

DESIGNA

2018

TERRITORY

PROCEEDINGS

UBI

Francisco Paiva
Catarina Moura (Org.)

DESIGNA

Conferência Internacional de Investigação em Design
International Conference On Design Research

Título / Title

DESIGNA 2018 - TERRITORY

Organização / Editors

Francisco Paiva

Catarina Moura

Design Gráfico / Graphic Design

Sara Constante

Editora / Publisher

LABCOM.IFP, coleção/collection ARS

Universidade da Beira Interior (www.ubi.pt)

Rua Marquês d'Ávila e Bolama

6200-001 Covilhã, Portugal

Impressão / Print on Demand

Serviços Gráficos da UBI

Tiragem

Print on demand

ISBN

978-989-654-493-5 (papel)

978-989-654-494-2 (ePub)

978-989-654-495-9 (PDF)

Apoios / Institutional Support

FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia

LABCOM.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades

www.designa.ubi.pt

www.labcom-ifp.ubi.pt

Covilhã, 2018



© Reservados todos os direitos. O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra carece de expressa autorização do editor e dos seus autores. A organização não se responsabiliza nem se pronuncia face à exactidão da informação constante deste livro. Os artigos, bem como a autorização de publicação das imagens são da exclusiva responsabilidade dos autores.



COMISSÃO CIENTÍFICA SCIENTIFIC COMMITTEE

Francisco Paiva (coordenação \ chair)
Universidade da Beira Interior PT

Afonso Borges

FAL Universidade da Beira Interior PT

Aidan Rowe

University of Alberta CA

Alastair Fuad-Luke

University of Bozen-Bolzano IT

Alexandra Cruchinho

ESART I. Politécnico Castelo Branco PT

Anabela Gradim

FAL Universidade da Beira Interior PT

Ana Margarida Ferreira

IADE Universidade Europeia PT

António Delgado

ESAD Instituto Politécnico de Leiria PT

Catarina Moura

FAL Universidade da Beira Interior PT

Carmen Bellido Márquez

FBA Universidad de Granada ES

Daniel Brandão

ICS Universidade do Minho PT

Daniel Raposo

ESART Inst. Politécnico Castelo Branco PT

Denis Alves Coelho

FE Universidade da Beira Interior PT

Elena Formia

DA Università di Bologna IT

Elena González Miranda

FBA Universidad del País Vasco ES

Filipe Alarcão

ESAD Caldas da Rainha PT

Flávio Almeida

IADE Universidade Europeia PT

Francisco Paiva

Universidade da Beira Interior PT

Gonçalo Falcão

FA Universidade de Lisboa PT

Helena Barbosa

DCA Universidade de Aveiro PT

Isabel Cantista

Universidade Lusíada PT

João Paulo Queiroz

FBA Universidade de Lisboa PT

Joaquim Paulo Serra

FAL Universidade da Beira Interior PT

José Bártolo

ESAD Matosinhos PT

Josu Rekalde Izagirre

FBA Universidad Del País Vasco ES

Jorge dos Reis

FBA Universidade de Lisboa PT

Júlio Londrim

FAL Universidade da Beira Interior PT

Mário Bismarck

FBA Universidade do Porto PT

Mário Moura

FBA Universidade do Porto PT

Miguel Carvalhais

INESC TEC, FBA Universidade do Porto PT

Nuno Martins

IPCA Escola Superior de Design PT

Paulo Oliveira Freire Almeida

EA Universidade do Minho PT

Paulo Luís Almeida

FBA Universidade do Porto PT

Raul Cunha

FBA Universidade de Lisboa PT

Renato Bispo

ESAD Caldas da Rainha PT

Rita Salvado

FE Universidade da Beira Interior PT

Sara Velez

FAL Universidade da Beira Interior PT

Secil Ugur Yavuz

University of Bozen-Bolzano IT

Sofia Leal Rodrigues

FBA Universidade de Lisboa PT

Sheila Pontis

UCL University College London UK

Sílvia Barros de Held

EACH Universidade de São Paulo BR

Oscar Tomico

Eindhoven U. of Technology NL / ELISAVA SP

Teresa Franqueira

Universidade de Aveiro PT

Vanda Correia

ESTG Instituto Politécnico de Portalegre PT

Vasco Branco

DCA Universidade de Aveiro PT

**COMISSÃO EXECUTIVA
\\ EXECUTIVE COMMITTEE**

Francisco Paiva

Catarina Moura

Afonso Borges

Júlio Londrim

Rita Salvado

Sara Velez

Design

Sara Constante

Francisco Paiva

Administration

Mércia Pires

Catarina Moura

Cristina Lopes

Informatics

Marco Oliveira

Édi Aires

Support

Carlos Micaelo

Miguel Rebelo

ÍNDICE

13

TERRITÓRIO

Francisco Paiva

Catarina Moura

15

TERRITORY

Francisco Paiva

Catarina Moura

SPEAKERS

19

DESIGNING FOR RICH CO-HABITATIONS:
TERRITORY AS A DIVERSESCAPE

Alastair Fuad-Luke

21

HISTORIES OF THE FUTURE.
VISIONS OF SUSTAINABILITY
BY ITALIAN DESIGN CULTURES

Elena Formia

23

REDESIGNING BORDERS:
VISUALIZATION IN THE BIOMETRIC AGE

Peter Hall

25

SPACE IN-BETWEEN:
CRAFTING TEXTILES IN THE REALM
OF BITS AND BYTES

Seçil Uğur Yavuz

27

DESIGN, TERRITORY AND IDENTITY

Raul Cunca

COMMUNICATION \ SERVICES

31

DESIGN DE MOBILIÁRIO
EM CARTÃO COMPACTO E MODULAR

Ana Filomena Curralo

Manuel Rivas

41

URBI AND LIFE IN ON THOUGHTS
/ PENSAMIENTRAS

Ana Isabel Albuquerque

51

TRAJETOS DE ENVOLVIMENTO:
O DESIGN NA CONCRETIZAÇÃO
DE ESPAÇOS ACADÉMICOS
E A SUA LIGAÇÃO À MALHA LOCAL

Marta Fernandes

Rita Coelho

59

ESTUDIO DE LAS EMOCIONES DESDE UNA
PERSPECTIVA DE DISEÑO DE SERVICIOS:
DOS CASOS SOBRE TURISMO

Manuel Martínez Torán

Rúben Jacob Dazarola

Kathy Mollenhauer

75

BOUNDING SPACE:
GRAPHIC DESIGN AND THE
MUTABILITY OF TERRITORY

Anne Bush

83

O DESIGN GRÁFICO E O PATRIMÓNIO
CULTURAL DO MINHO: INVESTIGAÇÃO
E EXPERIMENTAÇÃO PEDAGÓGICA SOBRE
COMUNICAÇÃO GRÁFICA E TERRITÓRIO

Jorge Brandão Pereira

91

O CANAL 180 NO TERRITÓRIO PORTUGUÊS:
O PAPEL DO DESIGN DE MOTION GRAPHICS
NA COMUNICAÇÃO DA MARCA

Ana Sofia Ribeiro Rodrigues

Pedro Serapicos

Vítor Quelhas

101

SINAIS IDENTITÁRIOS NO DESIGN PORTUGUÊS
DE TIPOS DIGITAIS

Vítor Quelhas

Rui Mendonça

Vasco Branco

111

DESIGN DE SUPERFÍCIE E TERRITORIALIDADE:
UM ESTUDO DE CASO DAS ESTAMPAS
CRIADAS PARA O PROJETO AZULEJOS
DE BELÉM

Regina Moreira

Marcia Lopes

Vanêssa Rebello

M. Sílvia Barros de Held

FASHION \ TEXTILES

121

O CONSUMO NARCÍSICO DE MODA
E AS CONSEQUÊNCIAS:
O TRABALHO ESCRAVO NA INDÚSTRIA TÊXTIL

Caroline Meira Nunes de Almeida

Maria Sílvia Barros de Held

133

O TERRITÓRIO DA TRANSPARÊNCIA E TECNOLOGIA
NA CRIAÇÃO DE CALÇADOS CONFORTÁVEIS

Charlotte Amoedo

Joyce Pires, Priscila Santos

Priscila Santos

Maria Sílvia Held

141

TRANSPARÊNCIA NA MODA:
UMA ANÁLISE DO ÍNDICE DE TRANSPARÊNCIA
DA MODA E SUA IMPORTÂNCIA PARA O BRASIL

Elisa Araújo Tupiná

Vanessa Henrique

Sílvia Barros de Held

145

A SUBVERSÃO NA MODA:
O PASTICHE COMO TERRITÓRIO DE CRIAÇÃO

Yasmin Alexandre Có

Cláudia Regina Garcia Vicentini

153

ALÉM DAS TEMPORADAS.
A RUPTURA DE PARADIGMAS
DO DESIGN DE MODA ATRAVÉS
DO CONCEITO DE 'MODA ATEMPORAL'

Marina Duarte Rezende

M. Sílvia Held

159

A ARTE RELACIONAL

E O ARTISTA CONTEMPORÂNEO:
APONTAMENTOS PARA A BIOJOIA

Nancy D. da S. Szaz

M. Sílvia Held

167

DO BARBARISMO GÓTICO
À SUBCULTURA E MODA

Kelly Simonini

M. Sílvia Held

175

TWO BIRDS WITH ONE STONE:
HOW WOODCARVERS ARE CONTRIBUTING
TO THE SURVIVAL OF TRADITIONAL MALAY
FABRIC GILDING

Shahrul Anuwar Mohamed Yusof

Stuart Walker

189

TECIDO ELETRÔNICO PARA MOBILIÁRIO

Vanêssa Rebello

Márcia Lopes

Regina Sanches

Maria Sílvia Barros de Held

197

ADDRESSING PLACE

Frances Joseph

Miranda Smitheram

HISTORY \ EDUCATION

209

DESIGN DE MATERIAL DIDÁTICO VOLTADO
AO ENSINO DE INFORMÁTICA
PARA O PÚBLICO IDOSO

Thaiana Pereira dos Anjos

217

NAVIGATOR, TOUR GUIDE, OR TRAVEL
COMPANION: THE ROLE OF THE TEACHER
IN THE TERRITORY OF THE CRIT

Paul Hardman

235

VISUAL STORYTELLING AS A LEARNING
CREATIVE STRATEGY: AN ITINERARY THROUGH
A MOSAIC OF VISUAL CLUES

José Miguel Gago da Silva

Fernando Moreira da Silva

João Vasco Neves

Daniel Raposo Martins

245

THE GRAPHIC DESIGN OF TROPICÁLIA
AS A CONFLUENCE TERRITORY:
BETWEEN THE NORTHEAST OF BRAZIL
AND PSYCHEDELIA OF THE 1960^S

Juliana F. Duque

Luciana Inhan

255

EL SURGIMIENTO DEL CARTEL

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre

INTERFACE \ MULTIMEDIA

265

AVALIAÇÃO DE USABILIDADE
DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
VOLTADO AO PÚBLICO SURDO

Thaiana Pereira dos Anjos

Daniela Satomi Saito

Daniel Henrique Scandolara

273

BERSERK AS A PARADIGM OF ANIMATIONS
IN ANALOG AND DIGITAL TERRITORY

Rodrigo Mendes

Flávio Almeida

285

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO DE USABILIDADE
APLICADOS AO DESENVOLVIMENTO
DE SITES E-COMMERCE

Thaiana Pereira dos Anjos

Leila Amaral Gontijo

293

A PRÁTICA DA ESCALADA DESPORTIVA
E OS MEDIA DIGITAIS – O DESIGN DIGITAL
COMO ESTUDO DE CASO PARA A EXPERIÊNCIA
DO TERRITÓRIO

Juliana Gomes

Jorge Brandão Pereira

301

MODELOS MATERIAIS À SEMELHANÇA
PARA TESTAR DESIGN

Diamantino dos Santos Diniz de Abreu

309

INSIDE THE CAVE:
USING DESIGN AND STORYTELLING
TO REPORT (GLOBAL) STORIES

Leonel dos Reis Brites

317

REALITY-BASED INTERACTION DESIGN.
A REVIEW OF TOOLS AND PRODUCTS
FOR PEOPLE'S PARTICIPATION IN THE
CHALLENGES OF SUSTAINABILITY

Vanessa De Luca

327

WEEK OF DREAMS
A COMMUNITY-BASED, MUSIC AND DESIGN
INTERACTIVE CO-PRODUCTION

Ivan Chaparro

335

A TRANSMEDIA DESIGN APPROACH
TO LITERARY CARTOGRAPHY:
THE CASE OF *O ANO DA MORTE*
DE RICARDO REIS

Luís Frias

Ricardo Cruz

PRODUCT \ INDUSTRIAL

349

INMEDIAS: QUANDO O DESIGN NARRA
O ESPÍRITO DO LUGAR

Liliana Soares

Ermanno Aparo

357

CARMO VALENTE
E O SISTEMA DE MOBILIÁRIO GALÉ

Ana Filomena Curralo

Helena Barbosa

363

O DESIGN NA VALORIZAÇÃO
DO TERRITÓRIO ATRAVÉS DOS PRODUTOS
DA AGROBIODIVERSIDADE

Alice Cardoso

Teresa Fidélis

Rui Roda

377

O DESIGN DE PRODUTO COMO AGENTE PARA
A INTERPRETAÇÃO DA CULTURA INDUSTRIAL
DESAPARECIDA DE UM TERRITÓRIO.
AS CADEIRAS DA FÁBRICA "A BOA NOVA"
DE PAREDES

Elisa Anjos Ferreira

Jorge Brandão Pereira

389

THE SIGNIFICANCE OF CONSUMER RESPONSES
TO PACKAGING ATTRIBUTES OF GIFTWARE
DESIGN AS DRIVERS OF BUSINESS INNOVATION
GROWTH IN MALAYSIA

Khairun Nisa Mustaffa Halabi

David Hands

403

SOBRE LUGARES, PAISAGENS,
CORPOS E OBJETOS

Carla Paoliello

Amanda Machado

411

OS PRODUTOS COETÂNEOS DOS TERRITÓRIOS

Carla Paoliello

Amanda Machado

419

EXPANDING ID:CO.LAB SKILLS FROM
PRODUCTS AND SERVICES TO TERRITORIES:
STRATEGICALLY DESIGNING A SUSTAINABLE
ORGANIZATION IN SCHIST VILLAGES

Ana Margarida Ferreira

Teresa Fortalezas

THEORY \ METHODOLOGY

435

DESIGN THINKING NO SERVIÇO PÚBLICO:
REVISÃO DA LITERATURA

Rodrigo Balbinot Reis

Jacir Leonir Casagrande

Denise Del Prá Netto Machado

Nei Antônio Nunes

443

A COMPOSIÇÃO GEOMÉTRICA:
FUNDAMENTOS DO PASSADO;
DERIVAÇÕES DO PRESENTE

Pedro Santos

Júlio Londrim

451

ARTE, ARTESANATO, DESIGN E LITERACIA:
INTERSECÇÕES TERRITORIAIS

M. Sílvia Barros de Held

João Paulo Marcicano

Fernando Moreira da Silva

Sandra Santis

459

TERRITÓRIOS DO DESIGN CIRCULAR:
REDESIGN DA METODOLOGIA PROJECTUAL

Rui Filipe Cardoso Carreto

Catarina Albuquerque Ferreira Carreto

469

REGRAS DE SEMELHANÇA DE DESIGN

Diamantino dos Santos Diniz de Abreu

479

INSIDE THE STUDIO: UMA REPRESENTAÇÃO
VISUAL SOBRE A PRÁTICA DO DESIGN GRÁFICO

Leonel dos Reis Brites

489

ARCHITECTURE AND INFRASTRUCTURE:
INVESTIGATING SPATIAL NETWORKS

John Cullen Sayegh

Aydelott Fellow

PROJECTS

505

TECIDO ELETRÔNICO PARA MOBILIÁRIO

Maria Silva dos Anjos Cordeiro Lopes

Vânessa Brito Rebello

Regina Aparecida Sanches

507

A UTILIZAÇÃO DE FIBRAS FOTOVOLTAICAS
NA FABRICAÇÃO DE CORTINAS ELETROGÊNICAS

Alexandre Ratton

Charlotte Amoedo

Joyce Pires

Priscila Santos

BERSERK AS A PARADIGM OF ANIMATIONS IN ANALOG AND DIGITAL TERRITORY

ID 471

Rodrigo António Amaral Rosales Serra Mendes

IADE-UE

Flávio Almeida

UNIDCOM, IADE-UE

Animation as a visual language is constantly evolving. The migration of the production from the analogue to the digital territory is marked by the influx of new technical and aesthetic possibilities in the way of communicating to a contemporary audience in the different media. Because it's one of the most iconic works in the world of manga, Berserk was used as a study object to map that territorial migration. This choice is grounded by its success for over 20 decades and its several adaptations in both analogue and digital languages. Berserk's adaptations from manga to anime were analysed with the goal of understanding the aesthetic nuances from both analogue and digital territories and create a critical opinion about the qualities and benefits of each of the individual adaptation cases and with the goal of reaching an expanded view on the different effects that both techniques bring to the story and how the design of characters in different techniques influences the creative process. More than the territory where the adaptations were produced, what the analysis of Berserk and its adaptations present as a pivotal point are the artistic directions taken during the production of each anime.

Keywords

berserk; animation; digital; analogue; anime

BERSERK

Berserk é uma série mangá (banda desenhada nipônica) de fantasia negra, que retrata a história da personagem Guts. O autor, designado por mangaká, Kentaro Miura ilustra e escreve a história fantástica abordando temáticas de camaradagem, humanidade e isolamento. Notável pela sua arte, estilo muito detalhado, uso de violência gráfica, conteúdo sexual, história e ambiente, Berserk inspirou outros *franchises* como Dark Souls, Bloodborne.

Em 1997, o estúdio japonês de animação Oriental Light and Magic adaptou as narrativas do Espadachim Negro e da Era Dourada para televisão. Dirigido por Naohito Takahashi, foram animados tradicionalmente 25 episódios em celuloídes (território analógico) e transmitidos de 1997 a 1998.

Entre 2012 e 2013, a narrativa da Era Dourada foi novamente adaptada para animação no formato de série de filmes. Os filmes são animados em CGI (território digital), usando tanto 3D como 2D. O 3D é usado nas partes mais complexas de animar como um exército em batalha, mas renderizados com efeitos 2D para não fugir à estética da série e sobressair às animações bidimensionais. Mais tarde, em 2016 a série foi novamente adaptada para televisão e continua atualmente a ser transmitida. Esta adaptação usa, controversamente, CGI como animação principal e a maioria é animada em 3D. Este tratamento visual é polêmico pois a estética visual japonesa é maioritariamente achatada, tendo as suas origens nos estilos de arte nipônicos *rinpa* e *ukiyo-e*. De acordo com John Carpenter *apud* Flávio Hobo (2015, p.47), estes dois estilos têm como semelhanças estilísticas: figuras achatadas sem volumetria apresentadas de forma mais gráfica que realista, abstenção do uso de sombras, uso arrojado de cores e motivos gráficos simplificados de plantas e animais. Hobo (2015, p. 87) ainda afirma que “há séculos os japoneses continuam a utilizar um padrão estético similar, no que diz respeito ao traço e à restrição de volume na representação de superfícies.”

Esta característica visual japonesa de achatar volumes é conhecida pelo termo inglês *flatness*.

ANIME PITORESCA E ANIME CINÉTICA

De acordo com C. McPhee (2017), de momento existe uma tendência crescente para os animadores japoneses criarem anime com uma abordagem cinética em vez de uma abordagem pitoresca, afirmando que a animação cinética se foca muito no movimento ao passo que animação pitoresca (relativo à pintura) é mais focada no storyboarding, enquadramento e na composição das cenas. Nas animes cinéticas é possível reparar o foco no movimento através do expressionismo excessivo das personagens, algo que Hayao Miyazaki critica e contrasta com os movimentos subtis nas animações das personagens nos seus filmes dando o nome de superexpressões. As superexpressões podem ser entendidas como uma ação ou emoção exagerada das personagens ao ponto de serem artificiais, como por exemplo uma pessoa chocada a gritar por poucos segundos seguido de um plano da escola indicando de que o mesmo grito foi ouvido pela escola toda. As superexpressões são levadas a um extremo de modo a criar uma maior afinidade da audiência para com que está a ocorrer.

“No início, as pessoas usavam todo o tipo de ideias modernas na altura para justificar este uso de superexpressões. E era em grande maioria apoiado, especialmente por audiências de teatro e televisão que se superidentificavam com obras particulares ou sentiam uma ressonância pessoal com as mesmas, às vezes ainda mais do que os criadores tinham pretendido. (...) No entanto, à medida que o impacto emocional de tais filmes começou a desvanecer, a própria produção dos filmes recaiu na prática de usar as técnicas mais simples. Para ajudar os programas a recuperar depois das suas quedas na popularidade, os criadores passaram a ter medidas mais extremas para compensar. Enquanto que no início eles podiam ter duas máquinas *mecha* a fundirem-se para formar um robô gigante, eles começaram a pegar em três, ou cinco ou por fim – num extremo ridículo – vinte e seis elementos a fundirem-se num robô.”⁷ – Hayao Miyazaki, 1996, p.79

Olhando para as animes sazonais, no verão de 2018 a grande maioria, senão todas, usa essas superexpressões, dizendo Miyazaki (1996, p79) que não quer dar a impressão que todas as animes usam superexpressões mas que acredita que é justo dizer que a maioria dos trabalhos tendem para um expressionismo excessivo.

A série de 1995, Neon Genesis Evangelion de Hideaki Anno é um exemplo de animação pitoresca. Apesar de ter uma animação deslumbrante nas lutas, a série destaca-se pelo design de storyboard e enquadramento e o mesmo se aplica à adaptação de Berserk de 1997.

De relance, a primeira coisa que ocorre às pessoas que leem Berserk e ponderam sobre a dificuldade de uma adaptação que faça justiça à obra de Miura, é a dificuldade de animar os detalhes que são desenhados na mangá. Quanto mais complexo e realista uma base é, mais trabalhoso e difícil é traduzir a mesma para animação, mantendo um nível constante de qualidade. Apesar de alegadamente ter um orçamento baixo, a adaptação animada de Berserk de 1997 conseguiu alcançar um nível alto de detalhe semelhante à mangá. Com uma excelente direção artística, Berserk de 1997 segue os passos da banda desenhada nipónica ao criar a animação de forma pitoresca. A maior parte das vinhetas na obra de Kentaro Miura podem ser destacadas e apreciadas como se de uma gravura ou pintura se tratasse (ID471-01) e devido ao seu nível elevado de detalhe, a animação passa a ser desnecessária.

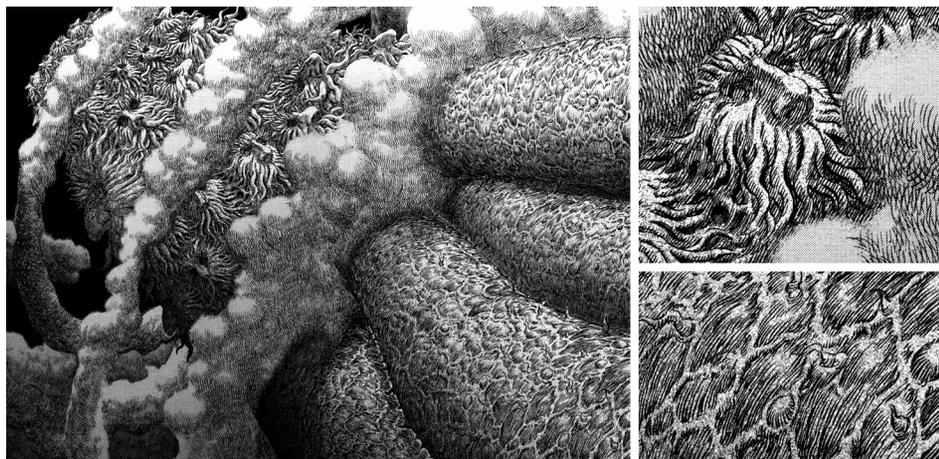


Figura 01 – Vinheta de dupla página (esq.) e dois detalhes (dir.), Berserk, volume 33 de Kentaro Miura.

Ao traduzir a obra de Miura para série animada com um orçamento baixo, a solução do estúdio foi a economia de sequências animadas. Ao seguir uma abordagem pitoresca e de animação limitada, a adaptação de 1997 tem um foco maior na arte e da composição da mesma na animação. Como tal, a série usa uma técnica chamada de *postcard memories*, fotogramas muito detalhados e não animados designados de *stills*, de forma a combinar arte detalhada e animação suave. Os celuloides animados desvanecem para os *postcard memories* (Figura ID471-02) em momentos fundamentais do episódio que com a ajuda de *panning*, reduz o orçamento necessário. Para além de reduzir os custos de animação, esta técnica muito icónica de Osamu Dezaki serve também como pontos finais e intermédios de episódios (Figura ID471-03).



Figura 02 – Fotogramas de animação. Celuloide de animação (esq.) que desvanece para um *postcard memory* (dir.). *Berserk*, 1997, episódio 10.



Figura 03 – Comparação do *postcard memory* da anime com a *vinehta* da mangá. Esquerda: *Postcard memory* de *Berserk*, 1997, episódio 6. Direita: *Vinheta* da mangá *Berserk*, volume 5, Kentaro Miura.

As animações mais recentes adotam uma abordagem mais focada no movimento não conseguindo o mesmo impacto que a série original, mas, no entanto, a mais recente também usa *postcard memories*. Enquanto que a série de 1997 usa os *postcard memories* tanto em momentos fulcrais emocionais e em finais de episódios a adaptação que está a ser transmitida hoje em dia usa essa técnica desenhada em suporte digital no fim dos episódios. Em cenas que se poderia usar este recurso de forma a impressionar a audiência (Figura ID471-04) a adaptação de 2016 prefere o uso de câmaras a percorrerem o espaço 3D (Figura ID471-05).



Figura 04 – A transformação deste monstro ocorre de uma vinheta para outra criando espanto para o leitor. Volume 22 da mangá Berserk, Kentaro Miura.



Figura 05 – Fotogramas da transformação do monstro onde em vez de ser algo que ocorre repentinamente, a transformação é revelada lentamente com o uso de uma câmara 3D. Berserk, episódio 13, 2017.

Curiosamente, mesmo com o uso de novas tecnologias ainda existem traços da estética de animação limitada na adaptação atual em que é possível observar a mesma imagem a ser apresentada sobre a forma de *panning*, *cropping* e apenas alguns elementos animados de forma a iludir a audiência de que não é uma imagem

parada. Na mesma sequência da transformação anterior, num plano de zoom do monstro é usado um movimento de câmara vertical que vai tremendo violentamente, apenas a baba é animada e trabalhando em conjunto com o movimento da câmara é adicionado esmaecimento à imagem.

Como foi anteriormente referido, tanto os filmes como a série focam-se mais nos movimentos e ações das personagens do que no enquadramento e composição das cenas. Os filmes feitos para cinema têm um orçamento mais elevado e como tal oferecem a possibilidade de abordarem as cenas de forma mais ambiciosa. Em cenas mais complicadas, o estúdio 4°C usou a animação a computador estilizada de forma a não parecer 3D (Figura ID471-06) numa procura de manter a estética japonesa de *flatness*. Nos filmes de 2012-2013, cenas como batalhas de exércitos, duelos ou aríetes a derrubarem portas de castelos são feitos com CGI e com câmaras em movimento constante. Mesmo com a câmara parada no mesmo sítio a mesma não se encontra estática porque um efeito de tremor é usado em conjunto com um leve *blur*. Em cenas mais paradas e menos complicadas que requerem menos movimento da câmara, as personagens são animadas em 2D e por vezes é misturada 3D o que retira consistência à cena.



Figura 06 – Fotografia da batalha inicial onde praticamente tudo é modelado em 3D. Berserk: Golden Age Arc I - The Egg of the King, 2012.

É de constatar que o uso de câmaras a percorrerem um espaço tridimensional não é algo inovador nem recente na animação japonesa. Em 1985 o estúdio de animação japonês Pacific Animation Corporation (PAC) foi contratado para animar a abertura da série Thundercats. A série foi muito popular na sua altura e parte da popularidade é devida à qualidade da abertura, onde na mesma se nota que apesar de ser animação 2D, o movimento da câmara é simulado a percorrer um espaço tridimensional criado na sua íntegra em animação celuloide, passando por personagens bidimen-

sionais (Figura ID471-07). Curiosamente PAC foi fundado quando o estúdio Topcraft foi à falência por volta de dos anos 80 e Hayao Miyazaki assim como a maioria dos animadores que trabalhavam em Topcraft saíram para formar Studio Ghibli.

Como arquétipo mais recente desta tridimensionalidade simulada da câmara nas animações japonesas temos Kill la Kill. Imediatamente no primeiro episódio a câmara acompanha a personagem a ser chicoteada por todo o lado numa sequência que usa CGI para criar o terreno em 3D (Figura ID471-08). Enquanto que em Thundercats a tridimensionalidade é simulada em 2D pela animação tradicional, em Kill la Kill é feita em 3D através de CGI.



Figura 07 – Fotogramas da abertura da série Thundercats, 1985.

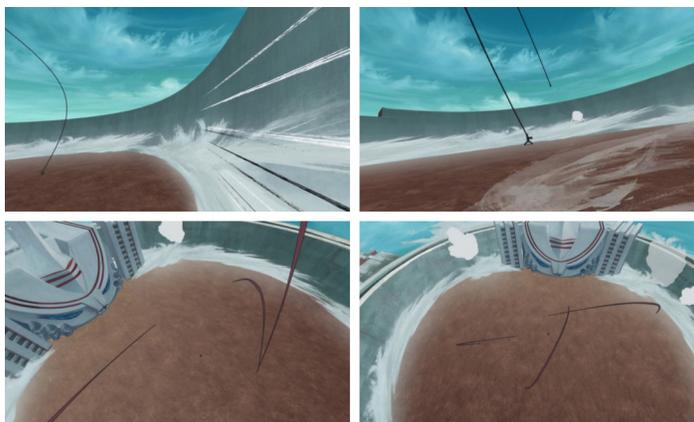


Figura 08 – Fotogramas do primeiro episódio de Kill la Kill, 2013.

PRETO/BRANCO E COR

Ao adaptar a obra de Miura para animação os diretores e produtores deparam-se com um problema: traduzir o preto e branco para cor. Este problema que todas as adaptações de mangá para animação enfrentam é um enorme obstáculo que se torna mais laborioso com Berserk. Berserk notabiliza-se e vive o preto e branco, sendo as personagens principais e mais fulcrais da história simbolizadas como opostos do preto e branco. Guts simboliza o preto e Griffith o branco.

Apesar de tal ser verdade, Berserk já existe em cor em capas de volume, ilustrações e artes promocionais pelo que não é impossível ter esta obra em cor. A arte oficial a cores de Berserk pode ser descrita como maltratada, oleada e áspera algo que as adaptações digitais não conseguiram atingir em termos de qualidade. As mesmas adaptações são muito lustrosas e brilhantes e nos filmes abordam as cores com uma paleta muito pastel enquanto que a direção artística das adaptações que estão a ser transmitidas interpretam as cores melancólicas e escuras de Miura como aborrecidas e de saturação baixa.

No entanto a adaptação de 1997, ao seguir muito uma abordagem semelhante à mangá e de animação limitada, os desenhos pouco ou nada animados são muito trabalhados para serem apelativos porque vão ser vistos pela audiência por mais tempo que o normal. A direção de arte é muito focada nos fundos e na paleta de cores conseguindo que as mesmas sobressaiam do ecrã obtendo um resultado semelhante às ilustrações de Miura. A ideia a retirar daqui é que o aspeto sombrio da obra original também pode ser atingido através do uso habilidoso das cores.

Os filmes usam cores brilhantes em comparação com a série de 1997 em toda a sua duração exceto nas cenas do sacrifício. Nestas sequências que ocorrem no último filme, as cores são mais escuras conseguindo sobressair à mesma do ecrã, mas infelizmente ainda são lustrosas não conseguindo alcançar a textura analógica de Miura e da série.

Comparando os fundos da adaptação de 1997 com a atual, a animação mais recente modela os elementos em 3D e aplica texturas realistas nos mesmos enquanto que na primeira adaptação é tudo pintado à mão. Mais do que o meio em que a animação é feita, o que este caso apresenta como fator marcante é a direção artística tomada em cada adaptação.

CONCLUSÃO

Berserk demonstra a possibilidade que o uso de CGI tem na animação, mas mais que o território onde cada adaptação foi produzida o que é de destacar como fator marcante na qualidade e sucesso de cada adaptação é a direção tomada nas mesmas.

Na adaptação de 1997 a abordagem de animação pitoresca e limitada, propositada ou não, fez com que ocorresse uma economia de sequências animadas que por sua vez fez com que as mesmas ganhassem mais tempo de ecrã. A técnica *postcard memories* que apesar de inicialmente resultar de restrição económica foi bem implementada por combinar animação com arte detalhada aludindo às vinhetas de Miura. Isto em conjunto com uma paleta de cores semelhante às artes coloridas de Berserk justificam o facto da adaptação de 1997 ser aplaudida pelos fãs como a melhor.

Nos filmes de 2012-2013, a mesma narrativa da série de 1997 foi adaptada para três filmes e como tal abriu-se a possibilidade de abordar as sequências animadas de forma mais ambiciosa. Em cenas complicadas de guerra com muitas personagens o estúdio usou CGI para animação de personagens e para a câmara. As personagens foram animadas a computador, mas com um estilo por cima para numa procura de manter a estética japonesa de *flatness*. As câmaras nunca estão estáticas e como estão situadas dentro de um espaço 3D novos ângulos foram usados para descrever a ação. No entanto como o filme não é totalmente 3D nem 2D misturando mesmo os dois nas mesmas sequências, existe uma falta de consistência no filme. As cores utilizadas não são como as pinturas de Miura nem como a paleta da adaptação de 1997.

Na série de 2016, a animação é maioritariamente em CGI, estilizada para manter o *flatness*, sendo desenhada em 2D em raros momentos de modo enfatizar as situações, guardando a técnica *postcard memories* para finais de episódios. Como nos filmes, existe um problema de consistência estilística ao misturar CGI com 2D. A utilização das cores e texturas não foram bem alcançadas, sendo as cores muito pouco saturadas e as texturas o mais realistas possíveis.

Em suma, o que aparenta ser fulcral na qualidade de cada adaptação para animação são as direções artísticas tomadas nas produções das animes mais do que o território onde cada foi produzida. A produção de animação digital apresenta uma maior facilidade de criar animes cinéticas graças à variedade de efeitos disponíveis no computador. Digitalmente, a produção poupa tempo, dinheiro e em teoria a

qualidade não deveria baixar. Contudo, existem também deméritos no uso digital na produção invés à analógica. Por exemplo, digitalmente é gerada uma fidelidade que pode criar um especto não natural ou criar uma dependência excessiva por parte dos animadores do computador. No meio digital, o computador deve ser usado como uma ferramenta, equivalente a um lápis no meio analógico. Não há uma direção artística intrinsecamente melhor que todas as outras, mas o talento e experiência não só dos animadores, mas de todas as pessoas envolvidas na produção são um enorme fator em ter em conta na equação.

NOTAS

1– Tradução livre do original: "In the beginning, people used all sorts of ideas fashionable at the time to justify this use of overexpressionism. And it was overwhelmingly supported, especially when theatre audiences or TV viewers overidentified with particular works or felt a personal resonance with them, sometimes even more that the creators had intended. (...) However, as the emotional impact of such films started to wear off, film production itself devolved into the practice of using the simplest techniques. To help shows recover after slumps in popularity, the creators then went to ever more excessive lengths to compensate. Whereas in the beginning they might have had two mecha machines combining together to form one giant robot, they began making three, or five, or ultimately – in a ridiculous extreme – twenty-six elements combining into a robot."

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brown, S. T. (2006). Cinema Anime - Critical Engagements with Japanese Animation. Nova lorque: Palgrave Macmillan.
- Hobo, F. (2015). Análise e Interpretação da Comunicação Gráfica Japonesa Contemporânea: O Kawaii, a Tipografia e o Flatness Interpretados Sob um Olhar Sociocultural, Estético e Histórico. – Lisboa: FAUL, 2015. Tese de Doutoramento.
- Julier, G. (2006). From Visual Culture to Design Culture. Design Issues, 22, pp. 64-72.
- McPhee, C. (23 de junho de 2017). Berserk is Unadaptable. Obtido em 27 de fevereiro de 2018, de YouTube: <https://youtu.be/v6CJaChQ7rQ>
- Miura, K. (2003). Berserk. Dark Horse Manga.
- Miyazaki, H. (1996). Starting Point: 1979-1996. San Francisco: VIZ Media.
- Nakatani, T., Okuno, T. (Produtores), & Takahashi, N. (Realizador). (1997). Berserk: The Chronicles of Wind Blades.
- Simon, M. (2007). Storyboards - Motion in Art. Massachusetts: Focal Press.

