerência para tornar a narrativa empolgante e atrativa ao leitor.

É também a ideia central a força que motivará o autor a continuar trabalhando em sua obra. Devido a esta razão, o mangaká deve conhecer muito bem o assunto e estar disposto a pesquisar o que ainda não conhece. Além disto o mangaká deve gostar tanto da ideia central que desenhar o seu mangá torne-se não um mais trabalho, mas sim uma forma de diversão.

Takehiko Matsumoto (1999. p14) afirma que: “se você não está se divertindo ao desenhar, então como você espera poder divertir aos leitores”. Concordando com Matsumoto, a proposta da ideia central do mangá deve ser tão atrativa ao mangaká que, faça o trabalho que está por vir valer a pena.

Por fim, a ideia central é o primeiro e mais importante passo para a criação de um mangá. Apesar de ser teoricamente simples, se não for trabalhada com seriedade e determinação pelo mangaká, o mangá provavelmente não passará de um rascunho que acabará engavetado ou no lixo. Por isso, o momento da Ideia Central, mesmo sendo parte mais simples do processo criativo, não deve ser menosprezada.

O Mangá apresentado nesta pesquisa tem como ideia central contar a história contar a história do personagem “Setsuna Hashiro Mitsunaki⁹”, que começa uma nova vida após mudar-se para outra cidade a fim de estudar sobre “alter¹⁰” para assim tornar-se um aventureiro.

A história é uma comédia romântica e gira em torno do personagem principal, que aos poucos vai fazendo amigos e ao resolver diversos tipos de problemas cresce e amadurece, até tornar-se o aventureiro que almeja ser.

⁹ Nome do personagem principal, oriundo da cultura nipônica, escolhido como tal por ser um nome aplicável a homens e mulheres.

¹⁰ Nome de uma habilidade similar a magia existente no mundo criado para o mangá.

2.2 Momento de Pré-Produção

O momento de pré-produção é uma série de preparativos que antecede a produção do mangá. Este momento se traduz como na forma de uma grande pesquisa, onde o mangaká busca por todas as referências úteis.

Neste momento que o mangaká, deve escolher o tema que moldará a ambientação, criação de personagens e os layouts necessários.

Para facilitar a compreensão acerca do que é pesquisado em cada etapa, este momento mesmo foi subdividido. Em todas as etapas descritas trazem como exemplo os materiais criados pelo autor durante a Pré-Produção de seu mangá.

É válido ressaltar que o método usado para organizar o momento de pré-produção, foi construído a partir da compilação de dicas de vários autores de mangás como Akira Toriyama, Ken Akamatsu e Takeshi Obata, feitas ao longo de seus mangás¹¹.

2.2.1 Temática do Mangá: é fundamental escolher uma ou mais temáticas para ajudar na construção do mangá. A temática em conjunto a ideia central, é quem vai determinar que tipo de materiais o mangaká deve pesquisar para poder escrever seu roteiro e desenhar seu mangá com detalhes.

O autor deve temas que se adaptem a história que deseja criar. É importante que todos os temas se mesquem a Ideia Central.

Partido da ideia central, os gêneros escolhidos para o mangá foram comédia, romance, ação e biografia. Temas escolhidos por serem adequados a criação de um clima divertido e descontraído, mas que pode tornar-se sério quando necessário alternado assim entre diferentes ritmos narrativos.

2.2.2 Ambientando a História: ambientar o mangá, é pensar apresentar o mundo onde acontece a história. Envolve o desenho e planejamento de cenários urbanos, paisagens naturais, tecnologias e aspectos culturais.

Neste passo é importante que mangaká pesquise referências do tipo de ambientação desejada. Buscar referências em outras obras similares, como livros,

¹¹ Geralmente ao final de um volume compilado de muitos mangás há algumas páginas extras onde o autor comenta sobre a criação de seu mangá

filmes, revistas e até mesmo outros mangás, ajuda a complementar o conteúdo apresentado na obra.

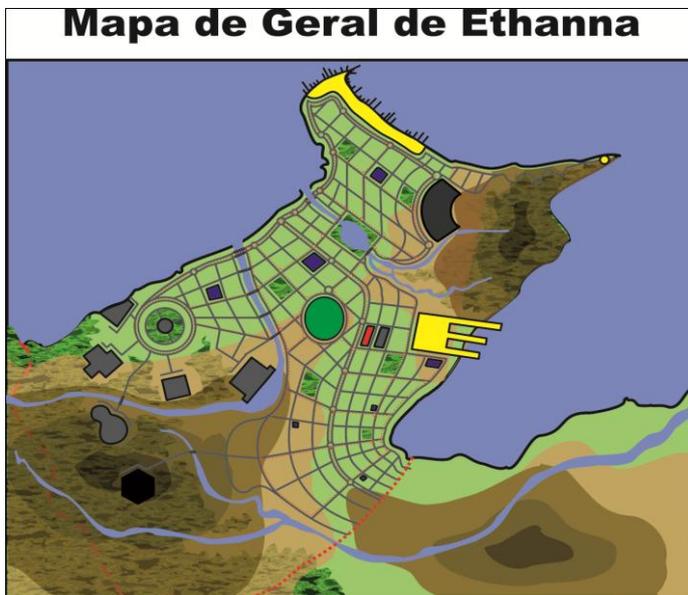


Fig. 5 – Plano diretor

Fonte: Acervo do pesquisador

As plantas baixas servem para planejar as instalações de varias partes da cidade e imagens conceituais definem como é arquitetura das estruturas da cidade.

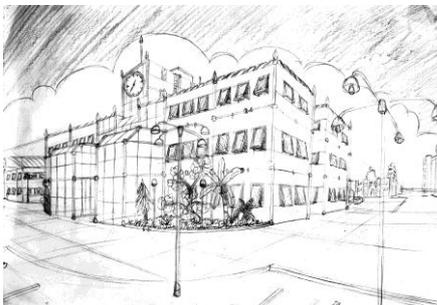


Fig. 6 - Fachada P. administrativo

Fonte: Acervo do pesquisador

À medida que a ambientação tomar forma, é importante desenhar os layouts de estruturas, plantas baixas, mapas topográficos etc., para ilustrar tais ideias, afim de que não se perca nenhum detalhe em futuras apresentações de um mesmo local.

Os layouts desenhados para a produção do mangá, mostram como é o plano diretor da cidade de “Ethanna¹²”.

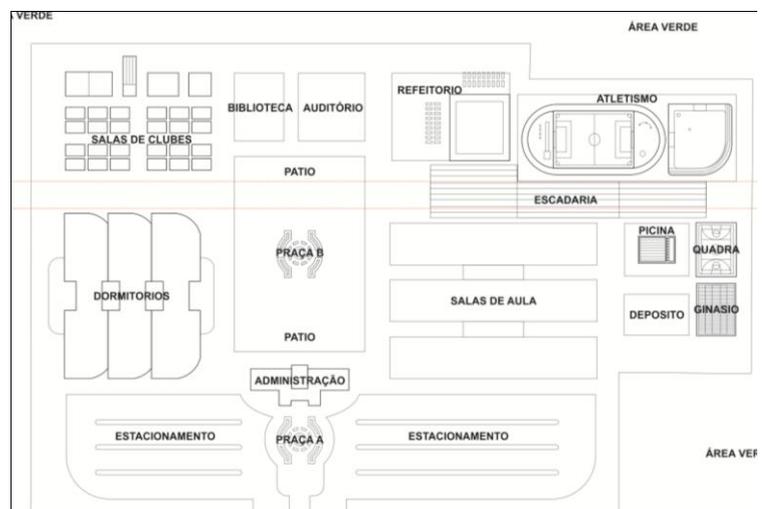


Fig. 7 - Planta baixa

Fonte: Acervo do pesquisador

¹² Nome da cidade criada para o mangá apresentado como produção artística.

2.2.3 Criação de Personagens: os personagens são a parte principal do mangá, pois são eles que atuam no desenrolar da história. Planejar cada personagem da história implica em, criar o design, o histórico, e uma personalidade com qualidades, defeitos, gostos e hábitos peculiares para cada um deles.

Akira Toriyama (1984. p.74-109) fala sobre a criação de personagens, explicando como trabalhar a personalidade de cada um e também, como refletir os traços de personalidade nas características físicas.

A junção de vários personagens com suas personalidade únicas, dentro de uma cena, onde os atos e palavras de cada um refletem suas personalidades, é o que torna a história interessante e atrativa.

Criar todas estas características acerca de vários personagens gera pilhas de anotações que podem ser facilmente perdidas ou esquecidas. Se o mangaká não elaborar um bom método para anotar todos os aspectos do personagem, corre o risco de perder ou esquecer muitas das características criadas. Para evitar este problema, fichas de personagem e fichas modelo são usadas.

Os personagens criados para o mangá apresentado como produção artística nesta pesquisa, são os que aparecem nas páginas do mangá.

As fichas de personagem aqui apresentadas são um resumo das características de um dado personagem e deve conter o máximo de informações do personagem como o nome, idade, descrição física, personalidade, hábitos peculiares, que tipo de vestuário usa, que habilidade tem, quem são seus amigos, inimigos e familiares, feitos incríveis e um breve histórico de sua vida até o ponto onde a história se inicia.

É importante lembrar que uma ficha de personagem também leva em consideração que os mesmos são, figuras mutantes, portanto suas fichas estão sujeitas à alterações de acordo com o andamento da história.

	DADOS PESSOAIS
	<p>Nome: Setsuna Sobrenome: Hashiro Mitsunaki Gênero: Hermafrodita Altura: 176 cm. Peso: 75 kg. Idade: 17 anos. Olhos: Verde limão. Pele: Clara Cabelo: Castanho Canhoto / Destro: Ambidestro Data de nascimento: 15/ 03/ 1978. Nacionalidade: Junnoniano Raça / Etnia: Hengliano Tamanho: Médio.</p>
	PERSONALIDADE
	<p>Sempre alegre e hiper ativo. É impulsivo e energético, esta sempre pronto pra encara uma briga. Tem orgulhoso de sua raça, esta sempre disposto a ajudar qualquer um sem medir as consequência. É um péssimo mentiroso mas ainda assim bom ator. É péssimo perdedor, por isto esforça-se ao Maximo em tudo que faz e adora competições em especial as de habilidade física.</p>
VESTUARIO	HABILIDADES
<p>Gosta de roupas simples com cores fortes tipo camisetas, regatas, jaquetas, moletons, luvas de couro, bermudões, calças largas, meias curtas, tênis, botas e coturnos. Tem o costume usar bandagens nos braços, tronco, e canelas para disfarçar suas formas femininas.</p>	<p>Setsuna é um prodígio em transformação, faz ótimo uso dos genes de seus familiares. Devido a seu treinamento militar tornou-se muito hábil em transformações corporais rápidas. Tem potencial como devorador de energia: tipo energia cinética e energia potencial de massa ainda latente.</p>
AMIZADES	FEITOS
<p>Sempre acompanhado de seus amigos e comparsas Rey Midminion e Aron Codhaker. Possui um grande círculo de amizades tanto masculinas como femininas, pois é bem conhecido no colégio onde estuda e tem suas antigas camaradas das forças armadas.</p>	<p>Completo o serviço militar de Junnon com condecorações.</p>
HISTÓRICO	
<p>Pai: Gharai Hashiro Mãe: Melissa Mitsunaki Imoto: Alice Hashiro Mitsunaki.</p> <p>Nascido em Junnon do norte no ano de 1978 DG. Setsuna é um caso raro entre os henglianos, nasceu como um hermafrodita genuíno sem sexo atrofiado, tendo assim todas as características de ambos os sexos. Por indecisão de seus pais nada foi feito quanto a ser um hermafrodita, pois não era possível saber qual sexo seu filho assumiria na puberdade.</p> <p>Independente de ser um hermafrodita Setsuna assumiu traços de comportamento masculinos desde pequeno e tornou-se um garoto alegre, travesso, hiperativo e de temperamento forte. Sua impaciência e</p>	

Fig. 8 - Ficha de personagem

Fonte: Acervo do pesquisador

A ficha apresentada ao lado é um exemplo de como é possível, anotar o montante de características de um personagem.

A ficha modelo serve como um guia para os envolvidos na produção da história. Trata-se de um layout onde o autor apresenta o personagem com suas características físicas, expressões faciais, roupas e acessórios usados por ele. A descrição de cores, tonalidades de cinza e retículas.

Ao longo de uma série, é normal um personagem acumular inúmeras fichas de personagem, pois para cada mudança no personagem, uma nova ficha modelo é produzida. Além disto também faz parte, deste quesito todas as imagens de personagens extra que possam vir a aparecer mais de uma vez na história.

As fichas apresentadas abaixo foram elaboradas de acordo com as necessidades do mangá nesta pesquisa apresentado, lembrando que cada autor pode trabalhar tais fichas como melhor se aplicar a sua obra.

O personagens protagonista de um mangá são trabalhado de maneira especial, pois deles depende o desenrolar da história.

O mangaká ao criar os

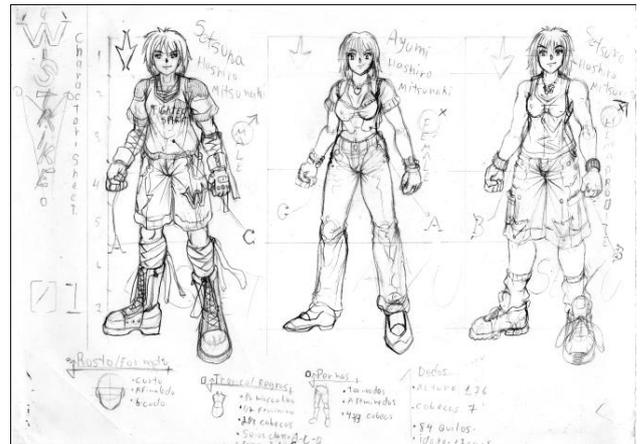


Fig. 9 - Ficha M. Setsuna

Fonte: Acervo do pesquisador

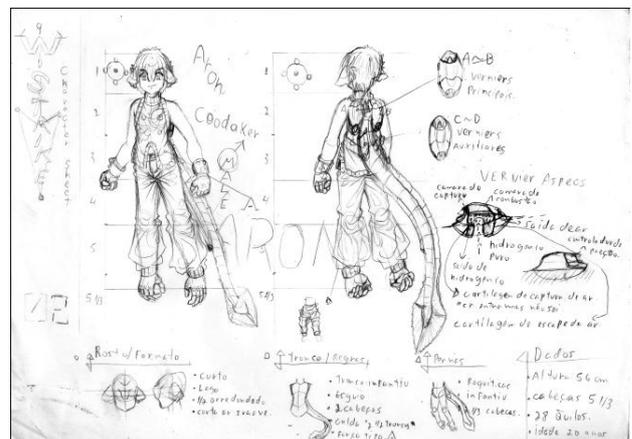


Fig. 10 - Ficha M. Aron

Fonte: Acervo do pesquisador

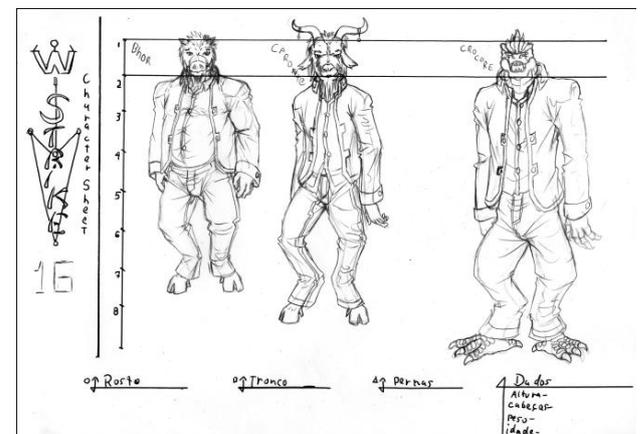


Fig. 11 - Ficha M. Bhor, Caronte e Crocore

Fonte: Acervo do pesquisador

protagonistas deve ter em mente que deve trabalhar estes personagens levando em consideração que os mesmos são humanos, e como tal possuem sentimentos, personalidade qualidades, defeitos, erram e aprendem assim como qualquer pessoa comum.

A atenção deve ser dobrada no item personalidade, trabalhar bem a personalidade do personagem, vai torna a história mais interessante. As ações, gostos, qualidades, defeitos,

estilo de aparência e amizades são um reflexo de sua personalidade. Desta forma a personalidade do protagonista assume um papel fundamental no processo criativo do mangá.

O personagem herói de um mangá normalmente é uma pessoa comum, e com seus atos em meios a inúmeras dificuldades e desafios, superados com esforço, coragem e perseverança ao longo da história se faz herói por seus feitos. Em geral ele é uma pessoa tão comum que poderia ser o próprio leitor, diz Luyten (1991, p.73) que:

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação ao personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa, que entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas.

É importante modelar os personagens a partir do mundo real, ao ponto de que eles possam ter uma personalidade tão humana que o leitor compreenda o porque do personagem ser como é. Quanto mais trabalhada a psicologia de um personagem, mais fácil é para se definir sua linha de ações mediante ao desafios a ele impostos ao longo da história, facilitando assim o planejamento do enredo.

Setsuna o protagonista do mangá criado durante esta pesquisa, seguiu o conceito acima descrito. Ele é um garoto comum, que muda-se para uma nova outra cidade afim de estudar para torna-se um aventureiro. Para atingir tal objetivo ele



Fig. 12 - Layout de personagens

Fonte: Acervo do pesquisador

enfrentará vários obstáculos, conhece pessoas, fazendo amigos e inimigos, e vai amadurecendo com o passar do tempo até tornar-se adulto.

2.2.4 Criação de Roteiro: a criação do roteiro de um mangá consiste na última etapa do processo da pré-produção. O roteiro é onde o mangaká vai literalmente escrever na forma de um texto narrativo, a história de seu mangá.

Com base nos resultados obtidos durante esta pesquisa, o autor da mesma, elaborou uma proposta de como proceder para a criar o roteiro de um mangá, onde a criação do roteiro pode ser estudada por partes que respectivamente são: o roteiro base (texto narrativo descritivo da história do mangá como um todo), e o roteiro de capítulo (uma parte extraída do roteiro base, onde são acionados, texto de falas, texto de onomatopeias e planejamentos de ângulos de visão a ser usada para se desenhar a cena descrita).

A nível de escrita, o roteiro base tem a finalidade específica de contar a história, o texto ser escrito alternando entre um texto narrativo e texto descritivo para que o roteiro base possa ser dividido em capítulos mais tarde.

Quanto a parte descritiva, o texto deve apresentar a ambientação explicado o tempo cronológico apresentado no momento, como estão as condições climáticas, em que tipo de cenário a cena se passa e os como soa os detalhes a deste cenário. Deve-se descrever também, e em detalhes as condições dos personagens no momento da cena, que roupas vestem e as condições físicas e psicológicas (quando aplicável). Baseado nestas descrições, o mangaká mais a frente poderá preparar o neme¹³ e o storyboard¹⁴ durante o Momento de Produção.

Já a parte narrativa do roteiro deve contar como a história prossegue, isto é, o mangaká deve narrar por onde os personagens passam, porque estão ali, o que estão fazendo e o que farão. O texto narrativo também deve tornar-se descritivo quando os personagens entrarem em cenas de ações, descrevendo em minúcias cada parte da ação que está ocorrendo, de modo que ao reler o roteiro, o mangaká

¹³ O neme é um rascunho prévio que antecede o storyboard, que serve para organizar o layout das páginas do mangá.

¹⁴ O storyboard é onde o mangaká desenha um esboço do capítulo a ser produzido, a fim de analisar a legibilidade e a sequencialidade do mangá para assim corrigir possíveis erros de planejamento rapidamente.

lembre-se do modo como imaginou a cena, para então desenhá-la no neme ou storyboard.

O roteiro base do mangá produzido durante esta pesquisa, agora intitulado *W-Strike*¹⁵, foi todo manuscrito em velho caderno de escolha. No manuscrito foram apontados, locais pessoas e eventos, em uma determinada ordem para criar o enredo da história.

Analisando superficialmente, o roteiro base conta o início da história. Ele descreve o percurso de Setsuna, que acaba de chegar a cidade até a escola onde fará sua apresentação para a turma. Porém no caminho Setsuna pára ajudar um soramiano¹⁶ que estuda que está sendo extorquido por um grupo de bakeminianos¹⁷. Setsuna questiona o que o grupo está fazendo, o líder deles que segurava o soramiano se distrai e o deixa fugir, ele se irritam com Setsuna por distraí-los a começam a brigar. Setsuna se defende e consegue abertura para fugir, o grupo o segue. Para despistar o grupo, ele entra em uma loja, usa uma de suas habilidades especiais e despista o grupo, podendo então ir pra seu primeiro dia de aula... atrasado.

O roteiro de capítulo, como diz o nome, é o um roteiro feito especificamente para trabalhar um capítulo em especial.

O texto inicial é extraído do roteiro base, mas como o roteiro base objetiva dar um rumo à história, ele dispensa detalhes. por sua vez são trabalhados no roteiro de capítulo. Após a seleção do conteúdo do capítulo, dentro do roteiro base, o mangaká vai complementar o texto, e adicionar informações específicas para os envolvidos na criação do mangá, entre estas adições estão:

Texto introdutório: é uma adição que serve para introduzir o capítulo, podendo este falar sobre o capítulo anterior, descrever um evento passado não mostrado até então, apresentar algum lugar, explicar algo dentro do universo do mangá ou qualquer outra informação que o mangaká julgar necessário a compreensão do capítulo em questão.

¹⁵ *W-Strike* (*double-you strike*), foi o nome escolhido para o mangá por satirizar a pronuncia da letra W em inglês (*double-you – duplo-você*) com a palavra *strike* (acerto ou batida) podendo ser adaptado como “duplo acerto de você”.

¹⁶ Nome de uma raça fantasiosa de seres inteligentes criados para o universo do mangá, sendo que sua principal característica é que são seres voadores.

¹⁷ Nome de uma raça fantasiosa de seres inteligentes criados para o universo do mangá, sendo que a aparência deles tem base em animais comuns, mas com forma humanoide.

Descrição de enquadramento: este tipo de texto vai sugerir o modo como a cena apresentada será desenhada, que planos são aplicáveis, qual ângulo de visão abordar, além de dar o ritmo da narrativa.

Falas e pensamentos: as falas e pensamentos dos personagens devem ser sugeridas na íntegra ou apenas uma descrição do sentido que a fala/pensamento deve passar ao leitor.

Som ambiente e ruídos: som e qualquer tipo de barulho que aconteçam na cena, devem ser mencionados no roteiro de capítulo, devido ao fato de que estes terão sua representação sonora transfiguradas em onomatopéias.

Entrada e saída de cenas: as entradas e saídas de cenas, devem ser dispostas no texto para indicar uma mudança de uma cena para outra, podendo esta ser uma nova cena ou uma cena acontecendo paralelamente ao tempo cronológico de uma outra cena.

Vale a pena apenas lembrar que os itens descritos acima são apenas alguns exemplos dos critérios elaborados pelo autor desta pesquisa para complementar o roteiro de capítulo. Cada autor pode valer-se de seus próprios critérios para complementar o roteiro de capítulo.

Quanto à construção do roteiro tanto o geral quanto o de capítulo, é fundamental levar em consideração alguns tópicos ao se escrever para tornar a história agradável ao leitor. A transformação de texto em imagem, o número de páginas de cada capítulo, temporalidade e continuidade da história, são apenas pequenos detalhes, mas que complementam muito a história a nível gráfico e literário, se bem explorados durante a escrita do roteiro.

O texto para imagem: o capítulo de um mangá é como o capítulo de um livro, nele consta uma parte da história que é contada ao longo da série.

Em um capítulo de livro, o autor precisa descrever em algumas linhas para dar forma ao ambiente e os personagens de sua narrativa. No mangá estas mesmas descrições são transfiguradas na forma de imagens, que diferentemente da língua escrita, imagens consomem muito mais espaço físico do meio onde estão dispostas em comparação à linguagem escrita.

Em função da natureza de seu ritmo narrativo, momento a momento, que enfoca em detalhes mesmo as ações mais simples do dia-a-dia como, por exemplo: “acordar de manhã sonolento e desarrumado, ir ao banheiro, lavar o rosto, pentear o

cabelo, se vestir, ir tomar o café da manhã e ir para escola”, cada capítulo de um mangá conta lentamente a sua história se comparado as narrativas literárias ou as HQs ocidentais.

Retratar uma sucessão de eventos cinematograficamente toma muito espaço dependendo do quão grande for a riqueza de detalhes que o mangaká deseja apresentar em sua narrativa.

Em função deste ritmo contemplativo, que apela a capacidade de comunicação da imagem para fazer a descrição de pessoas, lugares e ações, o mangaká deve focar cada capítulo em uma pequena parte da história, para assim poder maximizar o impacto de ações, emoções e visual de paisagens.

Total de Páginas: o número de páginas de um capítulo em um mangá é muito variável, em geral cada um costuma ter entre 15 a 28 páginas.

O total de páginas dos capítulos de uma determinada série está diretamente relacionado ao meio em qual é publicado. Existem revistas especializadas em mangás como a *shonen jump*¹⁸, que trazem em sua diagramação vários capítulos de mangas de diferentes autores. Este tipo de revista costuma ter um ciclo de publicação semanal, quinzenal ou mensal e as editoras que as publicam são quem estipulam as regras para a publicação de originais, e o número mínimo e máximo de páginas do capítulo é uma destas regras.

Como o número de páginas do mangá depende da revista a que está vinculado, o mangaká japonês não tem muitas opções além de seguir o padrão, desta forma instituiu-se que os capítulos de mangá devem conter entre 15 a 31 páginas. Estes são os formatos usados no Japão, ou seja não são aplicáveis a produções nacionais, estas por sua vez tem uma maior autonomia em relação ao número de páginas, em função de que normalmente são publicadas no formato de HQs independentes.

O mangá apresentado como produção artística nesta pesquisa, por não estar vinculado a nenhum veículo de publicação, foi produzindo sem levar em conta os limites de páginas padrões.

Temporalidade e Continuidade: outro importante aspecto a ser pensado em cada roteiro de capítulo de um mangá é a sua temporalidade, ou seja, onde o capítulo se insere na linha de tempo da história.

¹⁸ **Weekly Shonen Jump** é uma revista semanal de mangás publicada pela editora *Shueisha*. A temática da revista é voltada ao público masculino jovem.

Diferente da maioria das HQs ocidentais, o mangá trabalha com uma linha de tempo constante, desta forma a história progride a medida que os capítulos vão sendo escritos. Sendo assim, o leitor, para compreender o capítulo 10 de um mangá, precisará antes ler os capítulos 1 à 9.

Como foi comentado anteriormente, a história do mangá segue de modo linear ou seja, todas as mudanças de cenários, alterações nos personagens e qualquer outra mudança ocorrida em um capítulo, torna-se parte permanente da história. Se um personagem tiver seu cabelo cortado em um capítulo, nos capítulos posteriores seu cabelo permanecerá com o novo corte.

O assunto, o número de páginas, o tempo e a continuidade dos capítulos de mangá, são dados que o mangaká deve compreender bem ao iniciar os trabalhos com a produção do mangá. O bom uso destes itens influencia diretamente o ritmo narrativo do mangá que poderá resultar em uma narrativa cinematográfica.

Este ponto foi considerado desde o início do mangá W-Strike. Já no primeiro capítulo do mangá, a história do personagem principal, descrita na ficha de personagem do mesmo, prossegue. Cada evento marcante torna-se uma característica permanente para tornar a história cada vez mais lógica linear, mesmo que esta, às vezes, tenha sua linearidade quebrada para tornar o ritmo narrativo mais interessante.

O roteiro do primeiro capítulo de W-Strike está junto aos Apêndices da pesquisa, e conta em detalhes toda a ideia do capítulo inteiro.

Para finalizar, o momento de pré-produção do mangá, nada mais é que grande preparação para que o mangaká construa uma base sólida para trabalhar em criação sem maiores preocupações. A pré-produção de um mangá será retomada inúmeras vezes, ao longo da criação da obra, sempre que o mangaká precisar de novas referências, personagens, etc. ele deve retomar a pré-produção, para mais uma vez, preparar o terreno para o decorrer de seu mangá. Desta forma a pré-produção de um mangá é um processo que se repete inúmeras vezes antes que a história chegue ao fim.

2.3 Momento de Produção

Após um longo período de preparações e planejamentos, que caracterizaram o momento de pré-produção, finalmente, é chegada a hora em que

todas pilhas acumuladas, dos materiais até aqui pesquisados, produzidos e reunidos como, planejamentos, layouts, fichas, roteiros e notas serão usados.

É válido ressaltar que o processo criativo que aqui foi descrito, trata-se do processo usado pelo autor desta pesquisa, visando alcançar o objetivo de construir uma narrativa cinematográfica em mangá para assim responder ao objetivo de pesquisar e apresentar como funciona a cinematografia nos mangás.

Focado no objetivo de desvendar a mecânica de cinematografia do mangá, busquei em diversos mangás, tutoriais, dicas de profissionais e livros teóricos, um conjunto de técnicas usadas por mangakás para criar um bom ritmo narrativo cinematográfico. Baseando-se no material recolhido, evidenciara-se três etapas utilizadas pela maioria do mangakás junto a seus assistentes, para distribuir o trabalho entre os membros da equipe e maximizar a qualidade do trabalho, que são respectivamente: o neme, storyboard e a arte final. Por assumir estas etapas como um bom modelo de trabalho a ser seguido, deu-se inicio a produção do mangá W-Strike, com base na proposta de cada uma destas etapas. A descrição e a forma utilizada para a proposta de cada etapa segue descrita a seguir.:

2.3.1 O “neme”: com o roteiro de capítulos, os layouts de ambientes e as fichas modelos de personagens prontos, o mangaká ira preparar um “rabisco das páginas do mangá”. Este rascunho de baixa qualidade é produzido desta maneira em função de que ele serve única e exclusivamente para dar uma noção de como será o capítulo do mangá. Este é chamado pelos desenhistas de “neme” e em geral serve para “dar” uma ideia do layout das vinhetas na página, mostrar a posição de personagem, (desenhados o mais rapidamente possível), ele também deve conter balões de falas, onomatopeias e uma “ideia” de linhas de foco e velocidade. O neme serve apenas em dar uma noção geral, uma “proposta” para capítulo, desconsiderando quaisquer detalhes.

A construção do neme é geralmente rápida tomando apenas algumas horas no trabalho de um mangaká experiente, contudo produzir o neme agiliza muito a construção da próxima etapa, o storyboard.

Infelizmente, por uma questão de falta de experiência como mangaká, e também por pressa em adiantar a produção das páginas, ignorei a etapa do neme, começando pelo storyboard. Grande erro, o objetivo do neme é dar ao mangaká uma estimativa de páginas a serem desenhadas e mensurar a dificuldade e os

materiais a serem utilizado durante a produção do storyboard e na arte final. Por pular esta etapa, que em geral é rápida, gastei quase três vezes mais tempo do que o esperado para pensar o storyboard, tendo que repensar várias vezes uma mesma página para que o total de páginas do mangá atingisse o numero desejado.

A experiência serviu para aprender na prática, o porque mangakás experientes insistem tanto em produzir um neme, mesmo que este seja mero rabisco de qualidade ridícula e aparentemente desnecessário. Por experiência afirmo, a qualquer aspirante a mangaká, não tentar pular as etapas de trabalho por mais que estas pareçam desnecessárias.

2.3.2 O storyboard: o storyboard do mangá nada mais é que o neme, porém desenhado com muito mais qualidade, podendo até mesmo ser visto como uma versão previa do capítulo arte finalizado.

A produção do storyboard implica em pensar com muito mais profundidade os detalhes da narrativa, a fim de simplificar a leitura das páginas, para que a leitura do mangá torne-se agradável e rápida.

A posição de personagens, detalhes do figurino, movimento, cenários, linhas de velocidade e de foco, onomatopeias, balões, além da forma das vinhetas são cuidadosamente pensados durante a criação do storyboard, pois a cinematografia do mangá depende exclusivamente forma como serão trabalhados estes elementos em conjunto com a sequencialidade da imagens.

A qualidade do storyboard é um ponto importante trabalhado, pois ele deve ser concebido de modo que qualquer pessoa possa compreender como será o capítulo, quando pronto.

A partir deste ponto, descreverei como se deu a produção do storyboard da primeiras sete páginas do mangá W-Strike, fundamentando as razões que levaram a produção das mesma na forma que se apresentam, ressaltando quando aplicável que mudanças foram feitas com relação as páginas concluídas apresentas durante a etapa da arte final.

2.3.3 Produzindo o storyboard: deste ponto em diante, segue a descrição da técnicas e conceitos usados para produzir cada página e uma explicação de que alterações foram feitas no storyboard para a produção das páginas finalizadas.

Página 01 - O mangaká, ao começar um capítulo, deve assumir que o leitor acaba de começar a leitura e não faz ideia de que se passa na história.

Partido desta linha de raciocínio, método mais lógico para iniciar o capítulo é apresentando o local onde a cena está para ocorrer e os personagens envolvidos na mesma.

Observe que a primeira página do storyboard ao lado, apenas mostra cenários, do primeiro ao último quadro. Lembrando que este é um primeiro capítulo, o que significa que leitor não faz ideia de como é o mundo da HQ começar a leitura. Desta forma torna-se essencial mostra ao leitor como é o local onde a história está situada.

Nesta linha de raciocínio, o primeiro quadro foi construído em um grande quadro que vasa as bordas da página, com uma visão aérea no plano mais que geral de toda a cidade de Ethanna. Deixando um espaço reservando para algumas palavra do narrador no canto superior esquerdo do quadro. Ao construir este primeiro quadro desta forma, é possível apresentar toda a cidade, onde grande parte da história do mangá acontecerá.

Os quadros subsequentes começam a criar a ideia do ritmo narrativo cinematográfico imitando as técnicas de cinema, ao ir aproximando a visão do observador do local onde a ação se inicia. Nesta ideia, o segundo quadro mostra um plano geral da escola, passando para o um recorte do prédio das salas de aulas e por fim mostrando o corredor, onde pessoas se dirigem para as salas de aula. A sequência de imagens, fala por si só, para onde a cena está indo sem necessidade de qualquer texto introdutório de narrador, motivo pelo qual as caixas de texto do primeiro e segundo quadro não estão presentes nas páginas finalizadas do mangá.

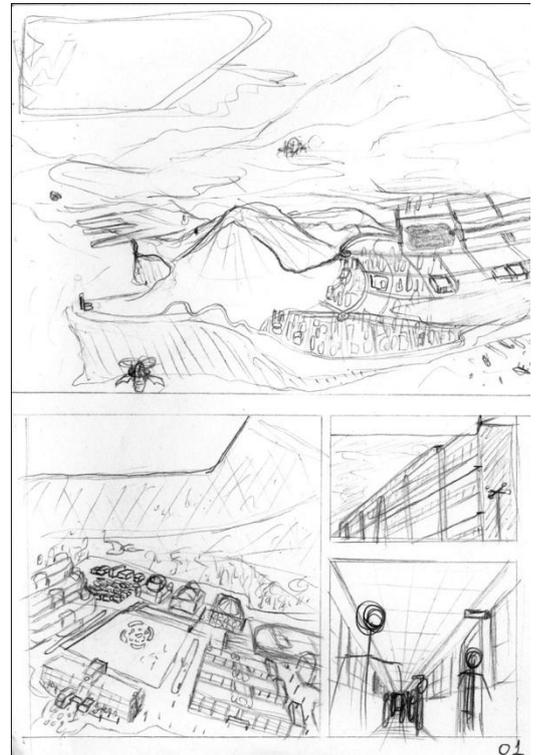


Fig. 13 - Storyboard P.01

Fonte: Acervo do pesquisador



Fig. 14 - Storyboard P.02

Fonte: Acervo do pesquisador escola na cidade de Ethanna.

Página 02 - Continuando a sequência de imagens da página anterior, mostra-se a placa indicativa da sala de aula e o relógio marcando o horário em que a cena ocorre.

O terceiro quadro é um plano geral da sala de aula, que mostra o espírito da turma. O avião de papel e as onomatopeias espalhadas dão o ar de bagunça, ao passo de que, a professora entrando na sala ao fundo junto a personagem soramiana, voando em direção a seu lugar, passam a impressão de que a aula está para se iniciar. Todas estas imagens sem falas ou narrador, serviram ao simples propósito de dizer ao leitor que a cena esta ocorrendo em uma sala de aula as sete e meia, em uma grande

Deste ponto em diante seria possível prosseguir desenhando as cenas sem a necessidade de desenhar o cenário nos quadros, pois o leitor já sabe que a cena está ocorrendo em uma sala de aula. Porém por uma questão estética todos os quadros tem cenários.

No terceiro quadro é que a história começa a prosseguir realmente, ao mostrar duas personagens comentando sobre um possível aluno novo, o assunto é reafirmado no quarto quadro com outros dois personagens e no quinto quadro a professora corta o assunto para iniciar as aulas. Em função de a professora ser uma das personagens chave da história, ela é mostrada de corpo inteiro. Está é uma técnica básica do mangá para apresentar personagens importantes dentro da história.

Esta página sofreu algumas modificações durante a arte final em relação a versão do storyboard, entre elas o primeiro e segundo quadro foram fundido em um único quadro que está sobreposto ao quadro da sala de aula. Esta mudança foi feita para facilitar a leitura da página, pois quando a quadros sobrepostos o quadro de cima é lido antes do quadro abaixo, evitando que o leitor leia os quadros na ordem errada. Ainda na ideia de sobreposições e quadros vazados, a professora

que no storyboard está sobreposta a vários quadros, foi desenhada dentro de um quadro fechado. O último quadro não deve interferir em quadros anteriores para não mudar a ordem de leitura dos quadros.

Página 03 - Esta página começa com um questionamento da professora sobre o tal aluno novo que esta para chegar e diz o nome do tal aluno.

O segundo quadro da página usa uma importante técnica do mangá para fazer um conte de cena, mostrar o céu. Ao mostrar o céu é possível tirar o foco de um ambiente a passar o foco para a próxima cena, fazendo desta técnica um ótimo meio para se trocar de cena.

O terceiro e o quarto quadro se utilizam das mesmas técnicas usadas na primeira página para apresentar a nova cena, mas com adição de texto do narrador

para indicar que esta cena acontece ao mesmo que a cena anterior, mas na “praça dos estudantes”.

O quarto quadro fecha a sequência de introdução da cena mostrando um personagem, que pode ou não ser o aluno que a professora mencionara, em meio uma briga de rua. O personagem foi desenhado no meio da cena para direcionar o olhar do leitor.

Ao ler uma vinheta, o olhar foca inicialmente no centro da imagem e depois passa circundar os arredores para visualizar os detalhes. Para trazer o olhar do leitor novamente para o personagem principal ao centro, linhas de foco foram adicionadas neste quadro sobre os outros personagens, apontando para o centro da imagem, isto deixa explícito quem é o personagem chave da cena.

Esta página sofreu poucas modificações em relação a sua versão final, as únicas mudanças foram, o espelhamento do primeiro quadro, invertendo assim o lado o qual a professora estava virada. O último quadro também sofreu uma leve

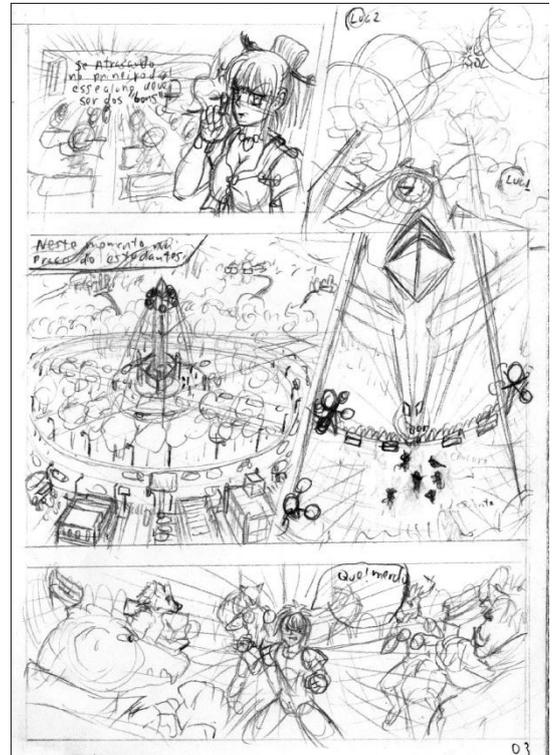


Fig. 15 - Storyboard P.03

alteração, ele foi desenhado levando em consideração o espaço físico entre os personagens e o cenário de fundo foi desenhado.

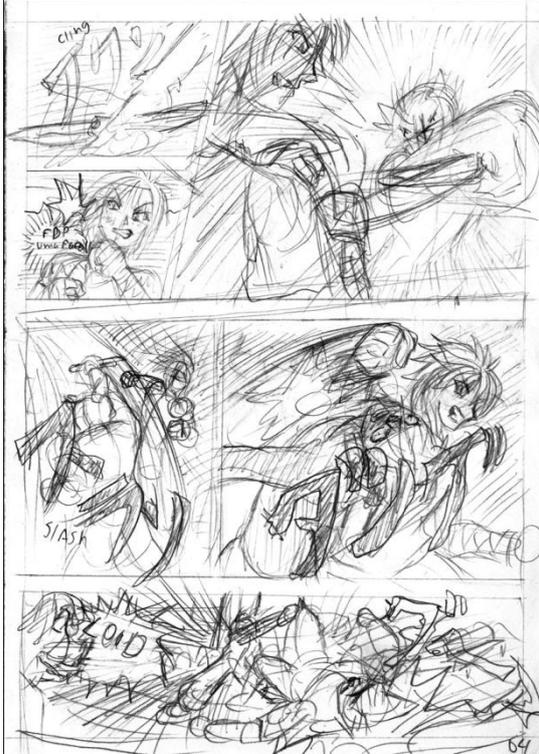


Fig. 16 - Storyboard P.04

Fonte: Acervo do pesquisador

Esta cena responde a pergunta “quem sacou a faca?” levantada no primeiro quadro. O quadro também mostra o protagonista alerta, aguardando o ataque e antecipando a ação do quadro seguinte.

O quarto quadro, de tamanho mediano, mostra o protagonista desviando do golpe de faca como era esperado, em função do quadro anterior e preparando um contra golpe. Linhas de velocidade no sentido do movimento da faca e do protagonista, deixam claro como foi o desenrolar da cena. A onomatopeia com o som do golpe com a faca, seguindo o movimento da mesma, aumenta ainda mais a velocidade do golpe e a perspectiva da imagem.

O quinto e maior quadro em altura da página, segue o movimento iniciado pelo personagem no quadro anterior, as linhas de velocidade, o balão de impacto e a distorção nos personagens, passam a impressão da força usada no golpe. Força que permanece no quadro seguinte, que mostra o bakeminiano batendo contra o chão, a algum metros de distância do protagonista. A impressão de força neste

Página 04 – Está página entre todas do storyboard, foi a que melhor trabalhou a cinematografia em minha opinião.

Ela começa com uma faca sendo sacada por alguém, mais uma onomatopéia de barulho. O barulho alerta o protagonista do perigo, que fica em posição defensiva. Ambas as imagens são mostradas em quadros pequenos e com linhas de velocidade ao fundo para intensificar a impressão de movimento rápido.

O terceiro quadro desenhado grande para mostrar detalhes, foca no personagem, bakeminiano atacando com a faca, através da posição central do mesmo dentro da vinheta e através das linhas de

quadro foi intensificada ao vazar as margens da página, e adicionando um balão de impacto entre o personagem e o chão e uma grande onomatopeia.

Linhas de foco e velocidade também foram aplicadas para maximizar a impressão de movimento e por fim o efeito de distorção olho de peixe¹⁹ eleva o impacto da cena ao limite. A imagem resultante da a impressão de que o impacto contra o chão foi tão forte tudo ao redor oscilou junto.

Página 05 – Esta página do storyboard foi a que mais deu trabalho ao ser produzida, em função de minha falta de experiência em desenhar cenas de combate, não fui capaz de ilustrar a ação com clareza nesta página.

A ideia desta página era mostrar o bakeminiano bode chamando Caronte, atacando o protagonista, que desvia e contra ataca com um golpe baixo. Apesar da ideia ser bem simples, equivoquei-me na escolha de planos, movimentos e no recorte das vinhetas dentro da página, falhando na construção da cinematografia da página.

Desta página apenas a ideia da ação foi aproveitada. Como errar também é parte do processo de criação, apontarei o porque está página pode ser vista como uma falha em relação a cinematografia.

No primeiro quadro, Caronte esta correndo para atacar. A cena é visualizada em primeira pessoa através da visão do protagonista, a impressão que temos é de que Caronte esta em cima dele pronto para atacar.

No segundo quadro a cena é vista em terceira pessoa, com o protagonista de costas para Caronte, e para piorar ele parece estar mais distante do protagonista agora, do que no quadro anterior. Desta forma, o ponto de vista do primeiro quadro torna-se ilógico, pois na visão em primeira pessoa não é possível enxergar o que está atrás de si, a menos que você tenha olhos na nuca.

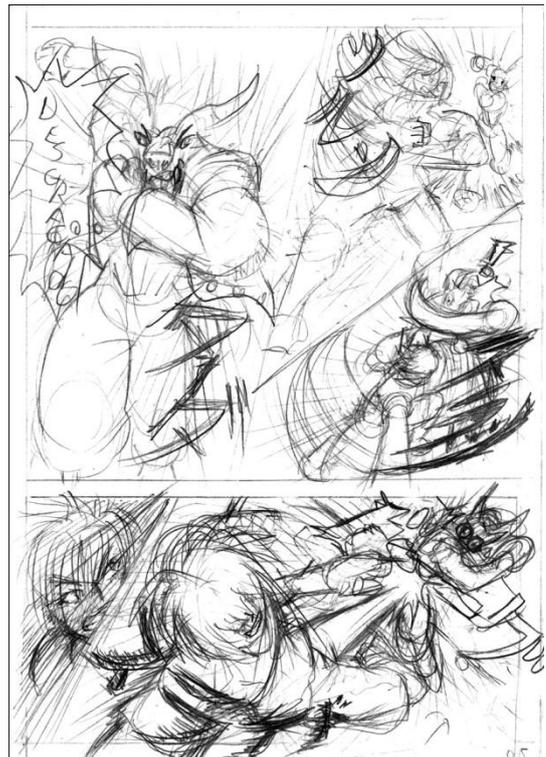


Fig. 17 - Storyboard P.05

Fonte: Acervo do pesquisador

¹⁹ Técnica usada para se desenhar uma imagem como se ele estivesse sendo vista através de uma lente côncava, distorcendo todas as linhas em curvas em direção as laterais ou ao centro da imagem.

A ideia do terceiro quadro é boa pois, mostra um bom método para se desviar de um golpe como o Hoock²⁰ aplicado por Caronte, porém o recorte angular da vinheta que separa o segundo e o terceiro quadro, atrapalha a visualização da ação e o tamanho reduzido da vinheta para uma cena chave, torna a cena confusa.

O quarto quadro é um pequeno recorte na diagonal que foca a expressão do protagonista, não há a menor razão para ele estar ali da forma como está.

E para fechar a seção de erros críticos, a partir da posição que o protagonista estava no terceiro quadro, seria quase impossível desferir o golpe mostrado último quadro.

Ao compreender que erros cometi ao produzir esta página, fui capaz de repensar e redesenhá-la desde o início ao fazer sua versão arte finalizada, além de trabalhar com mais cuidado nas páginas seguintes do storyboard.



Fig. 18 - Storyboard P.06

Fonte: Acervo do pesquisador

expressam o berro de Crocore, o balão espetado com falas gritadas, em conjunto com linhas de velocidade no chão e linha de foco centradas no rosto de Crocore exprimem a sensação de velocidade no ataque. Porém a onomatopeia em ponto de exclamação acima do protagonista, dá a ideia de que ele percebeu algo.

Página 06 – O primeiro quadro mostra o bakeminiano Bhor, dando ordens aos outros membros da gangue. Linhas de velocidade foram trabalhadas ao fundo para realçar a expressão facial e o balão de fala com pontas (usado para falas gritadas em geral) dá a impressão de que ele está realmente dando ordens.

No segundo quadro Crocore corre para cima do protagonista para atacá-lo. Linhas de foco à frente de Crocore e por cima do protagonista, dá ao leitor a ideia de corrida.

No terceiro quadro, Crocore ataca em investida o protagonista que ainda encontra-se agachado. Onomatopeias

²⁰ Golpe de boxe – Hoock (gancho) é um soco lateral que visa acertar cabeça do oponente na região da têmpora, para assim nocautear rapidamente o adversário.

A ideia incitada pelo ponto de exclamação no terceiro quadro se confirma no quarto quadro ao mostrar o protagonista saltando logo abaixo de Crocore, sendo novamente usadas linhas de velocidade no chão e linhas de foco, para direcionar o olhar do leitor.

O último quadro mostra Crocore passando por cima após seu salto e o protagonista passando abaixo para escapar do ataque.

De modo geral esta página esta boa, porém como o último quadro ficou um pouco confuso, ele foi alterado na versão arte finalizada, por um quadro onde o protagonista acerta uma cotovelada em Crocore, melhorando assim a cinematografia

Página 07 – Começa com um quadro com visão em terceira pessoa, mostrando o protagonista em primeiro plano de frente para Bhor, o líder da gangue.

O segundo quadro enfoca a expressão do protagonista que pensa sobre como foi se meter nesta confusão. Seguindo a ideia, o terceiro quando ainda enfatiza o pensamento do protagonista, através do balão de pensamento, mas a cena já se afasta dos personagens introduzindo o corte de cena que acontece no quarto quadro.

A técnica de troca de cena é novamente a ideia de mostrar o céu, para afastar o leitor da cena e em seguida apresentar o local onde a próxima cena acontecerá.

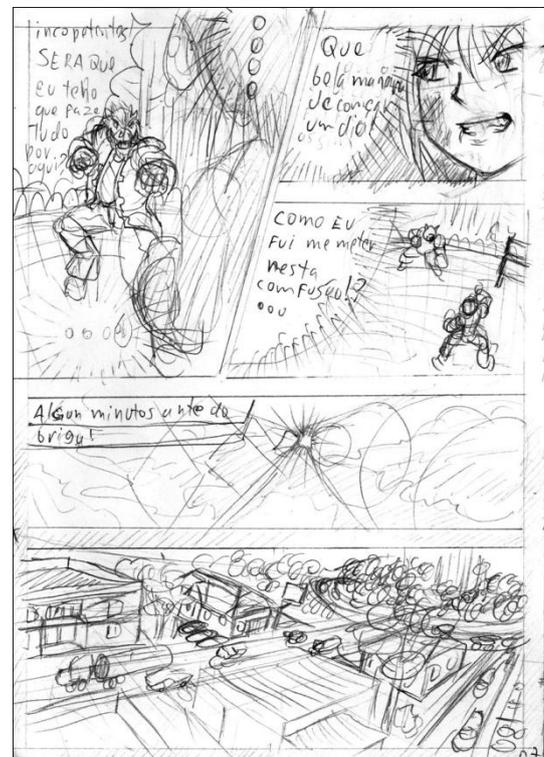


Fig. 19 - Storyboard P.07

Fonte: Acervo do pesquisador

Esta página sofreu apenas uma alteração simples, que foi necessária em função das alterações feitas na página anterior, que terminou com um golpe do protagonista em Crocore, para não perder a qualidade na cinematografia, o último quadro da página sete foi eliminado e os quadros anteriores baixaram uma linha, abrindo desta forma, espaço para demonstrar o que aconteceu a Crocore após receber a cotovelada.

Esta alteração também foi importante, pois o quadro que mostra o céu, cortando a cena agora é o último quadro, finalizando a cena no final da página.

Como visto ao longo da descrição das destas sete páginas, foi possível observar algumas das técnicas e conceitos que o mangaká deve ter em mente ao desenhar seu mangá, para que o mesmo obtenha uma cinematografia.

Mesmo trabalhando com um pequeno número de páginas, foi possível variar o ritmo narrativo do mangá, bastando para isto, usar pequenos detalhes pensados durante a elaboração do storyboard para induzir o olhar do leitor, a seguir o vetor de leitura estabelecido pelo mangaká.

Durante este processo de criação, foi possível desmembrar as etapas, técnicas e conceitos, usados pelos mangakás para criar suas obras. Analisando estes processos, percebeu-se que o ritmo narrativo cinematográfico, discutido no capítulo anterior, tem tamanha influência dentro de um mangá, que é possível afirmar que sem a cinematografia não há mangá.

A cinematografia afeta diretamente o modo como as informações chegam ao leitor, pois suas técnicas, direcionam a ordem de leitura das vinhetas, a velocidade de leitura das páginas, as sensações e sentimentos transmitidas pelas ações e emoções de personagens. Desta forma, o mangaká pode transmitir suas ideias diretamente ao leitor, para assim maximizar a experiência da leitura de sua obra.

2.3.4 Arte final do mangá: O momento de arte final, é a última etapa antes do capítulo ser considerado concluído. Neste momento o mangaká e seus assistentes, vão reconstruir as páginas criadas no storyboard, após uma discussão entre equipe e editores. As alterações feitas na ideia apresentada no storyboard, tem a finalidade de melhorar o que ficou confuso no mangá ou o que foge das políticas de editora que publica a obra.

Como o mangá W-Strike não está vinculado a nenhuma editora, este trabalho de discussão a respeito da qualidade gráfica e cinematográfica do mangá, foi feita junto a meu amigo e sócio Reginaldo²¹, que atuou como editor, sugerindo que alterações deveriam ser feitas para melhorar o mangá.

Após esta etapa, que resultou nas alterações descritas durante o storyboard, iniciou-se a produção da páginas finais que são também, a produção artística apresentada nesta pesquisa.

²¹ Reginaldo Lima Arraes é meu sócio e amigo que ao longo dos últimos três anos, compartilha do mesmo sonho de tornar criciúma e região um pólo no que refere-se a mangakás e ilustradores.

Materiais Usados: Antes de começar a descrição das páginas finalizadas, é importante apresentar os materiais usados durante a produção da obra. Apenas para avisar a quem interessar, muito dos materiais descritos a seguir, além de caros, são difíceis de serem encontrados, podendo ser adquiridos somente em lojas especializadas e alguns ainda, apenas sob encomenda.

Lápis: os lápis usados para esboçar as páginas, foram lápis de cor azul anil nº35 da Fabber Castell. Usei este lápis devido a sua tonalidade suave, e o fato de que a mina do lápis não se espalha com o roçar da mão sobre o papel, evitando assim sujar o desenho.

Borrachas: As borrachas usadas foram as borrachas simples, muito boas para apagar parcialmente o desenho; a borracha plástica, usada para apagar completamente os traços a lápis e as borrachas em bastão que servem para apagar detalhes

Papel: O papel usado para a produção das páginas da arte final foi o papel Canson Mangá que é um papel com textura suave, e gramatura de 230.

Nanquim Indiano: Para passar os traços a limpo após o esboço o nanquim indiano preto apresenta ótimos resultados. A tinta é 100% preta e mesmo em pequenas quantidades, a viscosidade da tinta é bem fluida, facilitando o uso da mesma em canetas pena e a tinta após seca é aprova de água.

Corretivo Branco: O corretivo serve para fazer alterações no desenho a nanquim em caso de borrões e respingos.

Caneta Pena: As canetas pena são o segredinho do mangá. Sua escrita a nanquim com espessura variável, que não sai do papel ao se apagar os esboço com a borracha é indispensável ao bom mangaká. Existem inúmeras penas, mas as mais indicadas para desenhar mangá são as “pena G”, para traços de todos os formatos, a “pena cabra” que é ótima para traços com grande variação de espessura e “pena Leonardt nº 800” ideal para desenhar detalhes.



Fig. 20 - Pena G41

Fonte: www.papeldepapel.com.br



Fig. 21 - Pena Leonardt nº 800

Fonte: www.papeldepapel.com.br

Pinceis e marcadores: Os pinceis e marcadores são usado principalmente no acabamento das páginas e no desenho de onomatopéias, por ter o traço bem espesso e ainda permitir variar a espessura mesmo que suavemente.

Régua, esquadros e curva francesas: Materiais que não podem faltar na mesa do mangaká, pois são usados a todo momento durante a produção das páginas.

Com estes materiais básicos a mão, a construção da obra em sua forma final começa.

Como o processo usado para construir as páginas não se difere muito de uma página para a outra, descreverei como foi a produção da terceira página do mangá e assumiremos que as mesmas técnicas usadas para nelas são aplicáveis a qualquer uma das outra páginas , excluindo a capa do mangá é claro.

Partindo da página presente no storyboard, já com as alterações solicitadas pelo editor, cria-se um novo esboço, porem, com muito mais qualidade, a lápis da página no papel especial

Para facilitar o fluxo de trabalho o papel foi preso à mesa com fita crepe. Com a folha fixada, fiz as margens externas com 10mm no formato A4, com o uso de régua e esquadros. Na sequência comecei desenhar as vinhetas de acordo com o formato estabelecido no storyboard. O espaçamento os entre quadros na horizontal foi de 5mm e de 8mm na vertical.



Fig. 22 - P.03 do storyboard modificada

Fonte: Acervo do pesquisador

Após desenhar com o máximo de precisão as vinhetas, passei a esboçar suavemente o primeiro quadro, a começar pela professora, em seguida estabeleci um ponto de fuga quase ao centro do quadro.

A sala foi desenhada em perspectiva cônica para trabalhar a proporção dos alunos ao fundo. Deixei em branco a na área do balão de pensamento.

No segundo quadro, a margem da vinheta é vazada e a perspectiva do prédio tem 3 pontos de fuga. Os dois pontos laterais estão fora da área da vinheta para não distorcer o desenho, já o ponto que trabalha a altura foi usado ao centro do quadro para passar a impressão de uma vista debaixo para cima. O prédio em si, foi desenhado de modo aparecer apenas de relance, pois o objetivo do quadro é mostrar o céu para fazer o corte da cena.

O terceiro quadro, que mostra a “praça dos estudantes” trabalha com um plano geral, focando em mostrar como é o local onde a próxima cena ocorre. Devido a distância da câmera do local apresentado, este foi o segundo quadro mais difícil de desenhar. Feito também com 3 pontos de fuga, porém todos muito afastados da vinheta, para evitar distorcer a perspectiva.

O quarto quadro é uma perspectiva cônica aérea, com o ponto de fuga sendo colocado um pouco abaixo de um dos pilares do monumento ao centro da página. O restante do cenário usa apenas noções de perspectiva aérea par a dar a proporção adequada ao cenário, com relação a silhueta dos personagens ao centro do quadro. Por fim, o último quadro foi desenhado apenas posicionado os personagens no espaço e desenhando uma noção do cenário ao redor do grupo. Após a conclusão do esboço de qualidade, vem o trabalho de retraçar a página a nanquim com o uso de canetas pena, réguas e o acabamento.

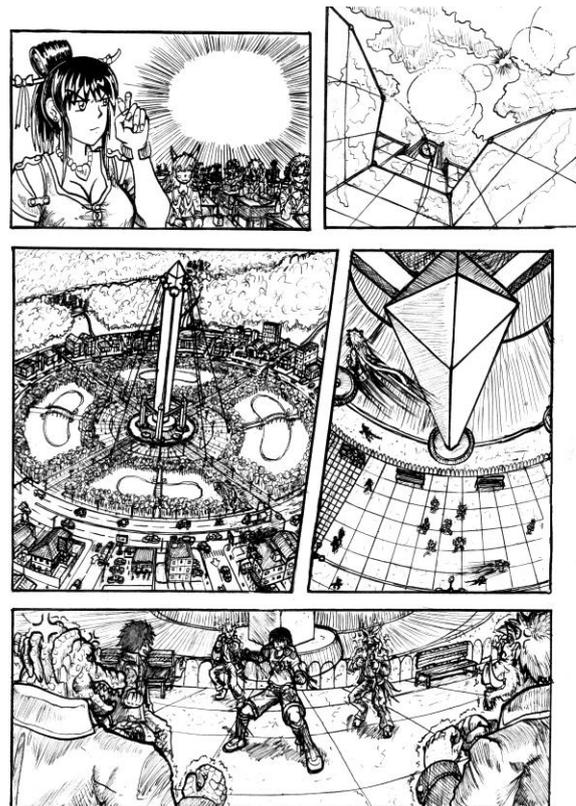


Fig. 23 - Página 03 a nanquim

Fonte: Acervo do pesquisador

Trabalhar com a pena requer muita prática. Ela além de ser um material frágil, se não for usada com suavidade e cautela, pode fazer manchas e borrões

difíceis de serem corrigidos. Contudo, com a técnica adequada não há material melhor para fazer a arte final do mangá.

Para começar a arte final, primeiro se retraça as vinhetas com um marcador. Em seguida se retraça o restante da página. Em quadros como o primeiro segundo e o quarto quadro a pena G e a cabra fazem um bom trabalho, já no terceiro e o quarto quadro foram retraçados com uma pena leonardt nº800 pois, estes são quadros com muitos detalhe minúsculos.

Os cenários foram retraçados com o suporte de régua, esquadro e curva francesa, para que ficassem tortos e tremidos. Uma dica muito boa de Akira Toriyama (1987), para se usar régua com a pena é colar moedas atrás da régua. Desta formas evita-se que a régua suja de nanquim encoste no papel fazendo uma mancha.

Depois de muitas horas desenhado com cuidado para evitar borrões, a página assumiu a forma apresentada pela figura 26 logo acima. A página está quase pronta, bastou dar alguns tons em escala de cinza obtidos com marcadores da magic collar e desenhar algumas linhas de foco no

quarto quadro e a página está pronta para ser editada no computador. Este processo é aplicado a cada uma das páginas do mangá.

Desta forma encerra-se a arte final e com ela encerra-se também o momento de produção do mangá, concluindo desta forma o processo criativo do mesmo. O estudo desta etapa (o momento de produção do mangá) - acabou por responder a mais dois dos objetivos da pesquisa que são “Pesquisar e apresentar como funciona a cinematografia nos mangás” e “Identificar que elementos compõem a cinematografia no mangá”.

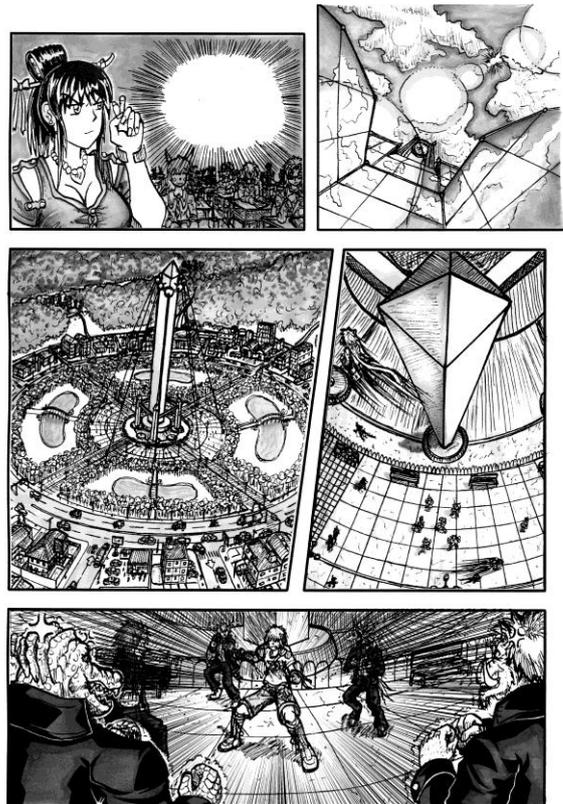


Fig. 24 - P.03 Concluída

Fonte: Acervo do pesquisador

3 METODOLOGIA

O problema da pesquisa foi construído a partir do dia a dia do autor como desenhista/ ilustrador, da observação do cotidiano (das discussões de alunos e amigos sobre como caracterizar um mangá) e da curiosidade/ necessidade de encontrar “parâmetros acadêmicos” que possibilitassem uma diferenciação (científica/ artística) das HQs mangás das demais HQs. Para tanto, permeados por autores que fundamentam esta obra, percebeu-se a necessidade de avançar nas discussões a respeito da cinematografia para a compreensão/ diferenciação das diversas HQs existentes. Para tanto, problematizou-se de que modo a cinematografia pode ajudar na decodificação do mangá?

Esta é uma pesquisa de natureza aplicada, pois objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de um problema específico, útil para interessados no estudo do mangá e fundamentados em um contexto artístico.

A pesquisa é realizada em torno das HQs e mangás, fundamentadas nas palavras de vários autores de quadrinhos como Will Eisner (2001), Scott McCloud (1994) e Akira Toriyama (2002) e estudiosos da área como Alfons Moliné (2006), Paul Gravett (2006) e Sonia Bibe Luyten (2000), que afirmam que a HQ é uma formas de manifestação artística.

A abordagem do problema foi feita de forma qualitativa, pois o problema em questão é algo subjetivo. Um resultado da hibridização entre a HQ clássicas e o cinema de animação, resultado assim em um conjunto de técnicas. Quando usadas corretamente, tais técnicas, ajudam a conduzir o olhar sobre sua obra, despertando assim certos sentimentos no observador, de acordo com a vontade do autor, criando assim a cinematografia existente nos mangá.

Desta forma o problema é subjetivo porque trata-se de uma forma de comunicação autor e receptor, através de uma linguagem composta por imagens sequenciais e textos, que não podem ser mensurados, muito menos quantificados. Creswell, (2007, p. 184), define a investigação qualitativa como:

A investigação qualitativa emprega diferentes alegações de conhecimento, estratégias de investigação e métodos de coleta e análise de

dados [...]. Os procedimentos qualitativos se baseiam em dados e usam estratégias diversas de investigações.

Devido a forma como o problema foi abordado, esta pesquisa classifica-se como uma pesquisa bibliográfica exploratória. A pesquisa exploratória é aquela que objetiva uma maior familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito. segundo Fachin, 2005, p.125, esse tipo de pesquisa:

[...] tem como objetivo, proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito, ou a construir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a considerações dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. A pesquisa bibliográfica diz respeito ao conjunto de conhecimentos humanos reunidos nas obras. Tem como finalidade fundamental conduzir o leitor a determinado assunto e proporcionar a produção, coleção, armazenamento, reprodução, utilização e comunicação das informações coletadas para o desempenho da pesquisa.

Assim sendo um levantamento bibliográfico prévio foi feito, buscando maior familiaridade com o problema e dados para o início das pesquisas, alguns dos matéria forma obtidos na biblioteca da UNESCO, na internet e outros ainda são de uso pessoal do pesquisador.

A pesquisa parte inicialmente das HQs de modo geral, visando situar os quadrinhos como uma linguagem da Arte, nas palavras de pesquisadores e profissionais da área. Na sequência o pesquisador, discute um pouco sobre o que é um mangá, e como ler um mangá.

Adiante o assunto discutido permeia nos elementos gráficos do mangá, separando e classificado cada elemento, além da realização de uma breve análise da função que o elemento exerce dentro da narrativa do mangá.

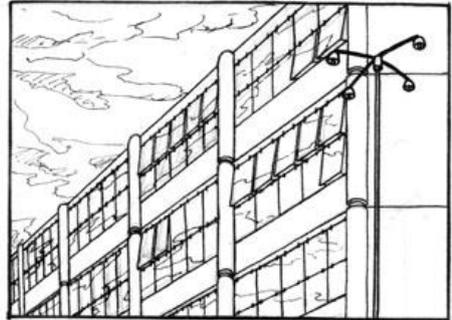
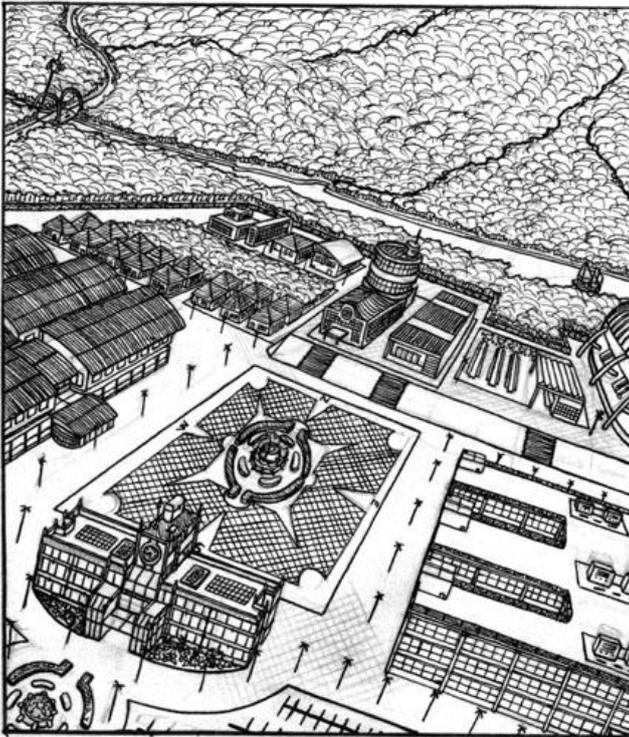
Após a análise das características estruturais dos mangás, discute como acontece o processo criativo do mangá. Processo este que foi dividido em três momentos, para facilitar a compreensão individual e do todo a cerca do processo criativo do mangá.

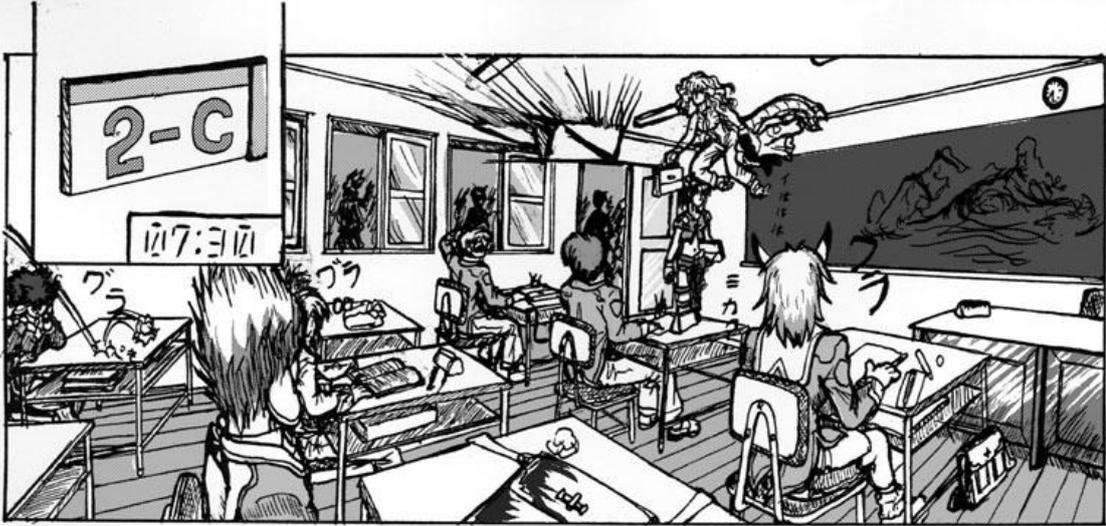
Os resultados a da pesquisa, tanto acerca das características que constituem quanto a cerca da cinematografia no mesmo e suas forma de elaboração, foram aplicados na produção de uma produção artística em mangá. A

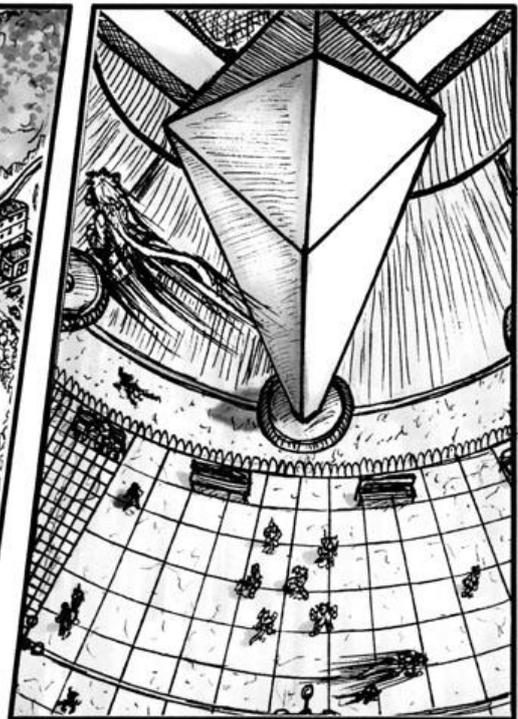
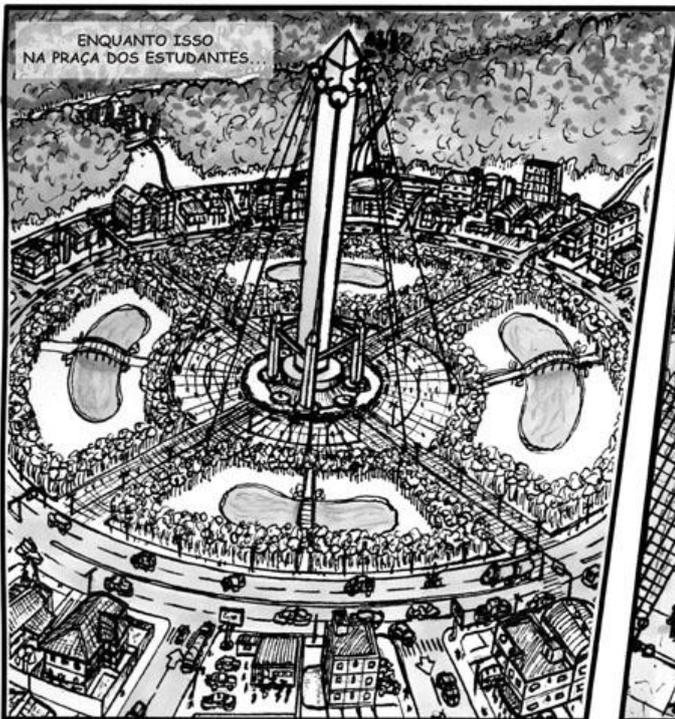
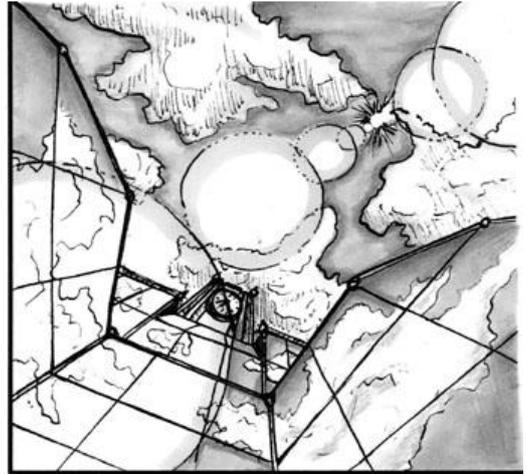
produção trata-se de uma HQ no formato mangá intitulada, W-Strike (Double-U-Strike), sendo que a apresentação desta foi trabalhada, para que esta se adequasse a possibilidade de exposição em uma galeria de arte contemporânea.

4 W-STRIKE CAP-01 - THE NEW GUY

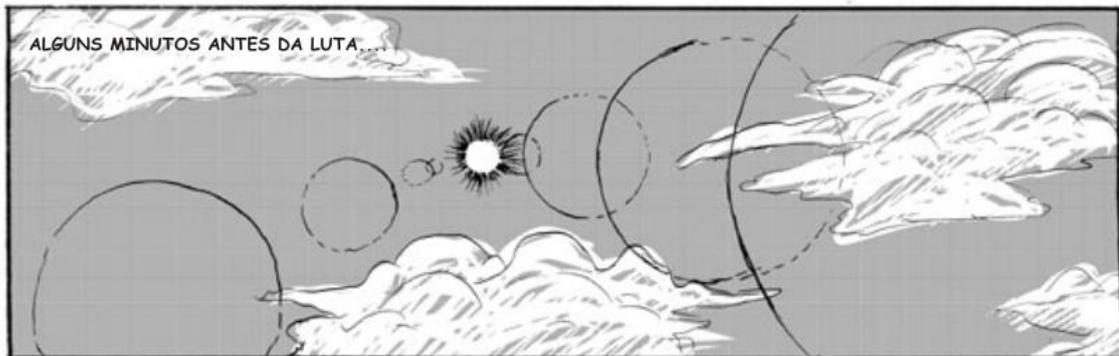












5 Considerações

O presente trabalho de conclusão de curso foi o resultado de uma pesquisa teórica, que visou estudar o ritmo narrativo cinematográfico dos mangás e analisar como ele influencia na decodificação da obra a partir do estudo fragmentado do processo criativo.

Neste sentido os resultados obtidos através de pesquisas bibliográficas, feitas no primeiro capítulo, apontaram as características da narrativa do mangá que os diferenciam das demais HQs. Tais resultados permitiram também afirmar que as HQs e os mangá são uma forma de linguagem artísticas por meio das palavras de autores como Eisner e Mccloud.

Pautado por Luyten e Moliné, foi possível analisar o que é a cinematografia do mangá e apontar os elementos que a compõem, respondendo desta forma a dois dos objetivos principais de pesquisa propostos.

Este estudo respondeu aos objetivos de pesquisa a partir da análise independente de cada um dos momentos de criação do mangá. Em especial a análise da cinematografia do mangá durante a descrição do storyboard foi crucial para a compressão da capacidade comunicativa/ estética da cinematografia. Foi através desta análise que os objetivos de pesquisa foram observados, apontando desta forma o quanto a cinematografia é importante para que o mangaká possa comunicar suas idéias para o leitor de maneira rápida e de fácil entendimento.

Por fim, a apresentação das sete páginas do mangá junto a capa da obra, ilustrou a cinematografia estudada nos capítulos anteriores, atingindo assim o ultimo objetivo de pesquisa, que trata-se da criação de uma produção artística em mangá com ênfase na cinematografia.

As constatações deste estudo apontam que a cinematografia é capaz de mudar completamente a forma de uma HQ. Ela é capaz de fazer com que mesmo, as mais complexas sequências de ação e a mais paradas sequências de conversas, tenham um ritmo “condizentes com suas naturezas narrativas”. O ritmo narrativo adequado, desta forma, cansa menos o leitor, que pode ler um capítulo inteiro em apenas alguns minutos. Se o roteiro do capítulo for “bem trabalhado” em conjunto com uma boa cinematografia, cativará leitor capturando sua atenção para muito além do fim do mangá. Desta forma mesmo que o mangá chegue ao fim, a história por ele narrada permanecerá marcada nas memórias do leitor.

REFERÊNCIAS

COLI, Jorge. **O que é arte**. 10 ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CRESWELL, John W. **Projeto de Pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007. 247 p.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 2001.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. 1.ed. São Paulo: Conrad, 2006.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinho?**. São Paulo: Brasiliense. 1987. 98 p.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá : O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. 1.ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. 1.ed. Nova York: Harper Collins editora, 1994. 224 p.

MINAYO, Maria Cecilia de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 26. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. p. 21, 26 (Coleção temas sociais)

MOLINÉ, Alfons. **O Grande livro dos Mangás**. 2.ed. São Paulo: JBC, 2006.

SILVA, André. **O Herói na Forma e no Conteúdo: Análise Textual do Mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z**. 2006. 133 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

TORIYAMA, Akira. **mangaká: lições de Akira Toryiama**. São Paulo: Conrad, 2002. 196 p.

APENDICES

- A. Roteiro de capítulo
- B. Fichas modelo de personagens



Capítulo 01 – The New Guy

É um dia calmo comum na cidade de Ethanna. De modo geral Ethanna é uma cidade bem ativa, que se destaca principalmente pelo seu complexo de escolas e universidades especializadas de diversas áreas, mas o foco em que ela se destaca é nas áreas de estudo da energia alter. Mostrar uma visão geral da cidade e alguns pontos específicos.

A cena muda para uma vista aérea da escola Sheng Wu-long Ethoss, e vai se aproximando até a sala 2-C. Os alunos estão inquietos, eles ouviram boatos de que hoje a turma vai receber um aluno estrangeiro transferido. A professora Kuroko, perde a paciência com o falatório da turma e quase divide sua mesa ao meio com uma régua berrando silencio. Neste instante os alunos se calam imediatamente.. Kuroko diz que sabe que eles estão curiosos, mas não adianta ficar especulando então calem a boca porque a aula já começou. Kuroko se vira para pó quadro e pensa “se atrasando no primeiro dia de aula, esse deve ser difícil de lidar.

A cena se afasta da escola e foca na praça dos estudantes que fica no centro do bairro das escolas. O dito aluno novo que, esta atrasado se encontra no momento em uma situação peculiar. Setsuna esta em confronto contra 2 **MBK**²² e 3 **BK**²³ e pra piorar está cercado.

Setsuna desvia de um golpe de faca de um meio bakeminiano (**MBK**) que o atacou pela direita. Setsuna agarra seu braço, da uma chave de braço, o desarma e o chuta para longe. Setsuna da uma boa olhada ao seu redor. Ele esta cercado desarmado e em menos numero. Um BK, Caronte (BK tipo bode), corre para cima e Setsuna faz o mesmo. Caronte se prepara para socar, Setsuna percebe o objetivo

²² Meio bakeminiano – Raça fantasiosa criada para o mangá, é a fusão da forma humana com animais, mas com características predominantemente humanas.

²³ Bakeminiano - Raça fantasiosa criada para o mangá, é a fusão da forma humana com animais, mas com características predominantemente animais.

do oponente e nota que ele está com as pernas desprotegidas. Instantes antes de Caronte o socar, Setsuna dá uma rasteira por entre as pernas de Caronte, agarra suas canelas e o derruba de boca no chão. Setsuna se levanta rapidamente e salta por cima de Crocore (BK tipo crocodilo) que saltou de barriga no local onde Setsuna iria parar depois da rasteira.

Setsuna suspira e relembra como a situação chegou a este ponto.

Ele estava caminhando tranquilamente em direção ao colégio. Ele olha seu cartão de inscrição, nele tem o nome, idade e série de Setsuna, além de uma foto 3x4. Ele pensa consigo mesmo que finalmente chegou e agora tem tudo para conseguir realizar seu sonho de se tornar um Alter Toriatsukai²⁴, para assim poder viajar por todo o mundo. Basta apenas se manter longe de confusões e estudar.

Ao cruzar pela praça dos estudantes Setsuna avista um grupo com alguns bakeminianos e meio bakeminianos, cercado um soramiano (SR²⁵). Ao que parece estão extorquindo dinheiro do rapaz. Pensou consigo, “melhor ficar longe de confusão” e tentou ignorar o garoto. Deu alguns passos forçados e parou, não conseguindo ignorar e foi até eles.

Setsuna chamou o grupo perguntou se não tinham vergonha de importunar os mais fracos. O BK Caronte que estava segurando o SR Aron olhou para Setsuna, e disse pra ele não se meter... Bhor (BK tipo javali) apenas apontou para o Aron fugindo pelo auto. Ao se dar conta que soltou Aron, Caronte culpa Setsuna pela fuga e manda que peguem o intrometido. Fim das lembranças.

De volta ao tempo normal. Setsuna pensa, “não me resta muitas opções, então usar aquela tática, apesar de eu não gostar muito dela”.

Setsuna fica em guarda. Caronte o ataca em investida, quando ele está pronto para socar. Caronte tem seu braço agarrado. Ele tenta se mexer, seu corpo não responde. Setsuna ainda segurando o braço de Caronte, se vira de costas e usando seu corpo como alavanca, Setsuna o arremessa rapidamente.

Caronte se choca contra os dois **MBK**, com muita força. Um deles apenas cai ferido e o outro foi acertado pelos chifres e fica inconsciente.

²⁴ Nome de um tipo de aventureiro que capaz de manipular as energias “Alter” e criar efeitos místicos similares a magia de bruxas e magos.

²⁵ Nome de uma raça fantasiosa criada para o mangá – São seres pequenos capazes de voar, ao zerar os efeitos da gravidade sobre si mesmo. Eles se deslocam pelo ar com turbinas de ar comprimido biológicas e manobram com ajuda de uma calda membranosa que funciona como leme aerodinâmico.

Os outros membros da gangue partem para cima. Setsuna pensa “é hora de usar aquela tática” e foge. Ele passa pelo vão no cerco deixado pelos **MBK** caídos, e vai em direção a uma rua comercial bastante movimentada.

Crocore diz para não deixá-lo fugir. Setsuna é mais rápido que a maior parte deles, porem Bhor e Caronte são muito rápidos e alcançam o rapidamente. Bhor rindo diz “um mero **HG**²⁶ não pode fugir de um **BK** puro por mais que tente”. Setsuna ri dele e diz “quer apostar?”, Ele usa sua reserva alter e a converte em potencia muscular e dispara na frente. Caronte nota e avisa aos outros “o desgraçado é um usuário de alter! Não o deixem fugir, ele não pode correr assim por muito tempo”.

Setsuna ao se afastar pensa “tenho que despistá-los, ou serei pego!”, quando avista uma grande loja de roupas e sem pensar duas vezes, entra. A atendente tenta perguntar se pode ajudar e Setsuna passa correndo por ela, pega uma calça feminina e uma blusinha e vai a um provador. A dona da loja Aina que está no caixa, a atendente e algumas outras freguesas ficam olhando serio para o provador meio assustadas.

Os perseguidores chegam, entram e começam a procurar. Crocore diz “achem aquele calhorda, ninguém se mete com a **BAKEGAN**²⁷ e sai assim. As outras clientes da loja se assustam muito com a entrada da gangue causando um alvoroço geral.

Caronte não encontrando Setsuna, pergunta a atendente enquanto a sacode onde esta o garoto que entrou agora a pouco. Enquanto Caronte questiona a atendente uma garota “Ayumi” passa ao fundo em direção ao caixa.

Ayumi chega ao caixa enquanto os **BAKEGAN** ainda procuram por Setsuna. Aina fica olhando confusa para ela que saiu do vestuário onde o garoto entrou, gagueja tentando falar algo quando Ayumi a interrompe.

Ayumi diz que vai levar peças e que já esta usando. Aina diz que esta tudo bem, e passa o valor da compra. Ayumi paga e sai o mais rápido possível. Já fora da loja ela respira aliviada e diz que conseguiu se livrar deles, mas olha o relógio e diz atrasadíssima no primeiro dia de aula e suspira.

²⁶ Hengliano – nome atribuído a raça similar aos humanos no mangá. A principal diferença entre eles é que alguns dos henglianos são capazes de mudar a forma de seus corpos de acordo com a vontade e algumas outras condições especiais

²⁷ Nome da gang de bakeminianos da região.

Ayumi corre para não se atrasar mais e enquanto corre faz sua apresentação em pensamento. Apresenta-se como Setsuna Hashiro Mitsunaki, mas quando esta nessa forma ele usa o nome falso “Ayumi” para evitar perguntas chatas de responder. Informa que o principal motivo desta mudança de aparência deve-se a dois fatores, o primeiro é que ele é um **HG** e transformar-se é uma habilidade natural da raça, mas poucas pessoas a usam devido a alguns tabus e superstições e a segunda é que ele é um hermafrodita genuíno. E por fim, afirma que veio para a cidade de Ethanna para encontrar seu futuro tutor, que lhe mostrará o caminho pra que ele se torne um Alter Toriatsukai (アルター取り扱い – manipulador de alter), mas por hora é bom ele correr ou vai ficar ainda mais atrasado. Enquanto Ayumi se apresenta, mostrar partes do caminho que leva até escola Sheng Wu-Long Ethoss, principalmente a praça dos estudantes que abre o caminho para os 5 colégios da região.

Mostrar uma cena do colégio Sheng Wu-Long e em seguida mostrar a sala dos professores com alguns professores e Setsuna em sua forma masculina.

Setsuna leva uma bronca do professor Kanudo por estar atrasado no seu primeiro dia de aula. Setsuna tenta explicar que foi atacados por alguns alunos de outro colégio e não pode chegar antes de escapar deles, mas Kanudo não quer nem saber e dá mais uma bronca por ele estar brigando antes do primeiro dia de aula. Após as broncas Kanudo o leva até a diretoria onde Alexander Hojo o aguarda. A sala da diretoria é ricamente decorada no melhor do estilo barroco, escrivaninha de mogno, poltronas, uma mesa de centro, alguns armários, tapeçarias e um grande lustre.

Setsuna entra na sala e se apresenta, Hojo diz para ficar a vontade e oferece uma xícara de chá. Setsuna aceita e se serve.

Então você é Setsuna. o caso especial dos Junnonianos²⁸ que se transferiram para cá. Setsuna confirma e conta que depois de sair das forças armadas de Junnon, ele seu amigo Rey, desenvolveram grande interesse por habilidades alter e como Ethanna²⁹ é conhecida como a capital dos usuários Alter, ele e Rey decidiram estudar aqui.

²⁸ Nome dos residentes do continente Junnon.

²⁹ Nome da cidade onde se encontra atualmente.

Para facilitar o pai de Rey Alex e Hojo se são amigos pessoais, ai foi fácil se transferir. Hojo confirma que é um velho amigo de Alex, apesar de não vê-lo já a algum tempo.

Quanto a transferência, Hojo afirma que todos os documentos estão corretos. Já quanto a Setsuna preferir manter verdadeiro sexo em segredo, Hojo diz que não tem problemas, mas para evitar constrangimentos futuros a enfermeira Margarida e o diretor disciplinar Sephiroth, já sabem sobre seu caso e o manterão em segredo.

Setsuna agradece a compreensão. Hojo entrega a Setsuna os documentos referentes a transferência, além de um comunicado de dispensa das aulas de natação e exames físicos, além de outras atividade que podem vir a revelar seu verdadeiro sexo. Hojo diz esperar muito de Setsuna e Rey. Setsuna diz que tentará atingir as expectativas de Hojo. Antes de Setsuna sair Hojo informa que já arranjou um mestre para Setsuna e Rey e assim que puderem eles devem ir no endereço marcado nos documentos. Setsuna agradece novamente e sai.

Mostrar Hojo com alguns papeis em cima da mesa sobre Setsuna e Rey e com um sorriso maligno no rosto.

Mostrar o corredor do segundo ano durante o horário de aulas, mostrar a placa da sala 2-C onde Setsuna estudará e em seguida mostrar a professora Kuroko e Setsuna em frente a sala de aula.

Kuroko diz animada que ele finalmente chegou e pergunta porque ele demorou tanto? Setsuna diz que teve problemas para chegar e o diretor o chamou a sala dele para cumprimentá-lo pessoalmente, além de entregar os documentos da transferência.

Kuroko faz uma cara de espanto quando ele menciona que Hojo o chamou a sala dele, e diz baixinho “que medo quando aquele velho começa a agir”. Setsuna pergunta como? E ela diz que não é nada não, apenas espere aqui que vou apresentá-lo a turma.

Kuroko entra na sala de aula. Os alunos estão alvoroçados e não param de falar. Kuroko pede a atenção da turma... tenta mais uma vez e nada tenta uma terceira vez já sem paciência e nada, ainda por cima uma bolinha de papel acerta sua cabeça. Puxa uma régua colossal de sabe-se lá onde e quase divide a mesa ao meio com força que bateu e berra calaaaaaaadados!.

A turma fica em um silêncio súbito com todos olhando para ela com medo. Kuroko volta a ficar alegre, ela avisa que o aluno transferido chegou e o manda entrar. Setsuna está perplexo com a facilidade que Kuroko muda de humor, bem por isso obedece sem pestanejar.

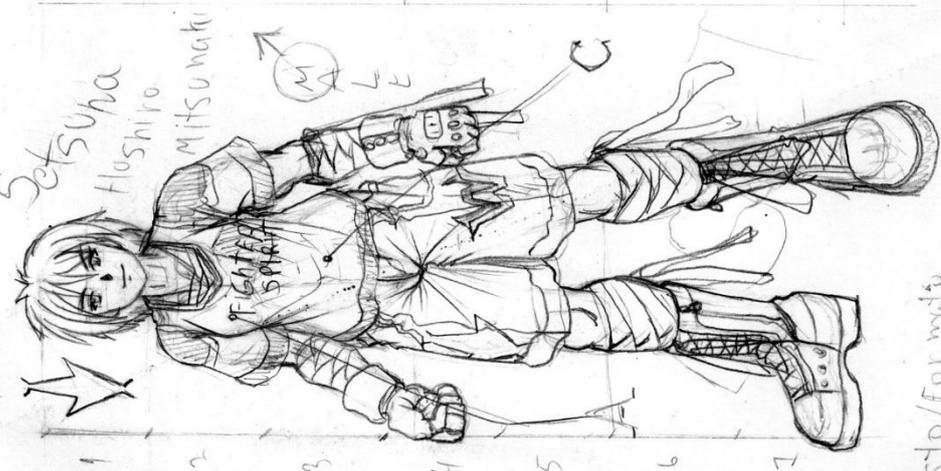
Setsuna entra na sala, fica de frente para o quadro escreve seu nome no quadro, se volta para a turma e se apresenta como Setsuna Hashiro Mitsunaki!

Setsuna comenta que veio de Gefion, um país que faz fronteira com Junnon e que veio para Ethanna para se tornar um Alter Toriatsukai. Afirma ser bastante ativo, gostar de esportes em geral, principalmente artes marciais e espera se dar bem com todos. Setsuna cumprimenta a todos ao estilo militar.

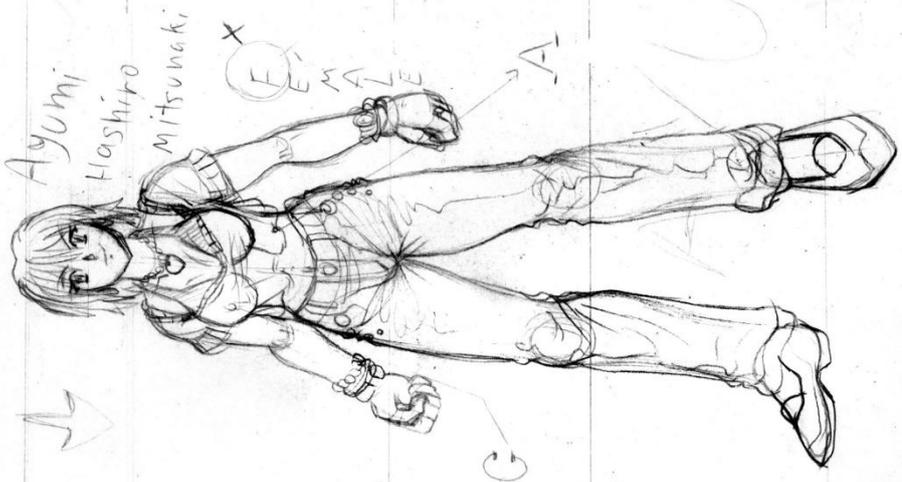
Cai-01 fim.

WISAKKO

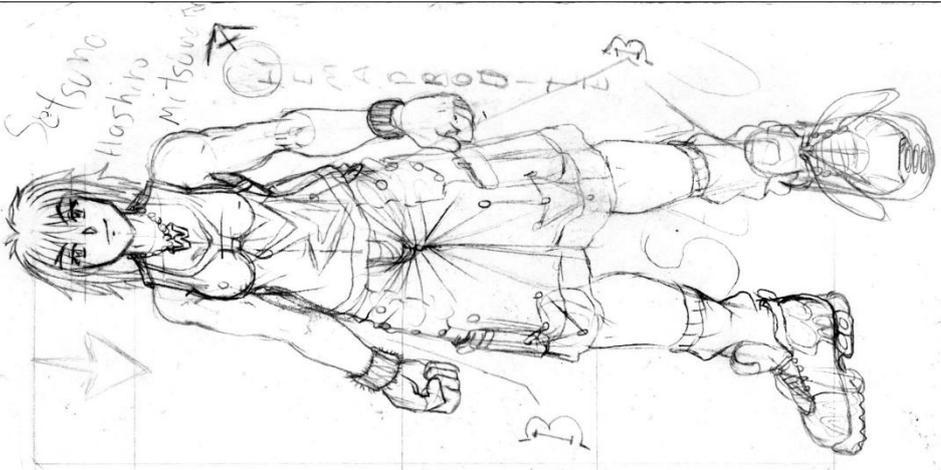
Character-Sheet



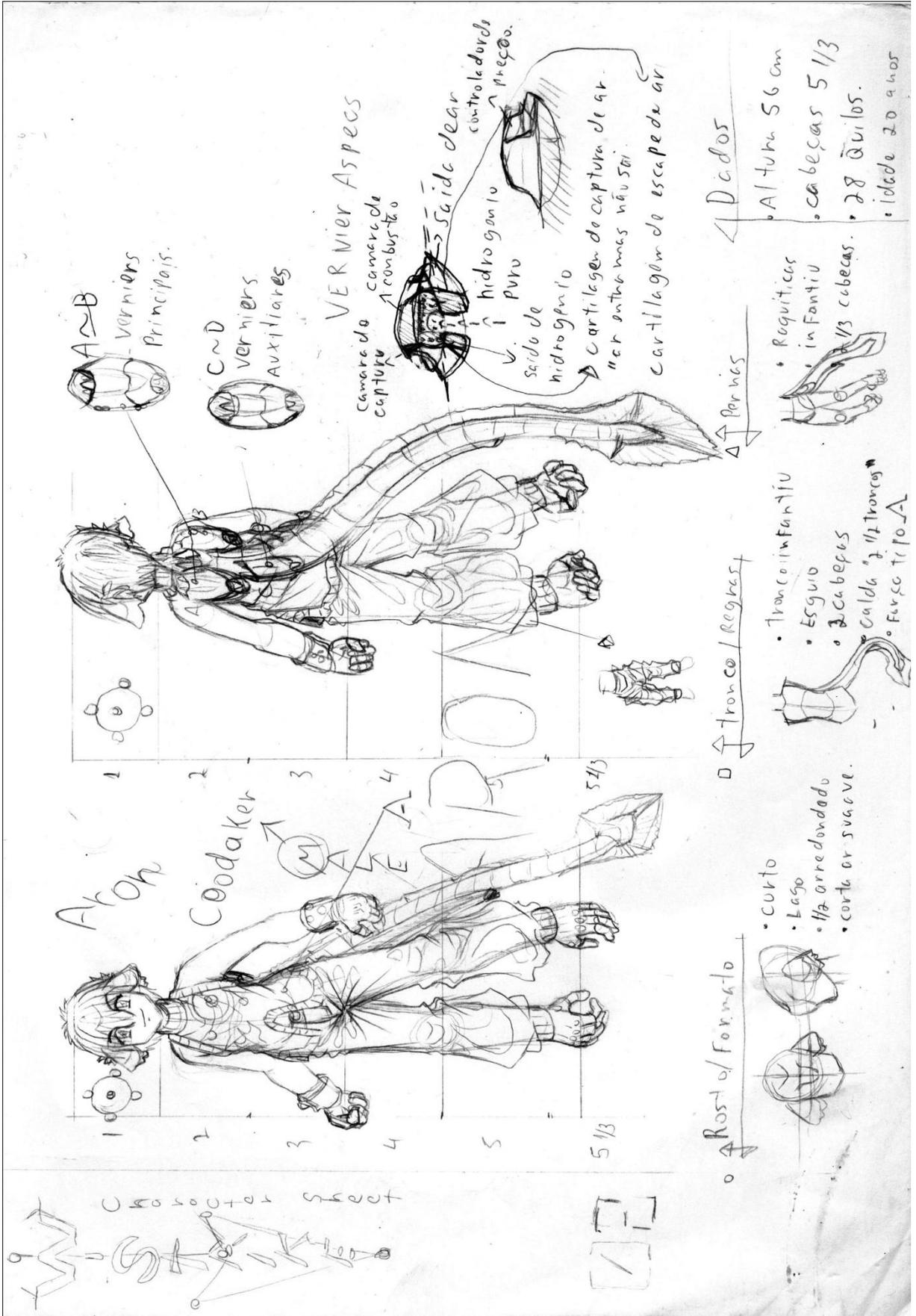
→ Rostro/Forma
 • Curto
 • Afiado
 • bicudo

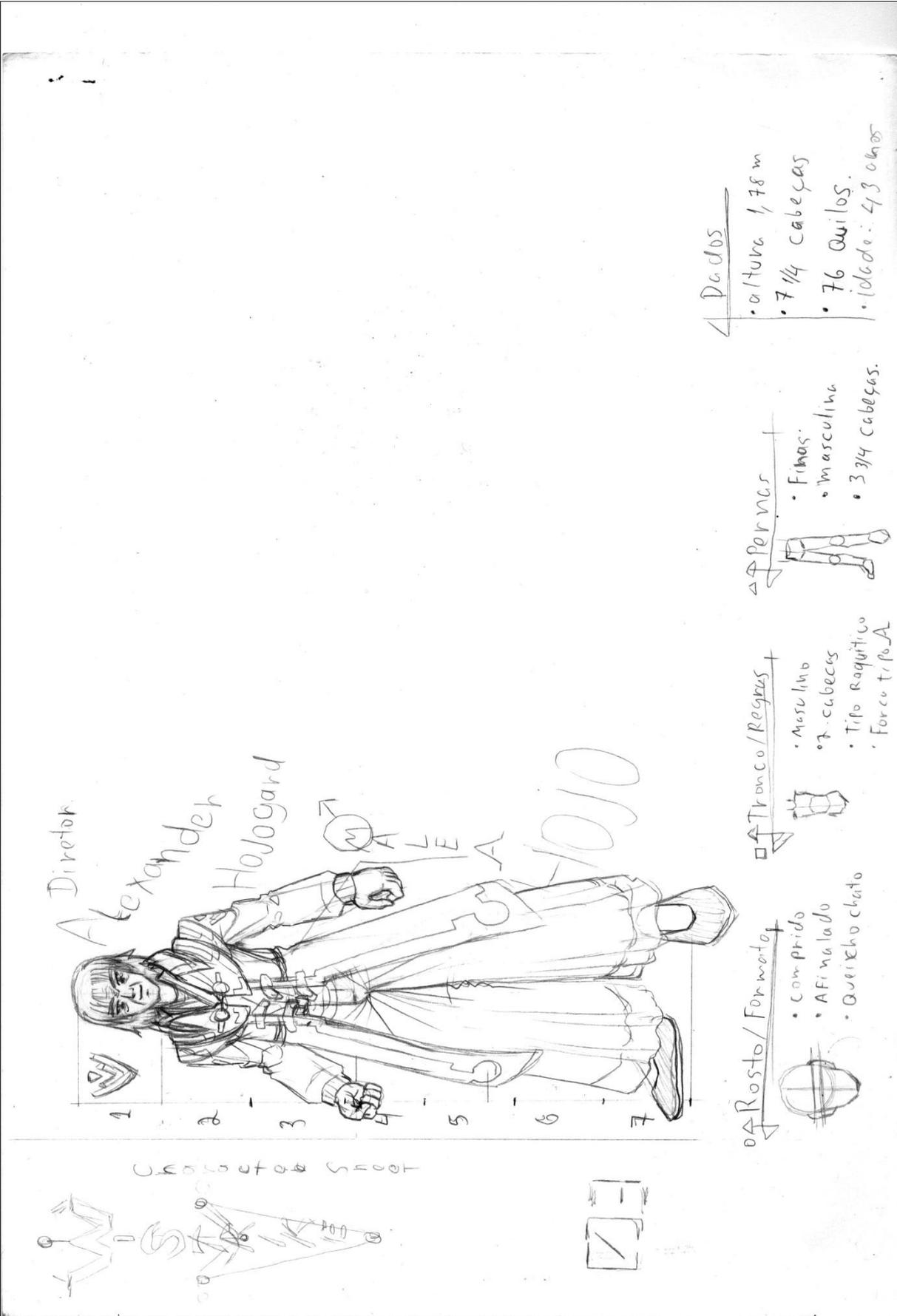


→ Pernas
 • Tonçadas
 • Afeminadas
 • 4/9 cabeças

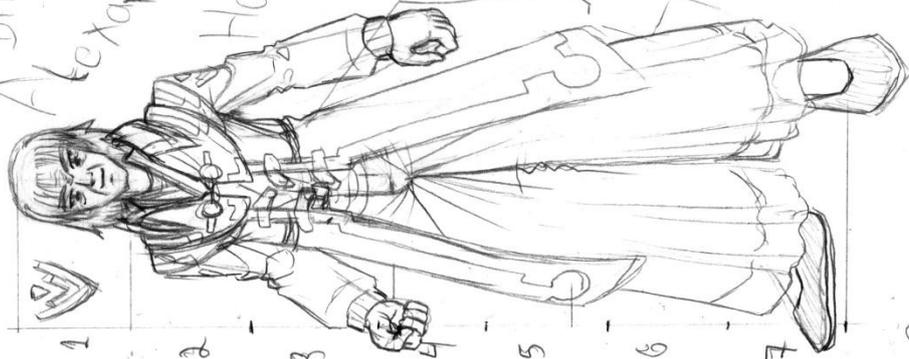


→ Dado
 • Altura: 1,76
 • Cabeças: 7
 • 84 quilos
 • 100kg-17anos





Director
Alexander
Hologard

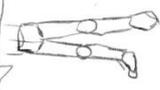


▷ Dados

- altura 1,78 m
- 7 1/4 cabeças
- 76 quilos.
- idade: 43 anos

▷ Pernas

- Finas.
- masculina
- 3 3/4 cabeças.



▷ Tronco/Regues

- masculino
- 7 cabeças
- Tipo Raquítico
- Forcu tipo A

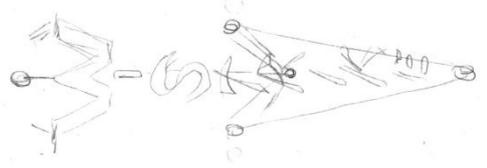


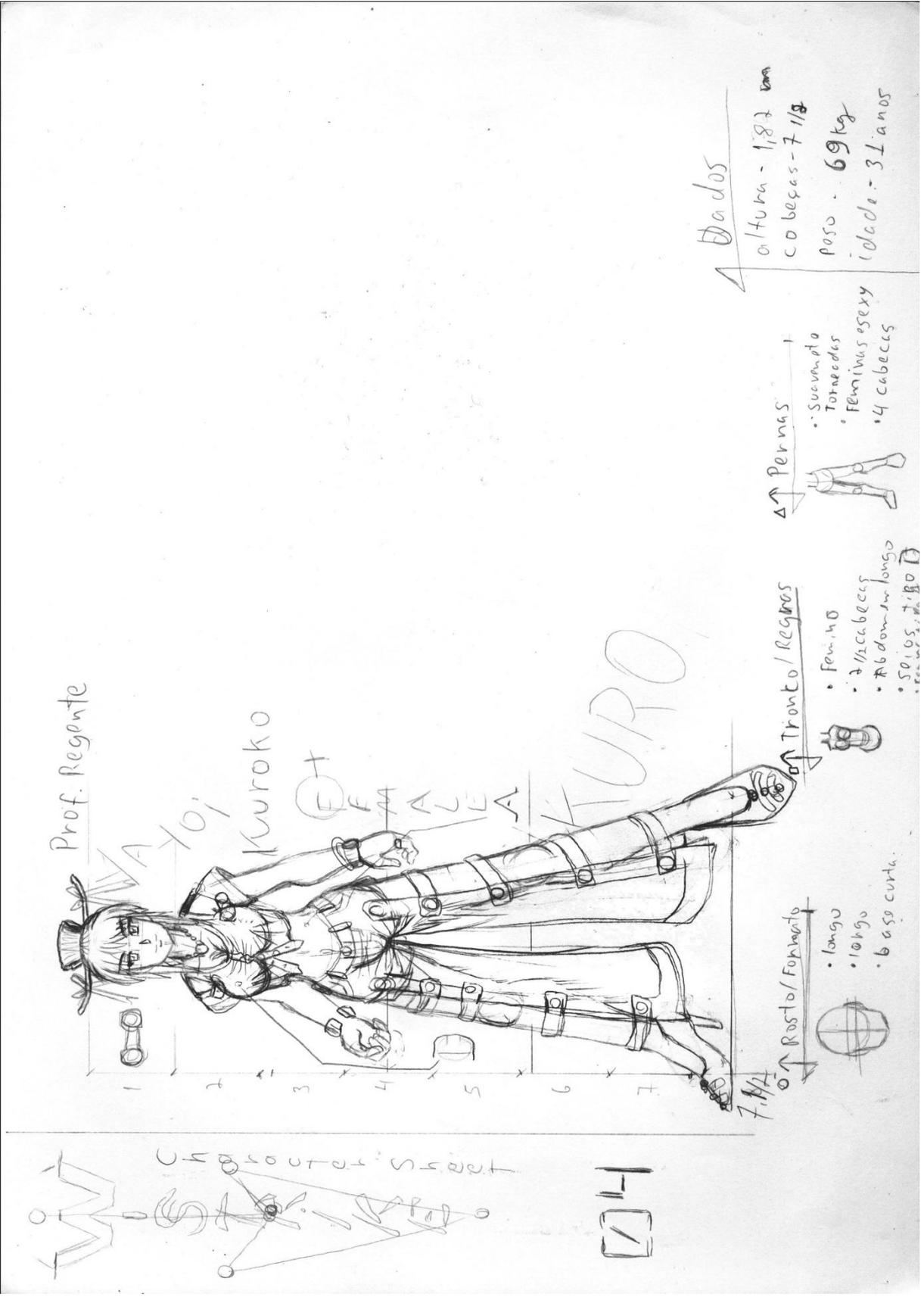
▷ Rostro/Formata

- comprido
- Afinalado
- Orelheho chato



Character Sheet





Prof. Regente

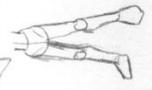
Kuroko

CHARTER STREET

Datos

- altura - 1,87 cm
- Cabezas - 7 1/8
- peso - 69 kg
- edad - 31 años

Pernas



- Suavizado
- Tornados
- FEMINUS SEXY
- 4 cabezas

Tronco/Regatas

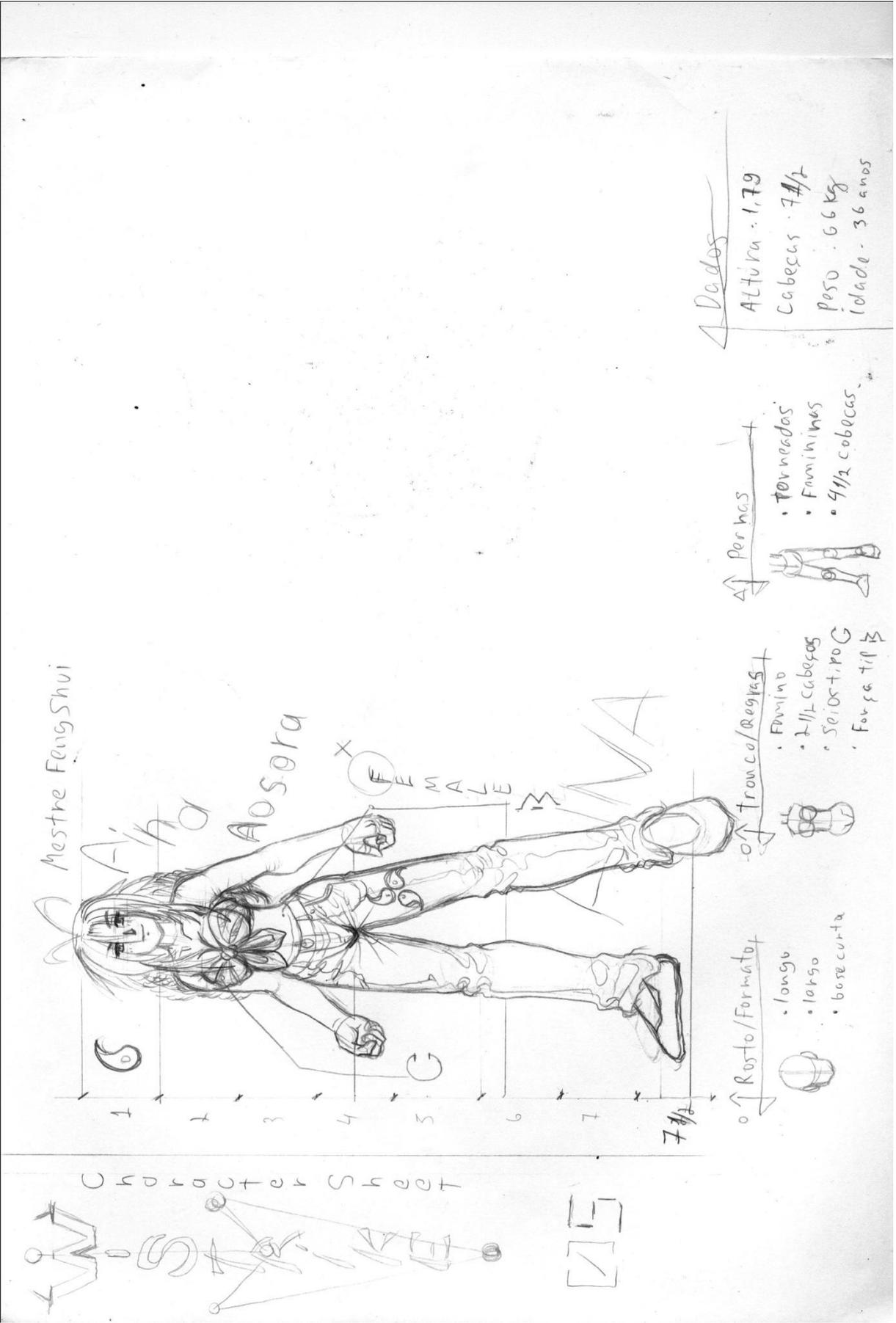


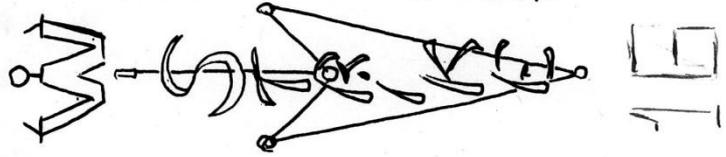
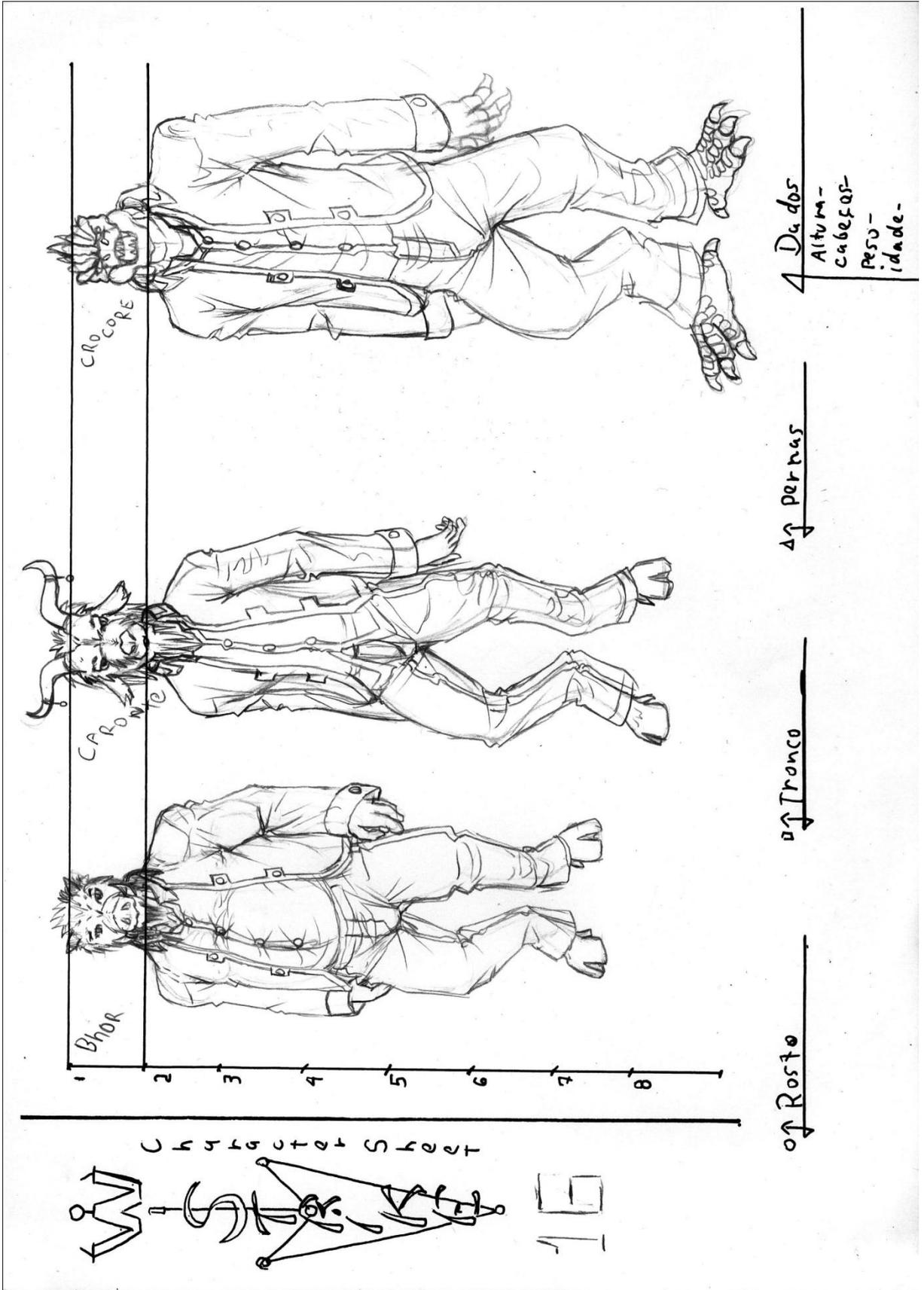
- FEMINO
- 7 1/2 cabezas
- 6 dom. m. largo
- 50.05. 1.80

Rostro/Formato



- largo
- largo
- base curv.





16