

UNIVERSIDADE DE SANTO AMARO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* DO
MESTRADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

ANIME STYLE:
A CINEMATOGRAFIA DOS ANIMÊS

Rodolfo Reno Piscirillo

SÃO PAULO
2024

RODOLFO RENO PISCIRILLO

ANIME STYLE:
A CINEMATOGRAFIA DOS ANIMÊS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade de Santo Amaro, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre Interdisciplinar em Ciências Humanas.

Área de concentração: Interdisciplinar em Ciências Humanas

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia Margarida Farias Coelho

SÃO PAULO
2024

P755a Piscirillo, Rodolfo Reno.
Anime style: a cinematografia dos animês / Rodolfo
Reno Piscirillo. – São Paulo, 2024.
122 p. : il., color.
Orientadora: Patricia M. F. Coelho.

Dissertação. (Curso Mestrado em Ciências Humanas) –
Universidade Santo Amaro, 2024.
Bibliografia incluída.

1. Anime. 2. Cinema. 3. Fotografia. I. Coelho, Patricia M.
F, orient. II. Universidade Santo Amaro. III. Título.

CDD 791.43

Elaboradora pela Bibliotecária: Milena Braz Martins CRB-8/9974

Nome: PISCIRILLO, Rodolfo Reno.

Título: *Anime Style*: A cinematografia dos Animês

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *stricto sensu* do Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade de Santo Amaro, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre Interdisciplinar em Ciências Humanas.

Aprovado em: / /

Banca Examinadora

Prof.^a Dr.^a Patrícia Margarida Farias Coelho **Instituição:** Universidade de Santo Amaro

Julgamento: _____ **Assinatura:** _____

Prof.^a Dra. Alzira Lobo de Arruda Campos **Instituição:** Universidade de Santo Amaro

Julgamento: _____ **Assinatura:** _____

Prof Dr. João Augusto Mattar Neto **Instituição:** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Julgamento: _____ **Assinatura:** _____

Dedico este trabalho ao meu filho Yudi Takemoto Piscirillo, minha esposa Luciana Mayumi Piscirillo, meu cachorrinho Sunny. E também a minha mãe Neusa Piscirillo e nossa gatinha Mimi que não estão mais conosco. Todos eles que sempre me apoiaram são a razão por estar buscando ser uma pessoa melhor a cada dia.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Desenvolvimento da Pós-Graduação (PDPG) que me concedeu uma bolsa que me deu possibilidades para me dedicar melhor aos estudos do programa de mestrado.

A minha orientadora, Prof^a. Dra. Patrícia Margarida Coelho, que me ensinou a trilhar os caminhos da pesquisa e me incentivou a não desistir, e também acreditou que eu seria capaz. E também ao Prof Dr. João Augusto Mattar Neto que me convenceu a entrar no programa de mestrado quando eu mesmo já não tinha mais decidido participar.

Aos professores do curso de Mestrado em Ciências Humanas da Universidade Santo Amaro –UNISA.

Muito obrigado.

RESUMO

O *Animê* (nome dado para animações japonesas) há tempos faz sucesso no Brasil através de series e filmes consagradas como *Akira*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball*, *Naruto*, dentre outras e vem atraindo uma legião de fãs e entusiastas a cada dia com novas produções. E assim como o cinema O *Animê* surge como uma forma de arte com aspectos interdisciplinares, onde utiliza-se de elementos de outras artes para compor as suas bases fundamentais. Dessa forma, o problema de pesquisa que norteia este trabalho é: O *Animê* possui uma forma própria de contar as histórias através das imagens ou se utiliza de outras artes como o a fotografia cinematográfica? Neste estudo, temos, como hipótese, que houve um sincretismo dos conceitos estéticos vindo do cinema na evolução do *Animê* ao usar elementos da fotografia cinematográfica em suas obras. O objetivo geral é compreender os enquadramentos das cenas dos *Animês*. Para execução da pesquisa propomos três objetivos específicos a saber: (i) apresentar o período inicial da historia dos *Animês*, (ii) compreender o processo de produção do *Animê* e (iii) analisar a fotografia de duas obras de *Animê* com temáticas distintas. O *corpus* selecionado para este estudo são os filmes: *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988) de Yasuhiro Yoshikawa e *Suzume no Tojimari* (2023) de Makoto Shinkai. O que justifica essa escolha é o fato de que o mercado de animação brasileira já é uma realidade e que tais conhecimentos vindos do Japão poderão fortalecer ainda mais a área e contribuir para criação de uma indústria nacional de animação. O arcabouço teórico que sustenta este trabalho são os estudos sobre cinema, *Animê* e cultura japonesa produzidos por Aumont (1995), Bordwell (2013), Numata (2019) e Lyuten (2009). A metodologia utilizada é a análise fílmica, nela, comparece com ênfase, Aumont (2004), a fim de esclarecer o problema indicado, nos limites possíveis oferecidos por uma análise de obras audiovisuais. Como resultados, constatamos que o *Animê* se utiliza de técnicas fotográficas vindas do cinema ocidental e que o *Animê Style* esta intrínseco em como as imagens são escolhidas para comporem uma cena e que isso acaba criando uma narrativa visual especifica que contribui para a identidade singular das animações japonesas serem diferentes das demais formas de animação .

Palavras-chave: Animê. Cinema. Fotografia.

ABSTRACT

Anime (the name given to Japanese animations) has long been a success in Brazil through established series and films such as Akira, The Knights of the Zodiac, Dragon Ball, Naruto, among others, and has been attracting a legion of fans and enthusiasts every day with new productions. And just like cinema, Anime has emerged as an art form with interdisciplinary aspects, where it uses elements from other arts to form its fundamental bases. Thus, the research problem that guides this work is: Does Anime have its own way of telling stories through images or does it use other arts such as cinematography? In this study, we hypothesize that there has been a syncretism of aesthetic concepts from cinema in the evolution of Anime by using elements of cinematographic photography in its works. The general objective is to understand the framing of scenes in Anime. In order to carry out the research, we propose three specific objectives: (i) to present the early period in the history of Anime, (ii) to understand the Anime production process and (iii) to analyze the photography of two Animê works with different themes. The corpus selected for this study are the films: Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu (1988) by Yasuhiro Yoshikawa and Suzume no Tojimari (2023) by Makoto Shinkai. This choice is justified by the fact that the Brazilian animation market is already a reality and that this knowledge from Japan could further strengthen the area and contribute to the creation of a national animation industry. The theoretical framework that underpins this work are the studies on cinema, Anime and Japanese culture produced by Aumont (1995), Bordwell (2013), Numata (2019) and Lyuten (2009). The methodology used is film analysis, with emphasis on Aumont (2004), in order to clarify the problem indicated, within the possible limits offered by an analysis of audiovisual works. As a result, we found that Animê uses photographic techniques from Western cinema and that the Anime Style is intrinsic in how the images are chosen to compose a scene and that this ends up creating a specific visual narrative that contributes to the unique identity of Japanese animations being different from other forms of animation.

Keywords: Anime. Cinema. Photography.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - <i>Katsudo Shashin</i> (1907), autor desconhecido	24
FIGURA 02 - <i>Nagagutsu o Haita Neko</i> (1969), Kimio Yabuki	25
FIGURA 03 - <i>Astro Boy</i> (1963), Osamu Tezuka	27
FIGURA 04 - <i>One Piece</i> (1999), Eichiro Oda	28
FIGURA 05 - <i>Hakujaden</i> (1958), Taiji Yabushita	30
FIGURA 06 - A Princesa e o Cavaleiro (1967), Osamu Tezuka	32
FIGURA 07 - <i>Speed Racer</i> (1960), Tatsuo Yoshida	33
FIGURA 08 - Fantomas (1967), Tatsuo Yoshida	34
FIGURA 09 - Montagem com Animês que foram exibido na TV Manchete.....	35
FIGURA 10 - Imagem do Animê <i>Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)</i>	37
FIGURA 11 - Comercial de venda dos bonecos dos <i>Cavaleiros do Zodíaco</i>	38
FIGURA 12 - Revista Herói e o Poster do album de figurinhas da bala <i>Zung</i>	39
FIGURA 13 - <i>Dragon Ball</i> , Akira Toryama (1986)	40
FIGURA 14 - <i>Dragon Ball Z</i> , Akira Toryama (1989)	41
FIGURA 15 - <i>Pokemon</i> , Satoshi Tajiri (1997)	42
FIGURA 16 - <i>Naruto</i> , Masashi Kishimoto (2003)	44
FIGURA 17 - Fotos do primeiro <i>Animêcon</i> (1999)	46
FIGURA 18 - Fotos do Animê <i>Friends</i>	48
FIGURA 19 - Fluxo do processo de produção do Animê.....	52
FIGURA 20 - Tabela de cores de design de personagem	54
FIGURA 21 - Esboço animação de um personagem de Animê	56
FIGURA 22 - Ilustração dos movimentos de câmera	58
FIGURA 23 - Posicionamento de luz	60
FIGURA 24 - Gravação das vozes feitas pelas <i>Seiyuus</i>	61
FIGURA 25 - Processo de composição)	62
FIGURA 26 - Clipe <i>Colors</i> , Tetsuo Araki (2023)	64
FIGURA 27 - Pôster de divulgação do filme <i>Akira</i> , Katsuhiro Otomo (1988)	67
FIGURA 28 - Folha do <i>storyboard</i> do filme <i>Akira</i> , Katsuhiro Otomo (1988)	68
FIGURA 29 - Cena de Animê em pós-produção	70
FIGURA 30 - Capas dos filmes do <i>Studio Ghibli</i>	73
FIGURA 31 - Filmes dirigidos por Satoshi Kon	74
FIGURA 32 - Filmes dirigidos por Mamoru Hosoda	75

FIGURA 33 - Pôster de divulgação do filme <i>Saint Seiya</i>	82
FIGURA 34 - Pôster de divulgação do filme <i>Suzume no Tojimari</i>	83
FIGURA 35 - Mosaico filme <i>Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu</i> (1988)	87
FIGURA 36 - Quadros 1 e 2 do mosaico contido na figura 35	88
FIGURA 37 - Personagem Saori caminhando para o buraco o <i>Yomotsu</i>	88
FIGURA 38 - Quadro 4 e 5 da figura 35	89
FIGURA 39 - Quadro 6 que mostra a aparição dos três cavaleiros	90
FIGURA 40 - Quadros 7, 8 e 9 da figura 35	91
FIGURA 41 - Quadros 10 e 11 da figura 35	92
FIGURA 42 - Quadros 12 e 13 da figura 35	93
FIGURA 43 - Quadros 14 e 15 da figura 35	94
FIGURA 44 - Imagens da clímax do filme <i>Suzume no Tojimari</i> (2023)	96
FIGURA 45 - Quadro 9 e 4 da figura 44	97
FIGURA 46 - Quadros 15 e 12 da figura 44	97
FIGURA 47 - Quadros 7 e 13 da figura 44	98
FIGURA 48 - Quadro 6 da figura 44	99
FIGURA 49 - Quadro 10 da figura 44	100
FIGURA 50 - Quadros 14 e 15 da figura 44	100
FIGURA 51 - Quadro 5 da figura 44	101
FIGURA 52 - Quadro 3 da figura 44	101
FIGURA 53 - Quadros 1 e 8 da figura 44	103

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 - O ANIMÊ: INICIO E CARACTERÍSTICAS	21
1.1 O início do Animê: História e experimentações	23
1.2 Animê e Mangá: Relações e particularidades	28
1.3 Animê e Cinema dentro do contexto ocidental	29
1.4 A chegada dos Animês no Brasil	31
1.5 Primeiros eventos de Animê no Brasil	46
CAPÍTULO 2 - CINEMATOGRAFIA E ANIMÊ: ESTUDO DE SIMILARIDADES E ASPECTOS TÉCNICOS	50
2.1 O processo de produção de Animês	52
2.2 O Animê, Cinematografia e a <i>Mise-en-scène</i> : Conceitos e reflexões	63
2.3 A Narrativa Visual no Animê	67
2.4 O Diretor de Animê e seus conceitos estéticos: Estudo e compreensão	71
2.5 Diretores de Animê Influentes fora do Japão	76
CAPÍTULO 3 - ANÁLISE FÍLMICA DE ANIMÊS: ABORDAGENS ESTÉTICO-VISUAIS DOS ENQUADRAMENTOS DE FILMES DE ANIMÊ	79
3.1 Análise da fotografia de <i>Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu</i>	83
3.2 Análise da fotografia de <i>Suzume no Tojimari</i>	93
3.3 Discussão da análise fílmica da fotografia	102
CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
REFERÊNCIAS	110
GLOSSÁRIO	119

INTRODUÇÃO

Este trabalho parte de uma proposta de compreender a Fotografia Cinematográfica (que é a arte de enquadrar artisticamente os *quadros* que se tornarão fotogramas de forma rápida e sucessiva criando uma *ilusão de movimento*) dos Animês e suas particularidades. Animê é o nome dado para animações japonesas e o seu desenvolvimento se deu no Japão por volta de 1909 e rapidamente atraiu o público japonês com o seu jeito de contar histórias e traços diferentes das pioneiras animações francesas e americanas.

Me de sua força Pegasus!!! Talvez hoje essa frase não seja tão conhecida entre as crianças, mas se a dissermos para os seus pais a chance de ser identificada é bem grande. E os farão lembrar de suas infâncias e na maioria dos casos, será uma boa sensação e que deixou marcas que os acompanham até os dias atuais.

Esse é o nome do golpe principal que o personagem Seiya utiliza no Animê *Saint Seiya*, ou melhor; *Os Cavaleiros do Zodíaco* (como ficou conhecido inicialmente no Brasil), um desenho animado japonês que teve sua primeira exibição nos lares brasileiros em 1º de setembro de 1994 na TV Manchete através do licenciador de brinquedos *Samtoy* que tinha a proposta de ceder os direitos de exibição da série em troca de espaço publicitário para a veiculação das propagandas de vendas de brinquedos relacionados a mesma.

Sem muitas pretensões por ser apenas *mais um desenho animado*, e exibido na TV Manchete que não era a líder de audiência da época, *Os Cavaleiros do Zodíaco* para muitos, foi considerado um fenômeno nacional. Influindo até na mudança na grade de programação de programas infantis do canal, onde passariam a contar futuramente com mais Animês distribuídos em mais horários.

E para que este sucesso acontecesse houve um caminho que foi aberto pelos *Tokusatus* (nome atribuído as séries produzidas com pessoas reais e contendo efeitos especiais e no caso das que chegaram ao Brasil, com a temática de super-heróis) como Carlos (2010) afirma que a ascensão de *live-actions* (que é o termo que define os trabalhos que são realizados por atores e atrizes reais ao contrário das animações) como *Jaspion* e *Changeman* abriram as portas para o grande sucesso dos Animês na década de 1990.

De certa forma para aquela geração a presença das séries de *tokusatsu* trouxe uma familiaridade com a cultura, costumes e o estilo de vida dos japoneses, o

que foi crucial, segundo Carlos (2010) para a chegada triunfal dos *Cavaleiros do Zodíaco* quando comenta que os anos 1990 marcam a decadência dos *Tokusatus* e o boom do Animê. A partir daí, praticamente, todos os canais brasileiros exibiram, em certo momento, alguma dessas produções, quando muito não criaram horários especiais para elas.

E além do modo como atraía e fidelizava o seu público, o Animê fora provando ano após anos sua relevância no cenário mundial também como modelo de excelência técnica e artística-criativa tanto com os enredos e detalhes contidos em suas narrativas quanto, movimentos, trilhas sonoras e traços estéticos através de conceitos e singularidades muito característicos do povo japonês tratados como tema central das tramas das animações.

Tal consagração veio com o reconhecimento fora do Japão, pois filmes de Animê ganharam duas vezes a estatueta do Óscar de melhor filme de animação. A edição 2003 foi para *Sen to Chihiro No Kamikakushi (A Viagem de Chihiro)* e a de 2023 ficou com *Kimi tachi wa Dou Ikiru ka (O Menino e a Garça)*, ambos os filmes do diretor Hayao Miyazaki.

E outro ganho significativo foi a popularização do Animê enquanto *forma* e *formato* de produzir animações, e algumas das primeiras tentativas de tentar incorporar suas técnicas como a mudança no estilo dos olhos e expressões das personagens podem ser percebidas na série de animação estadunidense *Avatar: The Last Airbender* criada por Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino contendo três temporadas que foram ao ar no canal Nickelodeon entre os anos de 2005 a 2008, onde é possível perceber as referências e influências do Animê na apresentação estética da obra que ainda hoje ganha o status de *Animê feito fora do Japão*.

Bem como modelo estético para produção de animações, o Animê surge também como uma forma de arte com aspectos interdisciplinares, onde utiliza-se de elementos de outras artes para compor as suas bases fundamentais ao pegar emprestado tanto habilidades quanto profissionais de diversas áreas artísticas como, Escritores (roteiristas), Atores (criam as vozes das personagens), Músicos (compõem as trilhas sonoras), Artistas Plásticos (ilustradores de cenários e personagens), dentre outros.

Por interdisciplinaridade Fiorin (2008) define que se pressupõe uma convergência, uma complementaridade, o que significa, de um lado, a transferência de conceitos teóricos e de metodologias e, de outro, a combinação de áreas. E dessa forma evidenciamos a relevância da reunião de saberes distintos de outras áreas do conhecimento para o enriquecimento desta pesquisa.

Apresentado esse contexto sobre a definição do *Animê*, com isso tentamos responder ao problema de pesquisa desta dissertação que é o recorte de um dos aspectos das animações japonesas (diante da vasta abrangência que este tema possui). E que se apresenta como a seguinte pergunta: O Animê possui uma forma própria de contar as histórias por meio das imagens ou se utiliza de outras artes como o a fotografia cinematográfica?

Diante desta problemática, temos como hipótese, que houve um sincretismo dos conceitos estéticos do cinema na forma de contar histórias por meio de imagens que o Animê utiliza ao incorporar elementos da Fotografia Cinematográfica em suas obras.

O objetivo geral deste trabalho se incumbe em compreender os enquadramentos das cenas dos *Animês* e as características estéticas, narrativas e criativas que tais momentos possam possuir, utilizando como viés artístico-analítico a Direção de Fotografia Cinematográfica.

Já como objetivos específicos a serem desenvolvidos propomos três fases a saber: (i) apresentar o período inicial da história dos *Animês*, (ii) compreender o processo de produção do *Animê* e (iii) analisar a fotografia de duas obras de *Animê* com temáticas distintas.

O corpus selecionado para estas análises são os filmes: *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988) de Yasuhiro Yoshikawa e *Suzume no Tojimari* (2023) de Makoto Shinkai.

A justificativa pela necessidade da produção deste trabalho de pesquisa se dá pela difusão do conhecimento e a ampliação de uma rede de compartilhamento de informações sobre outras formas de produção de animação, fomentando o acesso a técnicas e conceitos do fazer desenho animado que contrastam com as que já se encontram mais popularizadas no Brasil.

E tudo isso sem levar em consideração os demais benefícios que a sociedade brasileira pode obter com novas formas de se contar histórias nacionais por meio da

incorporação das técnicas dos Animês, pois para Luyten (2000) no Animê moderno, os heróis são desenhados a partir do mundo real, o que contribui para as questões de representatividade e identificação que o público tanto busca encontrar em novas histórias.

Neste aspecto existe uma diferença fundamental em relação as personagens ocidentais, pois são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser trabalhadores, estudantes, aprendizes, praticantes de esporte, dentre outros, que no decorrer da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas de sua vida social.

Ainda mais em se tratando de uma verdadeira fabrica de pluralidade de narrativas que faz parte dos mais de 12.000 (busca realizada na plataforma Google em 29.10.2024) títulos de Animês que já foram produzidos até o momento. Clements (2013) menciona que uma pesquisa realizada no ano de 2009 com vinte e três empresas de animação japonesa relatou que 432 licenças formais de distribuição de Animê foram alugadas para 138 países ao redor do mundo, contendo apenas algumas repúblicas da Ásia Central e estados africanos não participando de tais números.

Dados acima reforçam a percepção que o Animê se trata de um dos gêneros de animação que mais permanece na memória afetiva de seus fãs. O que torna a importância deste trabalho ainda mais necessária para a comunidade de profissionais e entusiastas da animação japonesa espalhados pelo Brasil.

Ao se obter acesso a um material que mostra as características da linguagem narrativa-visual por trás dos enquadramentos dos Animês, criar um *Animê fora do Japão* ou misturar suas influencias em outras técnicas de animação, pode oferecer aos artistas brasileiros (principalmente aos que não tem familiaridade com o idioma japonês), possibilidades de utilizarem destes conhecimentos para aprimorarem às suas histórias e ampliar ainda mais a indústria nacional de animação.

E para dar inicio a esta pesquisa, fora realizado o processo de revisão de literatura que inclui a busca por trabalhos acadêmicos sobre a temática Animê fundamentando as pesquisas em plataformas nacionais e internacionais de periódicos acadêmicos como *Sucupira*, *Google Academy*, *CiNii*, e *DOAJ*, e também

livros japoneses de formação profissionalizantes em animação, cursos e manuais encontrados na listagem mundial da loja virtual da *Amazon*.

A busca realizada entre os meses maio a outubro de 2024, colocando como critérios de busca trabalhos realizados nos últimos cinco anos no *Catalogo de Teses e Dissertações* da Capes apresentou um resultado total de 37 itens contendo a palavra Animê em seus títulos, mas nenhum dos trabalhos que foram exibidos detinham informações sobre os processos profissionais de produção de animação japonesa.

Uma quantidade bem abaixo do esperado, se formos levar em consideração o tempo em que o Animê já desembarcou em nosso país e seu impacto na sociedade brasileira. O que faz Sonia B. Luyten (2018), uma das primeiras pesquisadoras no país a trabalhar com Animê, a relatar a existência do interesse de universitários em pesquisar a animação japonesa em teses e trabalhos de conclusão de curso é relevante, mas os professores e orientadores muitas vezes recusam trabalhos com essa temática por desconhecimento e pouca familiaridade com o objeto.

E a escolha do corpos para a análise se deu por serem obras que chegaram ao Brasil em momentos diferentes, e conseqüente mente com conceitos estéticos e narrativos distintos, entretanto, cada uma com a sua importância e relevância para os fãs brasileiros de Animê. *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988) foi o primeiro filme da franquia *Os Cavaleiros do Zodíaco* a ser exibido nos cinemas nacionais, levando muitas crianças a irem assistir um filme de uma serie que passava na televisão. E *Suzume no Tojimari* (2023) já vem em outro momento do Animê no Brasil onde muitas obras já foram exibidas nos cinemas e ele chega como mais uma opção de entretenimento que foge do nicho apenas dos apreciadores de Animê e leva pessoas sem ligação com a cultura japonesa a irem ao cinema para assisti-lo.

A fotografia cinematográfica é uma componente essencial do cinema, responsável por capturar e transmitir a essência visual das narrativas. Na animação japonesa, ou Animê, a fotografia cinematográfica desempenha um papel igualmente crucial, ajudando a definir a estética e a profundidade emocional das histórias. O arcabouço teórico que dá base de sustentação para esta pesquisa são os estudos sobre cinematografia e Animê com base nos trabalhos de autores como Bordwell (2013), Luyten (2009), Clements (2013), Numata (2019) e Otsuka (2022).

David Bordwell (2013, p. 45) argumenta que a fotografia cinematográfica vai além da simples captura de imagens; ela cria uma linguagem visual que comunica emoções, contexto e subtexto de maneira sofisticada. Bordwell descreve que "a cinematografia é uma arte que envolve composição, iluminação, movimento de câmera e uso de cor para construir uma narrativa visual". Esses elementos são igualmente relevantes na animação japonesa, onde cada *quadro* é meticulosamente desenhado para impactar o espectador.

Já na estética do Animê Luyten (2009, p. 78) destaca que o Animê, embora originado de uma forma de arte desenhada, adota muitos princípios da cinematografia tradicional. Ele observa que "a estética do Animê reflete uma compreensão profunda da cinematografia, adaptando técnicas de iluminação, enquadramento e movimento de câmera para um meio completamente desenhado". Essas técnicas são usadas para criar atmosferas únicas e evocar respostas emocionais específicas do público.

Jonathan Clements (2013, p. 123) reforça essa perspectiva ao dizer que "animações como *Akira* e as obras do Studio Ghibli mostram um uso sofisticado de técnicas cinematográficas, que rivalizam com filmes *live-action*". Segundo Clements (2013), a habilidade do Animê de utilizar esses elementos cinematográficos é um dos fatores que contribuiu para seu sucesso internacional.

Sobre as técnicas de fotografia no Animê Numata (2019, p. 56) analisa como técnicas específicas de fotografia cinematográfica são adaptadas no Animê. Ele menciona que "a utilização de ângulos dinâmicos e iluminação expressiva em Animês como *Neon Genesis Evangelion* cria uma atmosfera única que é central para a narrativa". Numata (2019) ainda destaca que esses elementos visuais são cuidadosamente planejados para evocar reações emocionais específicas do público, sendo essenciais para a construção de cenas dramáticas e imersivas.

Otsuka (2022, p. 87) expande essa discussão ao explorar a evolução dessas técnicas com o avanço da tecnologia digital. Ele afirma que "a digitalização da produção de Animê permitiu uma maior experimentação com efeitos visuais e manipulação de cores, permitindo uma profundidade e realismo antes inalcançáveis". Otsuka (2022) argumenta que essas inovações tecnológicas têm sido cruciais para manter o Animê inovador e visualmente atraente.

A interseção entre fotografia cinematográfica e Animê exemplifica a natureza interdisciplinar da arte. Bordwell (2013, p. 92) sugere que "a convergência de técnicas de diferentes disciplinas pode levar a novas formas de expressão artística". No contexto do Animê, essa convergência resulta em uma linguagem visual rica e multifacetada que combina elementos de cinema, arte e narrativa.

A metodologia que sustenta este trabalho é a análise fílmica conforme delineada por Jacques Aumont (1995), pois apresentaremos os detalhes que fazem parte da composição estética das cenas escolhidas para análise. E por análise fílmica Aumont (2004) nos faz compreender que o objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la melhor. Pode igualmente ser um desejo de classificação da linguagem cinematográfica, sempre com um pressuposto de valorização desta.

A estrutura da dissertação esta dividida em três capítulos que apresentam desde os conceitos iniciais da palavra Animê, passando por uma reflexão de técnicas de produção da fotografia cinematográfica e suas possíveis relações com os processos de criação da animação japonesa até a um exercício de análise da fotografia de dois filmes de Animê utilizando como base teórica os conceitos da fotografia cinematográfica ocidental. Os nomes dos respectivos capítulos são: *O Animê e suas características; Cinematografia e Animê e Análise fílmica de Animês.*

Em *O Animê: Início e Características* é possível obter uma maior compreensão do início da animação japonesa, suas características e peculiaridades que a tornam diferentes das ocidentais e sua chegada ao Brasil como o *fenômeno Animê* e seu impacto cultural, econômico e social na população.

No capítulo *Cinematografia e Animê: Estudo de Similaridades e Aspectos Técnicos* temos uma breve explicação do esquema gráfico de produção de uma animação japonesa passando pelas principais etapas que vão desde a ideia inicial até a finalização e veiculação da obra, além de trazer os principais conceitos das técnicas de fotografia cinematográficas amparados pelos estudos de Bordwell (2013) entre outros autores e identificar dentro das técnicas do Animê se existe uma referência dos saberes do cinema ocidental ou não em suas obras.

E para finalizar a dissertação no capítulo *Análise Fílmica de Animês: Abordagens Estético-visuais dos enquadramentos de filmes de Animê* aplicaremos os conceitos obtidos no capítulo dois para analisar duas obras de Animê que foram

exibidas no cinema que são os filmes: *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988) de Yasuhiro Yoshikawa e *Suzume no Tojimari* (2023) de Makoto Shinkai, onde analisaremos uma sequência de cena de cada título com ilustrações gráficas para expor os conceitos trabalhados na pesquisa.

CAPÍTULO 1

O ANIMÊ: INICIO E CARACTERÍSTICAS

Este primeiro capítulo aborda a origem e evolução do Animê, destacando seu papel como uma das mais influentes formas de expressão cultural do Japão. O termo *Animê*, que atualmente designa a animação japonesa de forma geral, remonta a um longo processo de desenvolvimento artístico iniciado no começo do século XX. As primeiras produções japonesas, como *Katsudō Shashin* de 1907, marcam o ponto de partida de uma jornada que acompanhou de perto as inovações que aconteciam na Europa e nos Estados Unidos, mas com um toque único que se diferenciaria ao longo do tempo. A obra *Namakura Gatana* (1917) de Junichi Kouchi é um marco inicial formal do Animê, representando as primeiras tentativas conscientes de criar uma identidade artística japonesa dentro do campo da animação.

Com o avanço tecnológico e a crescente influência estrangeira após a Segunda Guerra Mundial, o Japão começou a refinar suas técnicas de animação, adaptando influências ocidentais, como as trazidas por Walt Disney, às suas próprias tradições culturais. Esse processo foi fortemente impulsionado por figuras como Osamu Tezuka, conhecido como o *Pai do Animê*, que revolucionou a estética e as narrativas com sua obra *Astro Boy*, lançada em 1963. O uso de grandes olhos expressivos e a adoção de técnicas cinematográficas inovadoras foram incorporados por Tezuka, estabelecendo o padrão que viria a caracterizar o Animê moderno. A partir desse momento, o Animê não apenas se tornou um sucesso dentro do Japão, mas também começou a sua expansão para o mercado internacional.

A introdução também ressalta como o Animê, inicialmente conhecido como *doga* (imagens em movimento), evoluiu para um gênero autossuficiente, desenvolvendo uma estética visual e narrativa próprias. A influência do mangá¹, as histórias em quadrinhos japonesas, também é evidenciada, pois muitos dos Animês de sucesso têm origem em adaptações de mangás populares. À medida que o Animê foi se tornando mais sofisticado e acessível, sua relação com o cinema e com as demais formas de mídia ocidentais também se estreitou, criando um ciclo de intercâmbio cultural que fortaleceu ainda mais sua presença global.

Este capítulo, portanto, serve como uma introdução abrangente ao contexto histórico e artístico que deu forma ao Animê, traçando a trajetória dessa forma de

¹ Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Ou seja, Mangá significa literalmente “desenhos involuntários”. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/>. Acesso em 29.out.2024

arte desde suas origens humildes até seu status atual de fenômeno cultural global. Ele destaca as personalidades-chave e as influências que moldaram o estilo, a técnica e a narrativa dos Animês, oferecendo uma base sólida para entender como essa indústria se desenvolveu e se transformou ao longo das décadas.

Em virtude da novidade e da complexidade do assunto no contexto brasileiro, ao longo desta investigação enfrentamos muitas dificuldades para encontrar material mais abrangente sobre a história do Animê e suas características especializado em português, e em muitos casos, até em outros idiomas além do japonês. Assim, esclarecemos que diversas explicações e informações apresentados neste capítulo foram estabelecidos de maneira empírica, levando em conta nossa experiência e conhecimento acumulados em mais de 15 anos de pesquisa estudo sobre o tema Animê e seus aspectos técnicos.

1.1 O início do Animê: História e experimentações

O início das primeiras animações exibidas no Japão se voltam para o ano de 1907 (porém com uma grande possibilidade de haverem existidos obras mais antigas ainda, mas que se deterioraram fisicamente), paralelamente às pioneiras animações americanas e francesas que também ganhavam forma em seus países.

Katsudō Shashin, frequentemente considerado um dos primeiros Animês japoneses, é uma obra que data de 1907. Este curta-metragem é significativo não apenas por sua antiguidade, mas também por representar as primeiras tentativas de artistas japoneses em explorar o meio da animação. Junichi Kouchi, um dos pioneiros da animação japonesa, utilizou técnicas rudimentares para criar uma narrativa visual simples, mas inovadora para a época.

Abaixo é possível visualizar a figura 01 que é uma imagem recuperada da obra *Katsudo Shashin* de Junichi Kouchi (1886-1970), produzido em 1907.

Figura 01: Imagem da obra *Katsudo Shashin*.



Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Katsud%C5%8D_Shashin. Acesso: 12.out.2024.

A primeira animação japonesa formalmente reconhecida como Animê é o filme de curta-metragem *Namakura Gatana* de Junichi Kouchi criado no ano de 1917 que conta a história de um homem que compra uma espada com defeito e vai reclamar com o vendedor que fez o negócio. Entretanto, credita-se o título de *pai da animação japonesa*, ao diretor Masaoka Kenzo (1898-1988) que iniciou suas produções artísticas como animador na década de 1920 com a produção do filme curta metragem *Kumo to Churippu (A Aranha e a Tulipa)*.

A princípio os japoneses usavam a palavra *doga* (imagens em movimento) para nomear desenhos animados, pois não havia uma palavra distinta que significasse animação. Após a Segunda Guerra Mundial, a influência estrangeira trouxe aos japoneses novas expressões derivadas da língua inglesa. Isso aconteceu com o termo *Animê* que é derivado da palavra inglesa *animation*. Sendo assim, desde a década de 1950, o termo *Animê* passou a ser usado no Japão como sinônimo de desenhos animados (Sato, 2005).

Na era pré-televisão, animações no Japão existiam apenas a nível experimental, entretanto produções de cunho militar no período da Segunda Guerra Mundial ganharam força e maior visibilidade, como a animação *Momotaro's Sea Eagles* (1942) do diretor Mitsuyo Seo que conta a história de uma unidade naval composta pelo humano Momotarō e diversas espécies animais representando as raças do extremo oriente lutando juntas por um objetivo comum.

No início da década de 1950, devido a influência ocidental que era exercida no Japão ocasionada do período pós-guerra, um desenhista chamado Osamu Tezuka revolucionou o *Mangá* e o *Animê*, deixando os desenhos com os olhos grandes e brilhantes, e juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação (que acabaram caracterizando o Animê), influenciado por Walt Disney e Max Fleisher.

A partir daí, a maioria dos *Mangás* e *Animês* começaram a ser desenhados com personagens de olhos grandes que se tornaram características das animações orientais, e um dos motivos para isso, segundo Moliné (2004), seria pela maior facilidade de os autores transmitirem emoções sinceras e psicologicamente profundas.

De acordo com Nagado (2011), foi com a criação do estúdio Toei em 1958 que a indústria da animação do Japão começou a crescer. O estúdio foi originalmente fundado em 1948 como *Japan Animated Films* pelos animadores Kenzō Masaoka e Zenjirō Yamamoto. Embora, com o período pós-guerra, eles só tenham conseguido lançar seu primeiro filme em 1958.

E se os estúdios Walt Disney escolheram um camundongo como mascote, a Toei tinha Pero, o gato que era o herói da versão animada do estúdio japonês da fábula *O Gato de Botas*, que foi lançada em 1969 intitulada *Nagagutsu o Haita Neko*. É possível visualizar a figura 02 abaixo onde o gato Pero persegue o rato.

Figura 02: Cena do filme *Nagagutsu o Haita Neko* (1969).



Disponível em: <https://navebebop.blogspot.com/2015/05/o-gato-de-botas-1969-nagagutsu-o-haita.html>. Acesso em 06.out.2024.

Em 1962, foi exibido o *Manga Calendar*, a primeira série de Animê da TV japonesa, criada pelo estúdio Otogi Production. Entretanto os capítulos produzidos, aconteceram de forma irregular o que deixou o caminho aberto para Osamu Tezuka entrar em ação com uma obra de sua autoria a ser exibida para os telespectadores japoneses.

E a obra foi *Tetsuwan Atomu* conhecida no ocidente como *Astro Boy*, de Osamu Tezuka, que foi a primeira série de *Animê* com personagens fixos a ser exibida na TV japonesa de forma oficial. Lançada em 1963, a obra contou com 193 episódios, e obteve sucesso desde sua estréia passando por várias adaptações para outras mídias além do licenciamento de produtos baseados nas personagens. A partir de então, os Animês se tornaram um fenômeno nacional. Clements (2013, p. 45) destaca a importância de Osamu Tezuka para a evolução da estética do Animê:

A história do Animê é rica e multifacetada, remontando às primeiras décadas do século XX. O pioneirismo de figuras como Osamu Tezuka, frequentemente chamado de 'pai do Animê', é fundamental para entender o desenvolvimento do gênero. Tezuka revolucionou a animação japonesa com sua obra *Astro Boy*, introduzindo uma nova estética e narrativa que influenciaria gerações de animadores.

O *Animê* conta as aventuras do personagem Atom, um poderoso robô criado pelo chefe do Ministério da Ciência, Dr. Tenma, para substituir seu filho Tobio, que havia falecido em um acidente automobilístico. Dr. Tenma construiu Astro semelhante a seu filho de Tobio e o tratava com tanto afeto quanto tratava o Tobio verdadeiro, mas logo percebeu que aquele pequeno androide não poderia preencher o vazio da perda de seu filho, principalmente porque o robô Tobio não podia crescer ou expressar a estética humana (em uma parte do *Mangá*, o robô Tobio aparece preferindo as formas mecânicas dos cubos ao invés das formas orgânicas das flores).

Abaixo temos a figura 03 uma imagem do protagonista Atom de *Astro Boy* e outras personagens da série.

Figura 03: Imagem da primeira versão do *Animê Astro Boy*.



Disponível em: <https://guiadoAnimê.com.br/astro-boy-ganha-nova-adaptacao-em-3d-netflix/>. Acesso em 03.out.2024.

Ainda na década de 1960 foram lançados outros títulos de sucesso como *A Princesa e o Cavaleiro*, também de Tezuka, e *Speed Racer* de Tatsuo Yoshida. Levando ainda mais o nome de Osamu Tezuka a ser vinculado como sinônimo de Animês de sucesso como pontua Lamarre (2009, p. 53):

Osamu Tezuka é frequentemente considerado o Walt Disney do Japão, não apenas pela sua prolífica produção, mas também pela profunda influência que teve na animação japonesa. Suas obras, como *Astro Boy* e *Kimba the White Lion*, estabeleceram novos padrões de qualidade e inovação, ajudando a definir o que se tornaria o estilo visual e narrativo do Animê moderno.

Desde então, os Animês de sucesso na TV, bem como aqueles que alcançam o público internacional, tem sido quase sempre adaptações de Mangás exitosos, a ponto de serem considerados por Nagado (2011) como *Mangás em movimento*. Os *Animês*, seja na TV ou no cinema, são produzidos e distribuídos por estúdios de animação, apesar de grande parte da Acesso em histórias e enredos dessa indústria ser importado dos Mangás que são adaptados para a TV e cinema. Geralmente as adaptações para Animês de obras vindas do *Manga*, mantem a mesma estrutura narrativa, apesar de conterem características específicas em relação a sua de forma e produção.

1.2 Animê e Mangá: Relações e particularidades

As primeiras impressões são que os *Animês* são simples derivações dos *Mangás*. Entretanto, apesar de estarem intimamente ligados, tanto o *Animê* quanto o *Mangá* tiveram origens diferentes e nem sempre percorreram os mesmos caminhos na jornada para se tornarem sucessos mundiais. Abaixo é possível visualizar a figura 04 que mostra um comparativo entre as produções de *Mangá* e *Animê* de uma mesma obra.

Figura 04: Comparativo entre paginas do *Mangá* e recortes da cena do *Animê* do mesmo ponto da história entre o *Mangá* e o *Animê One Piece*.



Disponível em: <https://geekdama.com.br/onepiece/one-piece-manga-Animê-comparacao-episodio-1008/>. Acesso em 20.out.2024.

Nos dias atuais, grande parte das obras bem sucedidas do Japão, tanto do cinema quanto da televisão, é originada dos *Mangás*, o que demonstra certo controle sobre a televisão e o cinema japoneses (Gravett, 2006). Sendo assim, é

imprescindível não fazer pelo menos uma menção ao Mangá quando o assunto em foco for Animê.

A relação entre Animês e Mangás não é unidirecional. Otsuka (2022) aponta que muitos Animês de sucesso geram Mangás derivados ou *spinoffs*², criando um ciclo contínuo de influência e renovação. "Os Mangás baseados em Animês frequentemente expandem as histórias e desenvolvem personagens de maneiras que a animação, devido às suas limitações de tempo, não pode" (Otsuka, 2022, p. 89).

Numata (2019) discute como a estética visual dos Mangás influencia a produção de Animês, destacando que muitos Animês preservam o estilo artístico original dos Mangás para manter a fidelidade ao material já lançado quando diz que "A transição do papel para a tela exige uma adaptação cuidadosa, mas a preservação do estilo artístico do Mangá é fundamental para a aceitação dos fãs" (Numata, 2019, p. 103). Uma realidade que é bem frequente na indústria do Animê, pois os fãs das obras em mangá buscam consumir as versões 'animadas' ao assistirem os animes adaptados dos mesmos títulos.

Já Luyten (2009) aborda a forma como os Animês permitem uma exploração mais dinâmica das narrativas dos Mangás, utilizando movimento, som e cor para enriquecer as histórias. "Enquanto os Mangás contam histórias através de imagens estáticas e diálogos escritos, os Animês adicionam novas camadas de complexidade narrativa através de suas capacidades audiovisuais" (Luyten, 2009, p. 58). Aspectos estes que apenas os movimento da animação conseguem obter, em relação a arte estática que é o mangá.

A relação entre Animês e Mangás é multifacetada e recíproca, com cada meio influenciando e sendo influenciado pelo outro. Essa interconexão não apenas enriquece as narrativas e estéticas das obras, mas também impulsiona a expansão cultural e comercial dessas formas de mídia no Japão e no mundo.

1.3 Animê e Cinema dentro do contexto ocidental

² *Spin-off*, também chamado de *Derivagem*, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente. É utilizado em diversas áreas, como em negócios, na mídia, em tecnologia, etc. Disponível em: <https://www.significados.com.br/spin-off/>. Acesso: 25.jun.2024.

No Japão, os filmes de *Animê* têm sido uma parte integrante da indústria cinematográfica desde o início do século XX. Como aponta Napier (2016), a popularidade desses filmes cresceu significativamente nas últimas décadas, com produções como *Your Name* (2016) de Makoto Shinkai e *Spirited Away* (2001) de Hayao Miyazaki quebrando recordes de bilheteria e recebendo aclamação internacional.

A ascensão do *Animê* no Japão ocorre como uma relação inversa ao declínio de sua indústria cinematográfica *live-action*³, e, apesar da contínua produção de filmes reconhecidos e provocativos, os estúdios e os diretores do cinema feito com pessoas reais tiveram de competir com a televisão e com o cinema ocidental como pontua Naiper (2005).

Após o fim da Segunda Guerra, a animação tornou-se financeiramente inviável, principalmente por precisar importar sua matéria prima, como celulóides, filmes e tintas. No entanto, essa atividade retomou seu curso a partir de 1958, com o primeiro longa- metragem colorido *Hakuja Den* (*A Lenda da Serpente Branca*) do diretor Taiji Yabushita. A seguir é possível visualizar um recorte da cena do filme na figura 05.

Figura 05: Personagens do *Animê Hakujuden*.



Disponível em: <https://ghiblicon.blogspot.com/2008/12/hakujuden.html>. Acesso em 05.out.2024.

Considerado um épico mitológico, por se tratar de uma história de amor, *Hakuja Den*, possui todos os ingredientes de um filme de animação convencional como os dos estúdios Disney; um herói, uma heroína que abre mão de seus poderes em prol

³ Em cinematografia e videografia, *live-action*, é o termo que define os trabalhos que são realizados por atores e atrizes reais, ao contrário das animações; Este termo não define apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas. De acordo com Cambridge, *live-action* "(envolve) pessoas ou animais reais, não modelos ou imagens que são desenhadas ou produzidas por computador". Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Live-action>. Acesso: 02.jun.2024

do amor, um vilão, animais fofos, cenas de música, dança e luta, além de um final feliz. E de certa forma tais referências são compreensíveis, visto que o Japão teve acesso às animações produzidas pela companhia, como *Branca de Neve* (1937), *Bambi* (1942), *Cinderela* (1950), *A dama e o vagabundo* (1955), dentre outros.

Uma das contribuições mais evidentes do *Animê* para o cinema é sua estética visual distintiva, que inclui a ênfase em personagens com olhos grandes e expressivos, uso criativo de cores e a incorporação de elementos fantasiosos. Conforme Napier (2005) observa, essa estética influenciou não apenas o cinema japonês, mas também o cinema ocidental, com cineastas como Quentin Tarantino incorporando elementos de *Animê* em suas obras, como visto no filme live-action *Kill Bill* (2003).

Como argumenta Ito (2014), a animação japonesa é conhecida por sua beleza visual e atenção aos detalhes, que muitas vezes cativam o público e o transportam para mundos imaginativos e fascinantes. Essa estética tem sido um dos principais atrativos para os espectadores, contribuindo significativamente para o sucesso comercial dos filmes de *Animê*.

Além da estética visual, o *Animê* também é conhecido por suas narrativas complexas e temáticas profundas, que muitas vezes exploram questões sociais, políticas e filosóficas. Essas narrativas têm sido uma fonte de inspiração para cineastas em todo o mundo. Como argumenta Lamarre (2009), o *Animê* desafia as convenções narrativas tradicionais, oferecendo narrativas não lineares e ambíguas que desafiam o espectador a refletir sobre questões mais profundas.

O impacto do *Animê* no cinema ocidental é evidente não apenas em filmes que incorporam elementos estilísticos e narrativos do *Animê*, mas também na crescente popularidade da própria animação japonesa entre o público ocidental. Essa assimilação do *Animê* pelo cinema ocidental é um reflexo da globalização cultural e da crescente interconexão entre as indústrias cinematográficas de diferentes países (Steinberg, 2012).

1.4 A chegada dos Animês no Brasil

A chegada dos Animês no Brasil marcou o início de uma transformação significativa na cultura popular e no consumo de mídia entre os jovens brasileiros. McCarthy (2001, p. 43) pontua que o início dos Animês em terras brasileiras não houve um consenso de receptividade na população:

A recepção crítica dos Animês no Brasil foi mista no início, com algumas produções sendo criticadas por seu conteúdo violento ou sexualizado. No entanto, ao longo do tempo, críticos e acadêmicos começaram a reconhecer o valor artístico e cultural dos Animês, destacando sua complexidade narrativa e estética inovadora.

Os primeiros Animês chegaram ao Brasil foram na década de 1960, a TV Paulista, das organizações de Vitor Costa, exibiu Samurai Kid, um dos primeiros desenhos animados que traziam elementos da cultura japonesa, como ninjas e habilidades marciais (Pereira, 2010).

Logo em seguida, na década de 1970, coincidindo com a expansão da televisão no país. Segundo Luyten (2009), a estreia de *Ribbon no Kishi*, ou como ficou conhecido no Brasil: *A Princesa e o Cavaleiro*, aconteceu na TV Record no ano de 1970 e foi um marco inicial para o estabelecimento dos Animês no Brasil. Este Animê, criado por Osamu Tezuka, foi adaptado e dublado para o público brasileiro, permitindo uma maior aceitação e compreensão das produções japonesas. A seguir, a figura 06 com a imagem do Animê *A Princesa e o Cavaleiro*.

Figura 06: Imagem do Animê *A Princesa e o Cavaleiro*.



As poucas e fragmentadas informações que se tem notícia, mostram que na década de 1970 alguns Animês e filmes japoneses eram exibidos em cinemas no Brasil, frequentemente o cinema Cine Niterói, localizado no bairro da Liberdade em São Paulo (Luyten, 2003). Todavia, graças ao desinteresse do público em geral, os cinemas não conseguiram manter esse tipo de programação voltada para as colônias e acabaram fechando (Pereira, 2010).

De 1968 a 1973, séries de Animê em preto e branco foram veiculadas em sua totalidade no Brasil, principalmente nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro. A TV Tupi exibiu *O Homem de Aço* (*Tetsujin 28 Go*). Em seguida, as demais emissoras exibiram os também pioneiros *Marine Boy* (*Ganbare! Marin Kid*), *Oitavo Homem* (*Eito Man*), *Super Dinamo* (*Paa Man*), *Príncipe Planeta* (*Yuusei Shonen Papii*) e *Esquadrão Arco-Iris* (*Rainbow Sentai Robin*) (Silveira, 2010). Ramos (2003) destaca que a adaptação e dublagem desses Animês foram essenciais para sua aceitação, com um cuidado especial para tornar os diálogos e referências culturais acessíveis ao público brasileiro.

Figura 07: Imagem do Animê *Speed Racer* criado por Tatsuo Yoshida.



Disponível em: <https://gasolinaveia.com.br/speed-racer-e-o-mach-5/>. Acesso em 05.out.2024.

A figura 07 acima traz a imagem do Animê *Speed Racer* (conhecido no Japão como *Mach Go Go Go*) que é uma série dos anos 1960, criado por Tatsuo Yoshida sobre corridas de automóveis e foi um dos primeiros grandes sucessos de Animê a ser exibido no Brasil. A obra, que narra as aventuras do piloto de corridas Speed e seu carro Mach 5, capturou a imaginação de uma geração de jovens. Clements (2013) observa que *Speed Racer* combinava ação, drama e uma narrativa cativante, elementos que ajudaram a série a se tornar um fenômeno cultural.

Logo em seguida foi a vez de *Fantomas (Ogon Bat)* de Takeo Nagamatsu lançado em 1967 deixar uma marca significativa no país. A série que chegara ao Brasil nos anos. 1970, contava as aventuras do herói mascarado *Fantomas*, e foi uma das primeiras a introduzir o gênero de super-heróis no Brasil através do Animê. Segundo Sato (2005), *Fantomas* trouxe uma nova dimensão à animação exibida na televisão brasileira, com suas temáticas sombrias e heróis complexos com é possível visualizar abaixo na figura 08.

Figura 08: Imagem do Animê *Fantomas* criado por Tatsuo Yoshida.



Disponível em: <https://anison-bar.com/golden-bat/>. Acesso em 05.out. 2024.

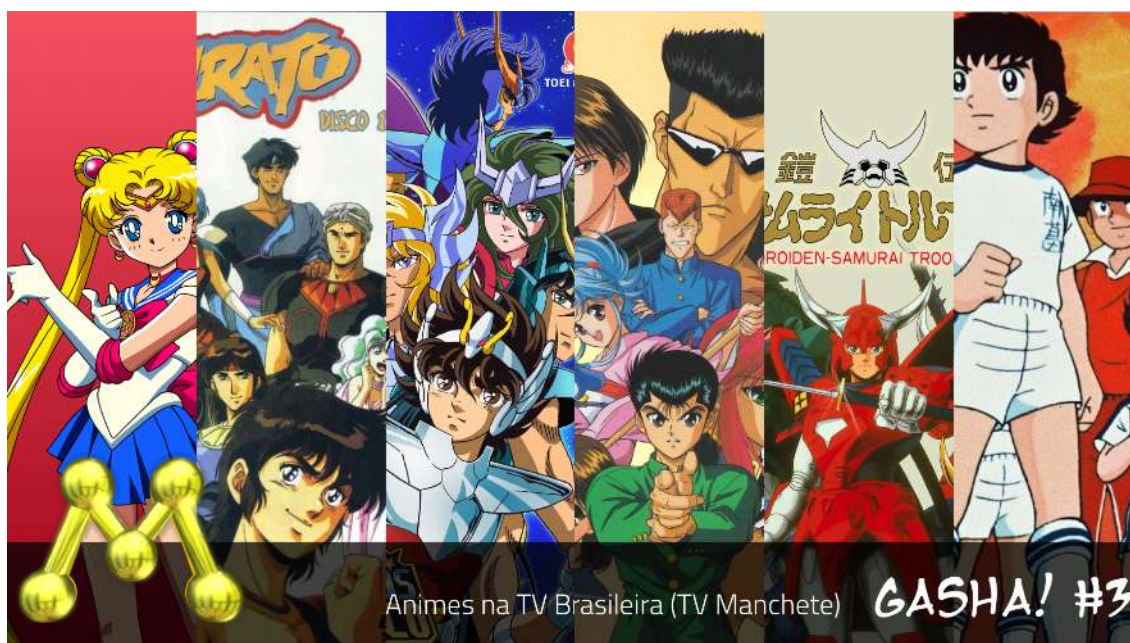
Nos anos 1980, a exibição de Animês se intensificou, consolidando ainda mais a presença da animação japonesa na cultura popular brasileira. *Super Dínamo*

(*Kagaku Ninja-Tai Gatchaman*) também desempenhou um papel importante. Sato (2005) destaca que a série introduziu temas de tecnologia e ação que eram novos para o público brasileiro, atraindo especialmente os meninos. O sucesso da série levou à criação de uma base de fãs dedicada, que se encantou com as aventuras dos cinco jovens heróis.

Zillion foi outro Animê significativo. Numata (2018) argumenta que *Zillion* trouxe ao Brasil uma mistura de ficção científica e aventura que ampliou o escopo dos Animês consumidos no país, influenciando uma nova geração de entusiastas. A série, com suas batalhas futuristas e uma trama envolvente, ajudou a diversificar os tipos de narrativas disponíveis na televisão brasileira.

Robotech foi particularmente influente por sua narrativa complexa e temas de guerra e sobrevivência, ressoando com a audiência mais jovem. Numata (2018) destaca que *Robotech* oferecia uma profundidade narrativa que era rara em animações da época, contribuindo para a maturidade do gênero no Brasil.

Figura 09: Montagem feita com alguns Animês que foram exibido na TV Manchete com as séries: *Sailor Moon*, *Shurato*, *Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*, *Yuyu Hakusho*, *Samurai Warriors (Yoroiden Samurai Troopers)* e *Super campeões (Capatin Tsubasa)*.



Disponível em: <https://gasha.com.br/gasha-3-Animês-na-TV-brasileira-TV-manchete/>. Acesso em 05.out.2024

A figura 09 acima ilustra de forma sucinta o que foi a década de 1990, um período decisivo para a popularização dos Animês no Brasil, algo caracterizado como um verdadeiro boom⁴ que capturou a imaginação e o interesse de uma geração de crianças e jovens telespectadores. Conforme afirma Sato (2005, p. 78):

A década de 1990 marcou um verdadeiro boom dos Animês no Brasil. Séries como *Dragon Ball*, *Pokémon* e *Sailor Moon* não apenas conquistaram altos índices de audiência, mas também fomentaram uma cultura de fãs dedicada, com eventos, revistas especializadas e uma ampla gama de produtos licenciados.

Nessa época a televisão brasileira passou por uma série de transformações que facilitaram a introdução e popularização dos Animês. A TV aberta tornou-se o principal meio de entretenimento para a juventude, com canais como a Rede Manchete desempenhando um papel central.

De acordo com Luyten (2009), a Rede Manchete foi pioneira na introdução de Animês em sua programação, criando um espaço dedicado que rapidamente se tornou popular entre os jovens. E essa iniciativa foi essencial para a disseminação dos Animês, oferecendo uma programação que incluía séries icônicas que se tornariam marcos culturais.

Algumas séries exibidas durante essa década também se destacaram por seu impacto duradouro. *Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*, *Dragon Ball*, e *Yu Yu Hakusho* são exemplos de Animês que não apenas conquistaram grandes audiências, mas também moldaram a cultura popular brasileira.

Os Cavaleiros do Zodíaco foi uma das primeiras séries a alcançar enorme sucesso no Brasil. Clements (2013) observa que a narrativa épica e os temas de amizade e superação presentes em *Os Cavaleiros do Zodíaco* ressoaram profundamente com o público jovem, estabelecendo um padrão para os Animês subsequentes. A série foi exibida pela Rede Manchete, que viu seus índices de audiência aumentarem significativamente com a exibição do Animê. Além disso, a série gerou um mercado de produtos licenciados, incluindo brinquedos, roupas e revistas.

A escolha da Rede Manchete em transmitir *Saint Seiya* do autor Massami Kuromada (1986) se deu em um contexto de busca por novidades que pudessem

⁴ Desenvolvimento acelerado de uma determinada atividade econômica, de uma cidade, do apoio a uma candidatura política, etc. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/boom/>. Acesso: 10.jun.2024.

competir com as grandes redes de televisão. O sucesso inicial da série no Japão, onde foi transmitida pela primeira vez em 1986, e em outros países indicava que ela tinha potencial para conquistar o público brasileiro. Clements (2013) destaca que o apelo universal das histórias de heroísmo e a qualidade da animação tornaram *Saint Seiya* uma escolha natural para as emissoras que buscavam inovar suas programações. A seguir a figura 10 mostra as personagens de maior destaque da obra.

Figura 10: Imagem contendo as principais personagens do Animê *Os Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*).



Disponível em: <https://stores.onlinesale2024best.com/category?name=saint%20seiya%20pachinko%20dvd>. Acesso em 10.out.2024.

Saint Seiya se diferencia por sua estrutura narrativa complexa e temas universais, ao abordar a mitologia como base no enredo da jornada dos heróis na batalha do bem contra o mau. Pereira (2010, p. 74) explica o sucesso da obra no Brasil destacando algumas particularidades da época:

O fenômeno tinha uma explicação: a série mostrava algo ainda raro no Brasil: a morte de personagens importantes. Além do visual estilizado dos personagens, com cabelos multicoloridos, as batalhas entre eles eram visualmente diferentes, cativando o imaginário do público jovem.

A série segue a história de Seiya e seus amigos, que lutam como Cavaleiros de Atena para proteger a Deusa e a humanidade de ameaças divinas e mitológicas. Sato (2005) observa que os temas de amizade, lealdade e sacrifício, combinados com batalhas épicas e elementos mitológicos, contribuíram para o apelo duradouro de *Saint Seiya*.

A série ainda em produção no Japão é dividida em sagas distintas, cada uma com sua própria narrativa e antagonistas específicos, o que mantém o interesse do público ao longo do tempo. Numata (2018) argumenta que a estrutura dos episódios e a introdução constante de novos personagens e desafios permitiram que *Saint Seiya* mantivesse a atenção dos telespectadores e desenvolvesse um universo rico e expansivo, algo que muito pouco explorado nos desenhos animados que já era veiculados no Brasil naquela época. As sagas mais conhecidas, como As Doze Casas, Asgard, Poseidon, Hades e Elísios são lembradas por suas narrativas envolventes e personagens memoráveis.

Figura 11: Montagem com imagens estáticas do comercial de venda dos bonecos dos *Cavaleiros do Zodíaco* que era exibido na Rede Manchete.



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mbRAYgYzAFI>. Acesso em 10.out.2024.

A chegada de *Saint Seiya* no Brasil teve um impacto significativo na cultura popular. A série rapidamente se tornou um fenômeno, influenciando diversas áreas,

desde a moda até a produção de brinquedos e outros produtos licenciados. Otsuka (2022) observa que a popularidade de *Saint Seiya* levou à criação de uma vasta gama de produtos derivados, incluindo bonecos (que é possível visualizar na figura 11 acima), revistas, álbuns de figurinhas (figura 12), e jogos, ampliando ainda mais o alcance e a influência da série.

Figura 12: Montagem contendo a capa da revista *Herói* e o pôster do álbum de figurinhas da bala Zung. Ambos dedicados aos Cavaleiros do Zodíaco.



Disponível em: <https://www.proibidoler.com/series/balas-zung-cavaleiros-do-zodiaco/>. Acesso em 11.out. 2024.

Saint Seiya não apenas conquistou os espectadores, mas também recebeu atenção crítica positiva. Clements (2013) comenta que a série foi elogiada por sua animação de alta qualidade, histórias envolventes e desenvolvimento profundo de personagens, o que ajudou a estabelecer um padrão para futuros Animês. A combinação de uma narrativa cativante com uma animação impressionante fez de *Saint Seiya* um sucesso tanto comercial quanto crítico.

O legado de *Saint Seiya* no Brasil é duradouro, com a série continuando a influenciar gerações de fãs e criadores. Otsuka (2022) observa que *Saint Seiya* não apenas deixou uma marca indelével na cultura pop brasileira, mas também inspirou novos criadores de conteúdo e artistas que cresceram assistindo à série.

A série estabeleceu um padrão de qualidade e narrativa que futuros Animês buscaram seguir. Como observam Sato (2005) e Luyten (2009), o legado de *Saint Seiya* continua a influenciar e inspirar gerações de fãs e criadores, solidificando seu lugar na história da animação japonesa no Brasil.

Além disso, *Saint Seiya* ajudou a abrir portas para outros Animês no Brasil, criando um mercado receptivo para novas séries japonesas. Luyten (2009) explica que o sucesso de *Saint Seiya* pavimentou o caminho para a chegada de outros Animês, estabelecendo um público ávido por novas histórias e personagens.

Figura 13: Imagem com personagens de *Dragon Ball*, Akira Toriyama (1986).



Disponível em: https://it.wikipedia.org/wiki/Personaggi_di_Dragon_Ball. Acesso em 10.out. 2024

Dragon Ball foi exibido pela primeira vez no Brasil em 1996 pelo SBT, e posteriormente, em 1999, pela Rede Bandeirantes. A introdução desta série ocorreu em um período em que os Animês começavam a ganhar popularidade no Brasil, graças ao sucesso de outras séries japonesas. De acordo com Luyten (2009), a exibição de *Dragon Ball* marcou o início de uma nova era para os Animês no Brasil,

conquistando rapidamente uma grande audiência e estabelecendo um novo padrão para a programação infantil.

O Sbt encontrou em *Dragon Ball* um conteúdo capaz de competir com as grandes redes de televisão que já exibiam Animês, como *Cavaleiros do Zodíaco*. O sucesso de *Dragon Ball* no Japão e em outros países indicava que a série tinha potencial para atrair o público brasileiro. Clements (2013) destaca que a combinação de ação, humor e aventuras fantásticas em *Dragon Ball* era perfeita para capturar a imaginação dos jovens espectadores.

Depois de *Dragon Ball* ter sido introduzido pelo SBT em 1996. A Rede Bandeirantes apostou na continuação da saga de Goku (nome do protagonista do Animê) só que dessa vez, já adulto e em 1999 *Dragon Ball Z* foi exibido pela primeira vez no Brasil pela Rede Bandeirantes. Luyten (2009) afirma que a exibição de *Dragon Ball Z* pela Rede Bandeirantes foi um marco que solidificou a presença dos Animês na televisão brasileira, atraindo uma audiência significativa e leal.

Figura 14: Imagem com personagens de *Dragon Ball Z*, Akira Toriyama (1989).



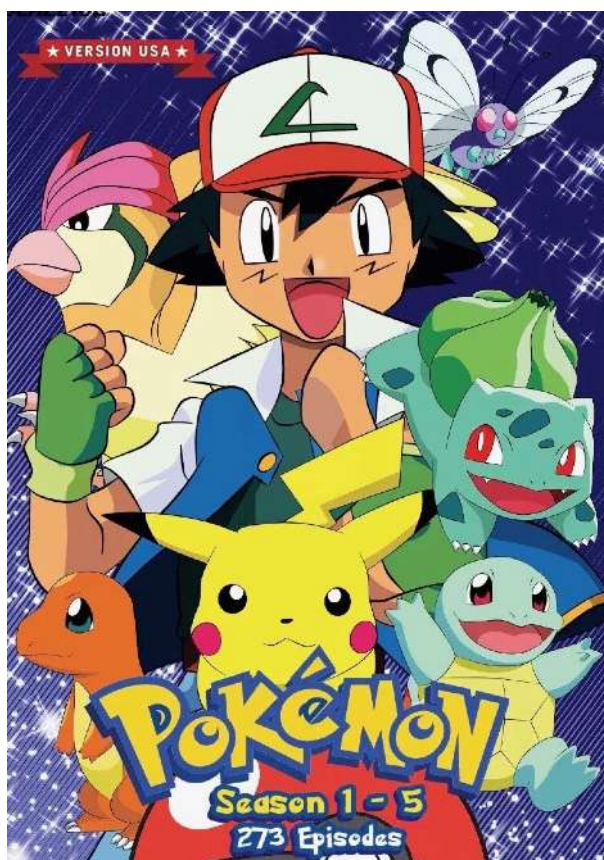
Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/01/dragon-ball-z-kakarot-e-novo-yakuza-estao-entre-lancamentos-da-semana.ghtml>. Acesso em 10.out. 2024

A escolha da Rede Bandeirantes em transmitir *Dragon Ball Z* decorreu de um esforço para competir com outras emissoras que também investiam em Animês. O

sucesso de *Dragon Ball Z* no Japão e em outros países indicava que a série tinha potencial para conquistar o público brasileiro. Segundo Clements (2013), a combinação de ação intensa, personagens carismáticos e enredos envolventes fez de *Dragon Ball Z* uma aposta certa para as emissoras de televisão.

A chegada de *Dragon Ball Z* ao Brasil na década de 1990 marcou um momento crucial para a popularização dos Animês no país. A série não apenas conquistou um grande público, mas também deixou um impacto duradouro na cultura popular brasileira. Através de sua narrativa envolvente, personagens memoráveis e uma adaptação cuidadosa, *Dragon Ball Z* estabeleceu um novo padrão para os Animês de luta no Brasil e abriu caminho para futuras séries. Como pontua Sato (2005) ao afirmar que legado da franquia *Dragon Ball* continua a influenciar e inspirar gerações de fãs e criadores, solidificando seu lugar na história da animação japonesa no Brasil.

Figura 15: Imagem com personagens da primeira temporada de *Pokemon*, Satoshi Tajiri (1997)



Disponível em: <https://www.ebay.de/itm/362893573548>. Acesso em 10.out. 2024.

A chegada do Animê *Pokémon* (figura 15) ao Brasil no final da década de 1990 representou um fenômeno cultural que transformou a paisagem da programação infanto-juvenil no país. Lançado pela primeira vez em 1997 no Japão, o Animê rapidamente ganhou popularidade mundial, chegando ao Brasil em 1999.

A exibição de *Pokémon* no Brasil teve início em 1999, através da Rede Record, e posteriormente no Cartoon Network e na Rede Globo. Luyten (2009) destaca que a chegada de *Pokémon* ao Brasil ocorreu em um momento em que os Animês estavam ganhando popularidade no país, facilitando a aceitação do público.

Pokémon foi introduzido em um mercado já familiarizado com outras séries de animação japonesa, como *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball*. Segundo Clements (2013), a combinação de aventura, colecionismo e a batalha de criaturas cativou a imaginação dos jovens brasileiros, tornando *Pokémon* um sucesso imediato.

Pokémon, criado por Satoshi Tajiri, segue a jornada de Ash Ketchum, um jovem treinador de *Pokémon*, e seu Pikachu, enquanto eles viajam pelo mundo para se tornarem mestres *Pokémon*. A narrativa é marcada pela coletividade e pelo crescimento pessoal, temas que ressoaram profundamente com o público. Numata (2018) observa que os temas de amizade, perseverança e exploração presentes em *Pokémon* encontraram um eco forte entre os jovens brasileiros.

A estrutura episódica de *Pokémon*, com novos *Pokémon* e desafios a cada episódio, ajudou a manter o interesse do público. Lamarre (2009) argumenta que a estrutura flexível de *Pokémon*, permitindo tanto episódios autônomos quanto arcos narrativos mais longos, garantiu que a série permanecesse atraente e acessível para novos espectadores.

Pokémon conquistou não só os espectadores, mas também recebeu atenção crítica positiva. Segundo Clements (2013), a série foi elogiada por sua animação de alta qualidade, histórias envolventes e personagens carismáticos, estabelecendo um novo padrão para os Animês exibidos no Brasil.

A série gerou um mercado robusto de produtos licenciados, desde brinquedos até revistas e álbuns de figurinhas. Sato (2005) observa que o mercado de produtos licenciados se expandiu rapidamente com *Pokémon*, impulsionando vendas e criando novas oportunidades de negócios no Brasil e sendo um marco para licenciamento de produtos que vão além de bonecos, como camisetas, mochilas, cadernos e até bebidas com temática.

Otsuka (2022) observa que Pokémon não apenas deixou uma marca indelével na cultura pop brasileira, mas também inspirou novos criadores de conteúdo e artistas que cresceram assistindo à série. A série não apenas conquistou um grande público, mas também deixou um impacto duradouro na cultura popular brasileira. Através de sua narrativa envolvente, personagens memoráveis e uma adaptação cuidadosa, Pokémon estabeleceu um novo padrão para os Animês no Brasil.

Figura 16: Imagem com personagens da primeira temporada de Naruto, Masashi Kishimoto (2003).



Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GY9PJ5KWR/naruto>. Acesso em 10.out.2024.

A chegada do Animê *Naruto* ao Brasil marcou um ponto de inflexão significativo na popularização da animação japonesa no país. Criado por Masashi Kishimoto, *Naruto* foi adaptado para Animê em 2003 e rapidamente se tornou um fenômeno global. No Brasil, a série foi exibida pela primeira vez em 2007 pelo canal de televisão por assinatura Cartoon Network, seguida por exibições na TV aberta pelo Sbt.

Luyten (2009) destaca que a chegada de *Naruto* ao Brasil ocorreu em um momento de crescente popularidade dos Animês, facilitando a aceitação do público e a rápida disseminação do conteúdo. O contexto global de sucesso de *Naruto* ajudou a pavimentar seu caminho no Brasil, que o Animê foi um dos primeiros a chegar ao conhecimento do público brasileiro primeiro pela internet através da distribuição não oficial feita pelos sites de fãs de Animê, movimento que começava a crescer no Brasil no início dos anos 2000. Clements (2013) argumenta que o *terreno fértil* preparado por Animês anteriores facilitou a entrada de *Naruto* no mercado brasileiro, garantindo um público já entusiasta e receptivo.

Naruto segue a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja com o sonho de se tornar o *Hokage* que é o nome dado para o líder vila, e ganhar reconhecimento e respeito de todos os moradores da Vila da Folha. A série é marcada por temas como perseverança, amizade e superação pessoal, que ressoaram fortemente com o público brasileiro. Numata (2018) observa que os temas universais de *Naruto*, combinados com sua narrativa envolvente e personagens complexos, conquistaram rapidamente uma audiência fiel no Brasil.

A estrutura narrativa de *Naruto* é dividida em arcos que introduzem novos personagens e desafios, mantendo o interesse dos espectadores ao longo do tempo. Lamarre (2009) destaca que a estrutura episódica e a progressão constante dos desafios enfrentados por Naruto mantiveram o público brasileiro engajado e ansioso por novos episódios.

Sato (2005) observa que o mercado de produtos licenciados se expandiu rapidamente com *Naruto*, impulsionando vendas e criando novas oportunidades de negócios no Brasil. Esse sucesso comercial reforçou ainda mais a presença da série na vida dos jovens brasileiros.

O legado de *Naruto* no Brasil é duradouro, com a série continuando a influenciar gerações de fãs e criadores de arte e conteúdo. A série estabeleceu um

padrão de qualidade e narrativa que futuros Animês buscaram seguir, pois abriu um campo para histórias mais profundas com tramas impactantes e assuntos para reflexão entre os jovens.

1.5 Primeiros eventos de Animê no Brasil

A realização de eventos de Animê no Brasil começou a ganhar força nos anos 1990, com o primeiro evento significativo sendo o *Animêcon* (figura 17), realizado em São Paulo em 1999. Luyten (2009) destaca que o *Animêcon* foi um marco para a comunidade otaku no Brasil, estabelecendo um modelo para futuros eventos e demonstrando o potencial de mercado para esse tipo de encontro.

Figura 17: Fotos do primeiro *Animêcon* realizado em 01 de outubro de 1999 contando com a presença de mais de 3.000 pessoas.



Disponível em: <https://brolreport.tumblr.com/post/43278851109/os-eventos-de-Animê-no-brasil>. Acesso em 15 .out. 2024.

Pellitteri (2010, p. 122) pontua os eventos de Animê como veículos de distribuição em larga escala a cultura dos fãs:

Os eventos de Animê, como o *Animê Friends* e o *Animêcon*, desempenham um papel crucial na disseminação e celebração da cultura otaku no Brasil. Esses eventos não apenas reúnem fãs de todas as idades, mas também promovem a troca de conhecimento e a apreciação das diferentes facetas dos Animês e Mangás.

O sucesso inicial do *Animêcon* incentivou a criação de outros eventos em diversas cidades do país. De acordo com Clements (2013), a expansão dos eventos de Animê pelo Brasil reflete o crescimento da popularidade do Animê e Mangá, além de atender a uma demanda crescente por espaços de socialização e consumo cultural entre os jovens.

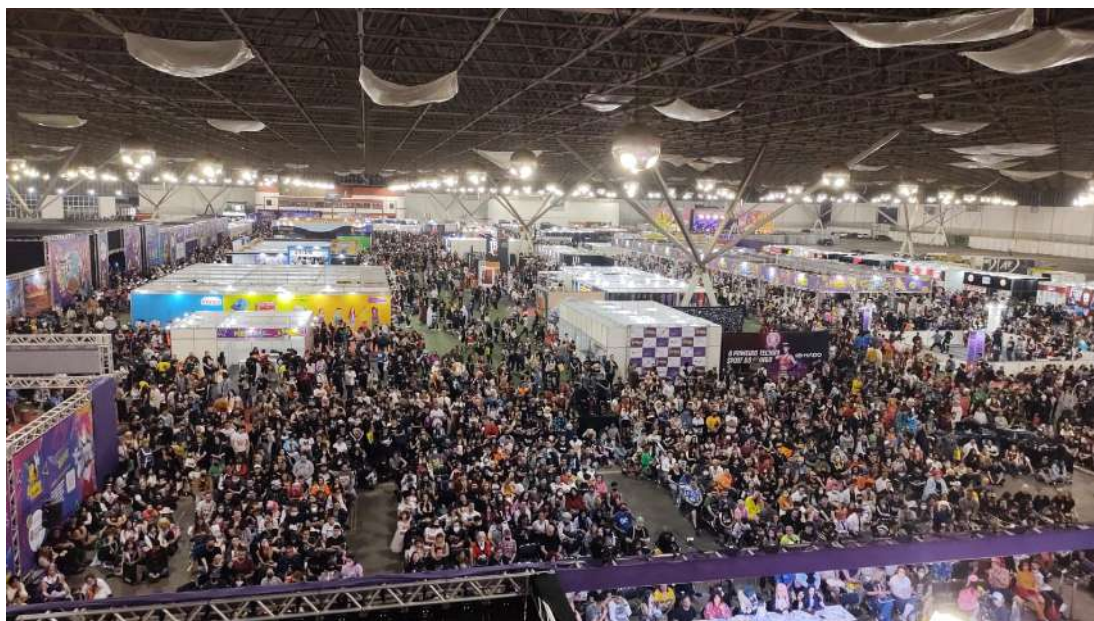
Os eventos de Animê desempenham um papel crucial na difusão da cultura japonesa no Brasil. Esses eventos são mais do que simples feiras comerciais; eles são espaços de intercâmbio cultural e social. Napier (2005) observa que os eventos de Animê oferecem uma plataforma para a expressão de identidades culturais híbridas, onde jovens brasileiros podem se conectar com elementos da cultura japonesa e, ao mesmo tempo, reconfigura-los dentro de seu próprio contexto cultural.

Além disso, os eventos de Animê promovem o aprendizado e a avaliação de aspectos diversos da cultura japonesa, como a culinária, o idioma e as tradições. Martinez (1998) ressalta que os eventos de Animê no Brasil funcionam como portais culturais, facilitando a troca de conhecimento e promovendo uma maior compreensão da diversidade cultural.

Os eventos de Animê no Brasil também desempenham um papel importante na construção de comunidades e redes sociais. Segundo Iwabuchi (2002), os eventos de Animê proporcionam um espaço seguro e acolhedor para os jovens se manifestarem, fazendo parte de uma comunidade onde seus interesses e paixões são compartilhados e valorizados.

Esses eventos também são locais de performance e atividade, onde os participantes podem se engajar em *cosplay*, apresentações artísticas e competições. Allison (2006) observa que a prática do *cosplay* em eventos de Animê é uma forma de performance cultural que permite aos participantes expressar e explorar diferentes aspectos de sua identidade. A performance e atividade nesses eventos não apenas reforça a identidade individual, mas também fortalece o senso de pertencimento a uma comunidade maior. A seguir é possível visualizar uma foto do *Animê Friends* que é realizado anualmente na cidade de São Paulo.

Figura 18: Foto do *Animê Friends* que acontece anualmente na cidade de São Paulo no mês de julho.



Disponível em: <https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/turismo/noticias/?p=332090> Acesso em 15.out. 2024.

A crescente popularidade dos Animês e o aumento da demanda por eventos culturais sugerem um futuro promissor para esses encontros. Segundo Clements (2013), o futuro dos eventos de Animê no Brasil parece brilhante, com novas gerações de fãs e um mercado em expansão para a cultura pop japonesa.

Os eventos de Animê no Brasil têm desempenhado um papel crucial na difusão da cultura pop japonesa e na formação de comunidades de fãs. Através da análise das dinâmicas culturais, sociais e econômicas, fica evidente que esses eventos vão além do entretenimento, funcionando como importantes plataformas de intercâmbio cultural e expressão pessoal. Como observam Luyten (2009) e Clements (2013), o impacto dos eventos de Animê no Brasil é duradouro, influenciando não apenas os participantes diretos, mas também a cultura popular e a economia local.

Os eventos de Animê no Brasil têm um impacto econômico significativo, gerando receitas substanciais através da venda de rendimentos, produtos licenciados, e serviços relacionados. Otsuka (2022) destaca que os eventos de Animê são importantes para a economia local, atraindo visitantes de outras regiões e promovendo o comércio de produtos relacionados à cultura pop japonesa.

Além disso, esses eventos criam oportunidades de negócios para pequenos empreendedores, artistas e artesões que vendem seus produtos nas feiras. Numata (2018) argumenta que os eventos de Animê oferecem uma plataforma para a economia criativa, incentivando a produção e venda de produtos artesanais e artísticos inspirados na *cultura otaku*.

E seguidos pelo movimento econômico que o Animê no Brasil gera, artistas e demais profissionais decidem por utilizar o *estilo Animê* como temáticas em suas produções e projetos, como afirma Ortiz (2007, p. 91):

“Os Animês tiveram um impacto profundo na cultura brasileira, influenciando não apenas os jovens telespectadores, mas também a produção cultural nacional. Elementos dos Animês podem ser encontrados em obras de quadrinhos brasileiros, na moda e até mesmo na música, demonstrando a profundidade dessa influência”.

Entretanto, como mencionamos na introdução deste trabalho a área de animação ainda se encontra com poucas informações disponíveis para profissionais brasileiros absorverem, por isso, optamos por nos dedicar no próximo capítulo a trazer conceitos e conteúdos mais técnicos de métodos de produção de animação japonesa e buscar identificar elementos que possam vir da técnica de cinema ocidental que possam ser utilizados na criação de Animês visando a melhor compreensão e adaptação de tais saberes ao cotidiano nacional.

CAPÍTULO 2

CINEMATOGRAFIA E ANIMÊ: ESTUDO DE SIMILARIDADES E ASPECTOS TÉCNICOS

A cinematografia, frequentemente associada ao cinema tradicional, encontrou novas formas de expressão e inovação no universo do Animê. A animação japonesa, desde suas origens no início do século XX, passou por uma evolução estética e técnica que a distinguiu de outras formas de animação, integrando de maneira inovadora técnicas cinematográficas em sua construção narrativa. Este capítulo busca explorar a interseção entre cinematografia e Animê, analisando como o uso de elementos visuais específicos, como enquadramento, iluminação e movimento de câmera, é essencial para a criação de narrativas imersivas e dinâmicas nesta forma de arte.

De acordo com Lamarre (2009, p. 158), "os elementos da arte tradicional japonesa, como a caligrafia, são frequentemente incorporados no Animê para criar uma estética única e distintiva". Essa fusão de técnicas tradicionais com abordagens modernas resultou em uma forma de arte visualmente rica e diversificada, que reflete tanto a herança cultural do Japão quanto as inovações trazidas pelas influências ocidentais. E Clements (2013, p. 107) acrescenta que "muitos criadores de Animê foram influenciados pelo cinema ocidental, incorporando técnicas como o uso de ângulos de câmera e montagem para criar uma narrativa visual dinâmica". Esta síntese de influências orientais e ocidentais é um dos aspectos que tornam o Animê uma forma de animação tão distintiva.

Um dos pontos centrais discutidos no capítulo é a multifacetada relação entre a fotografia cinematográfica e o Animê. Diferentemente de outras formas de animação, o Animê utiliza a cinematografia como uma ferramenta não apenas para contar histórias, mas também para manipular as emoções e a percepção do espectador. Ao longo deste capítulo, também será analisada a importância dessa cinematografia na construção das narrativas visuais nas animações japonesas, com informações que ilustram como a estética visual e as técnicas cinematográficas contribuem para a profundidade e a complexidade das histórias contadas através dessa mídia sua originalidade de estilo, frente as demais animações existentes.

Como mencionamos no primeiro capítulo desta dissertação, reforçamos que para este capítulo devido ao ineditismo e complexidade do tema em terras brasileiras, o que causou ao longo desta pesquisa muitas dificuldades em encontrar literatura técnica específica sobre produção de Animê em nosso idioma, informamos que muitos termos e conceitos apresentados neste capítulo estão definidos de forma

empírica considerando a nossa experiência e vivência adquirida há mais de 15 anos pesquisando a temática Animê e seus aspectos técnicos.

2.1 O processo de produção de Animês

A produção de Animês (figura 19), ou animação japonesa, envolve um ciclo de desenvolvimento rigoroso e altamente especializado. Ao contrário de muitas outras formas de animação, o Animê se distingue não apenas por seu estilo estético, mas também por seu método de produção em larga escala, frequentemente sob orçamentos restritos e prazos rigorosos.

Figura 19: Fluxo de trabalho do processo de produção do Animê.



Disponível em: <https://washiblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/01/prod.jpg>. Acesso: 26.out.2024.

Para compreender a totalidade do processo de produção de um Animê, é essencial observar cada etapa separadamente. Cada uma delas desempenha um papel fundamental na criação de um produto final coeso e de alta qualidade. A seguir, cada fase do processo será descrita detalhadamente.

O processo de produção de um Animê começa com a fase de planejamento, também conhecida como pré-produção. Essa fase envolve a criação de um conceito e a formação de uma equipe de produção, assim como o desenvolvimento de um cronograma e orçamento. Muitas produções de Animê são adaptações de mangás, ou jogos, e a primeira etapa do planejamento é identificar a obra fonte e determinar como ela será adaptada ao formato de animação.

E segundo Numata (2019, p. 56), "a fase de planejamento é crucial para estabelecer a visão criativa e a estrutura narrativa do Animê. É neste estágio que os diretores e roteiristas colaboram para definir o enredo e os personagens". Otsuka (2022, p. 78) complementa, afirmando que:

O planejamento de um Animê envolve não apenas a criação de um roteiro, mas também a elaboração de *storyboards* detalhados. Estes *storyboards* são essencialmente uma versão em quadinhos do Animê, que ilustra cada cena e ajuda a equipe de produção a visualizar a sequência de eventos. Eles são essenciais para garantir que todos os membros da equipe compreendam a visão do diretor e possam trabalhar de maneira coesa para realizá-la.

E dentro do planejamento, um elemento essencial é a formação do *comitê de produção*, um grupo de empresas que financiam a produção e garantem a viabilidade comercial do projeto (Yoshida, 2020). Esse comitê pode incluir emissoras de televisão, estúdios de animação, editoras e distribuidoras. Além disso, o planejamento envolve a contratação do diretor, roteirista, e *designers* principais, como o designer de personagens e o diretor de animação, que definem a visão criativa do projeto.

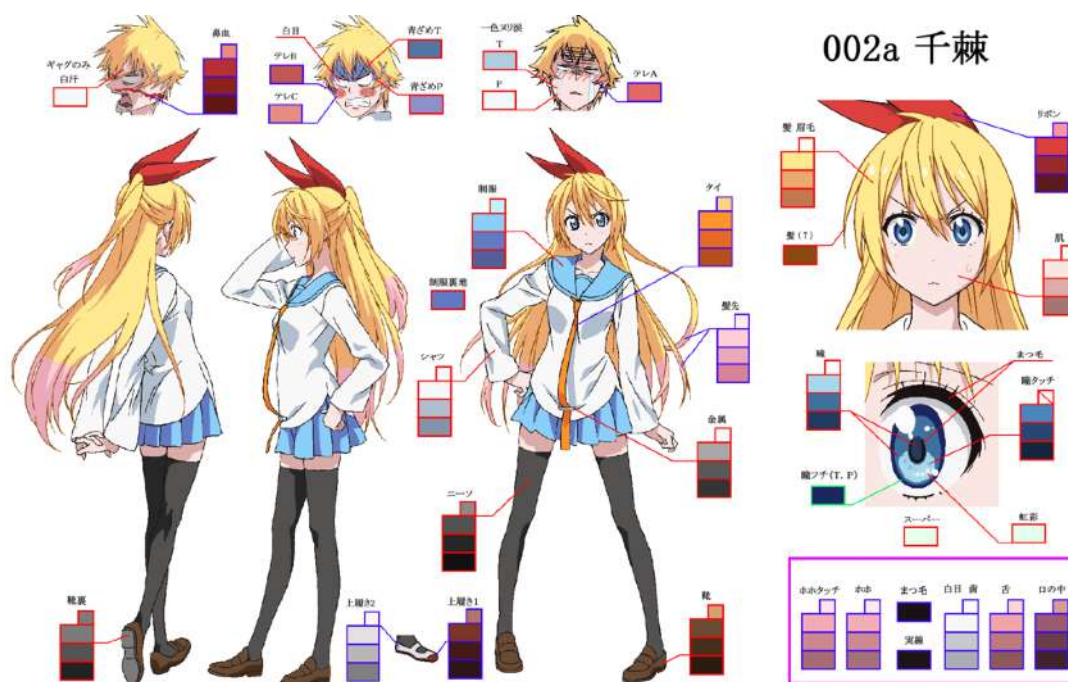
O sucesso de um Animê depende em grande parte do planejamento estratégico e da colaboração entre diferentes membros da equipe, que asseguram que o Animê seja tanto financeiramente viável quanto artisticamente fiel ao material original (Denison, 2015). Essa fase define o escopo e a direção da produção, incluindo o número de episódios, o estilo visual e o tom geral.

Após a conclusão e aprovação do roteiro e dos *storyboards* pela equipe de produção e pela direção do projeto, segue-se a fase de design de personagens e

cenários (figura 20). Esta etapa define o estilo visual do Animê e é crucial para sua identidade estética.

Após a fase de planejamento, a atenção se volta para o desenvolvimento visual, começando com o design dos personagens (figura 20). O designer de personagens trabalha para traduzir as descrições escritas em imagens que possam ser facilmente animadas. Esses profissionais criam folhas de modelo que mostram os personagens em diferentes poses, com uma variedade de expressões faciais, ângulos e roupas. Clements & McCarthy, 2015 pontua que esse processo é crucial para assegurar que as personagens mantenham uma consistência visual ao longo da produção, independentemente de qual animador esteja trabalhando em uma determinada cena.

Figura 20 - Tabela de cores de design de personagem.



Disponível em: <https://x.com/setteidreams/status/1217223025088704513/photo/1>. Acesso: 26.out.2024.

Lamarre (2009, p. 94) destaca a importância dessa fase: "O design de personagens e cenários é fundamental para definir o estilo visual do Animê. Este processo envolve ilustradores talentosos que criam desenhos detalhados, usados como referência durante a animação", fase essa que em muitos caso precisa ser bem planejada e concebida, pois seria algo semelhante a seleção de atores para o

cinema live-action. E Clements (2013, p. 61) contribui para o pensamento quando acrescenta:

Os designers de personagens devem capturar a essência dos personagens descritos no roteiro, enquanto os designers de cenários criam ambientes que complementam e enriquecem a narrativa. Este processo é colaborativo e iterativo, com constantes ajustes e refinamentos até que todos estejam satisfeitos com os designs finais.

Além dos personagens, são projetados os cenários e os objetos que irão compor o universo visual do Animê. Os cenários são cuidadosamente desenhados para criar um senso de atmosfera e definir o tom do mundo em que a narrativa acontece. A criação desses elementos requer um equilíbrio delicado entre criatividade e viabilidade prática, já que os cenários e objetos precisam ser tanto visualmente atraentes quanto fáceis de animar repetidamente. Como sugere Cavallaro (2012), a identidade estética é um dos elementos centrais que diferenciam o Animê de outras formas de animação, sendo um reflexo da rica cultura visual japonesa.

Uma das etapas mais importantes no processo de produção de um Animê é a criação do *storyboard* do que será animado. O *storyboard* serve como uma versão preliminar do produto final e é essencialmente uma série de quadros desenhados que detalham cada cena da narrativa. Ele define como os personagens se movem, como as cenas se desenvolvem e qual será a cinematografia de cada sequência.

O *storyboard* é geralmente criado pelo diretor ou por um artista especializado, que trabalha para visualizar a narrativa de maneira clara e coerente. Cada quadro do *storyboard* inclui instruções detalhadas para os animadores sobre movimentos de câmera, timing, expressão dos personagens, e como os elementos visuais e sonoros devem se inter-relacionar (Patten, 2004). Essa etapa também funciona como um roteiro visual, sendo fundamental para garantir que a animação final seja fluida e que a história seja contada de forma eficaz.

Segundo Clements e McCarthy (2015), essa fase de visualização é especialmente importante no Animê devido ao uso frequente da "animação limitada", onde são usados menos desenhos por segundo em comparação com a animação ocidental. O *storyboard* garante que mesmo com um número reduzido de quadros, as cenas ainda sejam dinâmicas e atraentes.

A animação propriamente dita ocorre em duas fases principais: *key animation* e *in-between animation*. Na *key animation*, os animadores principais criam os quadros-chave, que são os momentos mais importantes da ação conforme figura 21. Esses quadros servem como a estrutura da animação, definindo os movimentos mais significativos dos personagens e objetos na cena.

Figura 21 - Esboço das posições chaves para a animação de um personagem de Animê.



Disponível em: <https://anigamers.com/posts/12-principles-of-Animê/>. Acesso: 26.out.2024.

A *in-between animation*, por sua vez, é realizada por animadores menos experientes que desenhavam os quadros intermediários que completam os movimentos definidos pelos quadros-chave (Lamarre, 2009). Esta técnica é essencial para garantir a fluidez das ações e criar uma transição suave entre os quadros-chave. Em séries de TV, onde os prazos são curtos e o orçamento é limitado, é comum que a qualidade da *in-between animation* varie significativamente, dependendo da disponibilidade de tempo e recursos.

Segundo Luyten (2009, p. 47), "a animação é a espinha dorsal do processo de produção de um Animê, envolve a criação de animações quadro a quadro, onde

cada movimento é meticulosamente desenhado e revisado". Bordwell (2013, p. 102) explica detalhadamente:

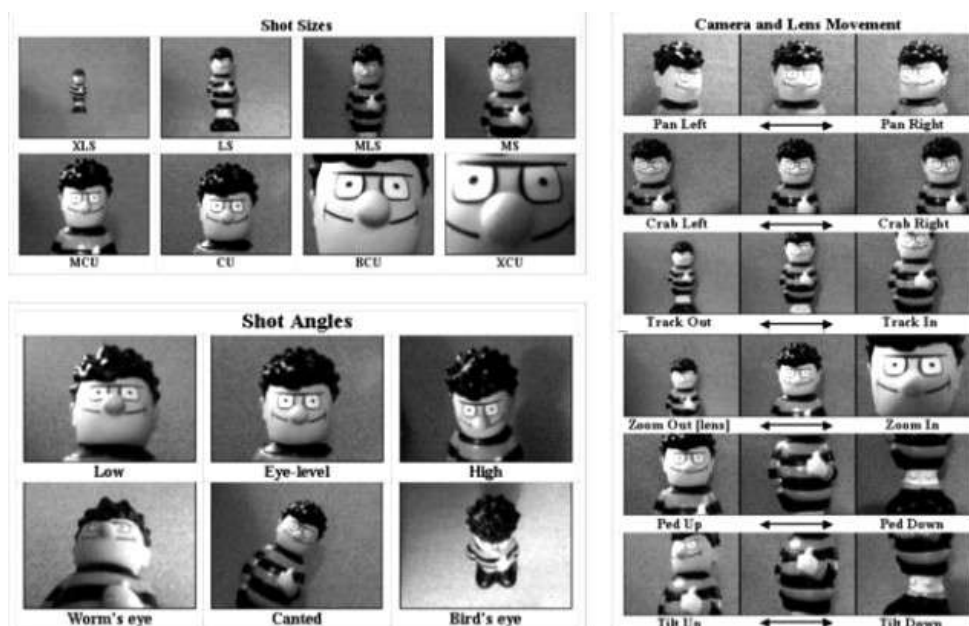
A produção de uma animação começa com a criação de layouts detalhados que combinam os *storyboards* com os designs de personagens e cenários. Em seguida, os animadores desenhavam cada quadro individualmente. Este processo pode ser extremamente demorado, especialmente para animações que utilizam técnicas de animação tradicional, onde cada quadro é desenhado à mão. A animação digital tem facilitado este processo, mas ainda requer um alto nível de habilidade e precisão.

Com o passar do tempo a tecnologia tem desempenhado um papel crescente no processo de animação, através do uso de softwares para facilitar a criação de animações complexas e efeitos visuais. Para Clements & McCarthy, 2015 computação gráfica (CG) também vem ganhando espaço, particularmente em cenas que exigem efeitos especiais ou movimentos de câmera mais complexos.

E por isso Bordwell (2013, p. 215) argumenta que "a cinematografia na animação vai além da simples captura de imagens; ela envolve a composição, iluminação, movimento de câmera e edição para criar uma narrativa visualmente rica e dinâmica". Este uso sofisticado da cinematografia permite que os criadores de Animê contem histórias de maneiras que muitas vezes não seriam possíveis em outras formas de mídia visual. Algo que com o passar do tempo foi fazendo parte do conjunto de singularidades do estilo Animê.

Como acontece em qualquer produção audiovisual, o Animê também usa elementos como enquadramento, ângulos de câmera, e iluminação para transmitir emoções, desenvolver personagens e realçar a ação como é possível visualizar abaixo na figura 25. Embora o Animê seja uma forma de animação, as técnicas cinematográficas são usadas para aproximá-lo da linguagem do cinema live-action, muitas vezes resultando em um estilo altamente dinâmico e visualmente rico.

Figura 22: Ilustração dos movimentos de câmera no cinema.



Disponível em: <https://digitalvoicesbackup.wordpress.com/self-directed-unit/video-unit/activity-4-shots-angles-and-movement/>. Acesso: 01.out.2024.

Uma das características mais distintas da cinematografia em Animês é a ênfase no enquadramento. A composição visual no Animê possui características singulares, devido ao uso recorrente de planos amplos, close-ups e ângulos baixos ou altos para enfatizar o drama e a tensão de uma cena. Segundo Napier (2001), o enquadramento no Animê muitas vezes cria uma sensação de escala épica, particularmente em gêneros de luta e masculinos, onde os personagens enfrentam batalhas de larga escala. E Numata (2019, p. 132) destaca a importância do enquadramento e do movimento de câmera no Animê ao dizer que:

O enquadramento e o movimento de câmera no Animê são usados para enfatizar emoções e ações dos personagens, criar tensão ou alívio, e guiar o olhar do espectador. Apesar de ser uma animação, os Animês muitas

vezes simulam técnicas de câmera do cinema live-action, como *pans*⁵, *tilts*, e *zooms*⁶, para adicionar dinamismo às cenas.

Os movimentos de câmera são frequentemente simulados através da animação, uma vez que a própria câmera física não está presente no processo de animação tradicional. Essa simulação envolve técnicas como *panning* (movimento horizontal da câmera) e *zooming* (aproximação ou afastamento de uma imagem), que criam a ilusão de movimento mesmo quando os personagens ou objetos permanecem estáticos. Essas técnicas de "movimento virtual" são essenciais para superar as limitações da animação limitada, que utiliza um número reduzido de quadros por segundo em comparação com a animação ocidental (Lamarre, 2009). Em séries de TV de Animê, essas práticas não apenas economizam recursos, mas também se tornaram características estilísticas que definem o meio.

O uso de iluminação e cor no Animê é outra ferramenta importante da cinematografia. A iluminação é frequentemente usada de maneira dramática para realçar momentos emocionais ou criar contrastes visuais significativos. Por exemplo, cenas sombrias podem usar iluminação escassa para transmitir tensão ou mistério, enquanto momentos de clímax podem usar luzes fortes e saturadas para intensificar a ação como é possível visualizar abaixo na figura 26.

⁵ Na PANORÂMICA (ou PAN), a câmera movimenta-se sobre seu eixo, para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda, ou obliquamente. Alguns livros preferem chamar de panorâmica apenas quando o movimento é no eixo horizontal, e *TILT* quando é no vertical. Disponível em: [https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/movimentos-no-quadro-da-camera-e-da-objetiva/#:~:text=Na%20PANOR%C3%82MICA%20\(ou%20PAN%2C,TILT%20quando%20%C3%A9%20no%20vertical](https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/movimentos-no-quadro-da-camera-e-da-objetiva/#:~:text=Na%20PANOR%C3%82MICA%20(ou%20PAN%2C,TILT%20quando%20%C3%A9%20no%20vertical). Acesso:01.jul.2024.

⁶ Simulação de movimento da câmera, na realidade um efeito óptico obtido com a lente, que altera gradualmente o foco de visão de um mesmo plano e ângulo. Há dois tipos de zoom: Zoom in – movimento de aproximação e Zoom out – movimento de distanciamento. Disponível em: https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/oficinas/etapa-1-camera-fixa-camera-em-movimento-movimento-da-lente/. Acesso:01.jul.2024.

Figura 23: Esquema posicionamento de luz e como ela afeta a personagem.



Disponível em: <https://ussale.rybachok.org/content?c=Animê+lighting+reference&id=2>. Acesso: 01.out.2024.

Esse pensamento que é um dos pilares estéticos das animações japonesas, sendo que seus profissionais, observam a iluminação natural e aplicam fatores posicionais semelhante em suas produções, a fim de trazer a similaridade visual das cenas *live-action* nos Animês. O que faz Luyten (2009, p. 77) constatar ao dizer que:

(...) a iluminação em Animês é usada para criar atmosferas específicas e destacar elementos importantes da cena. A iluminação pode transformar uma cena simples em um momento emocionalmente carregado, utilizando sombras e luzes para manipular a percepção do espectador (...).

Já cor, por sua vez, desempenha um papel simbólico, com paletas específicas associadas a personagens ou estados emocionais. Cavallaro (2012) observa que a cor no Animê não apenas cria uma estética visual única, mas também funciona como um dispositivo narrativo, comunicando temas ou sugerindo mudanças de tom ao longo da narrativa.

Terminada o processo de animação, se inicia fase de pós-produção que envolve a adição de diálogos, efeitos sonoros e música. O trabalho dos *seiyuus*

(dubladores) no Japão (figura 22) é uma parte central do processo de produção, e frequentemente os *seiyuus* se tornam figuras famosas, com fãs que acompanham suas carreiras de perto (Denison, 2015). A gravação da dublagem ocorre geralmente após a conclusão da animação, e o diálogo é ajustado para coincidir com os movimentos labiais das personagens.

Figura 24 - Gravação das vozes das personagens feitas pelas *Seiyuus* (nome dado para as atrizes de voz original).



Disponível em: <https://jethrojeff.com/>. Acesso: 26.out.2024.

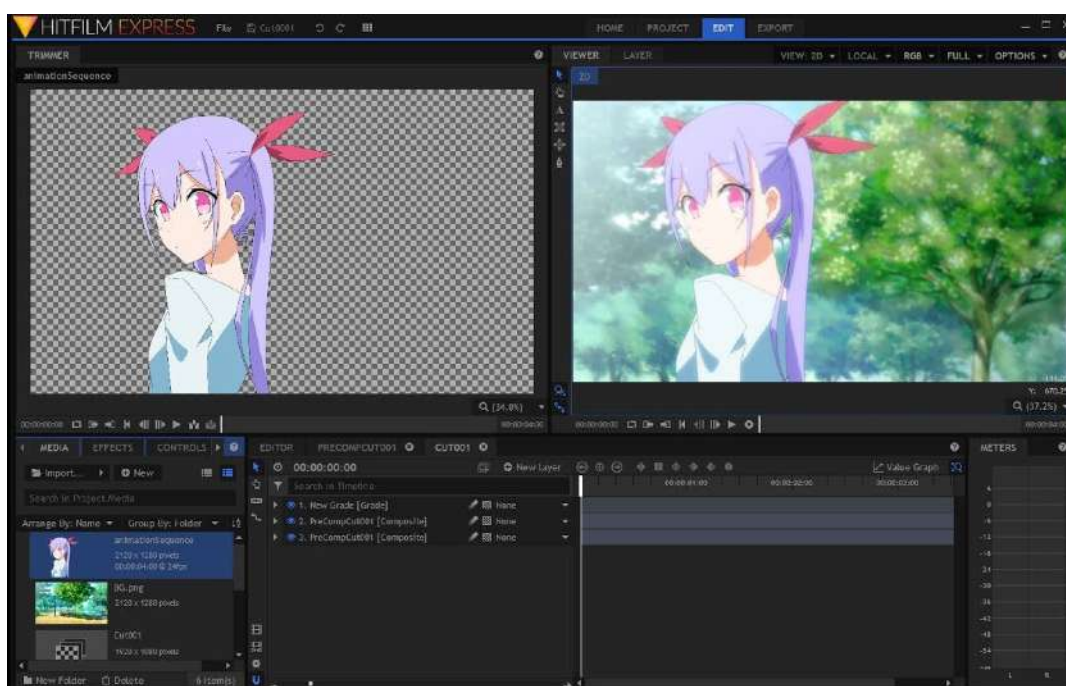
A pós-produção inclui a edição (figura 23), adição de efeitos especiais visuais, já os efeitos sonoros são criados por engenheiros de som que trabalham para criar um ambiente auditivo realista e imersivo. E Numata (2019, p. 109) afirma que "a pós-produção é crucial para polir o Animê e garantir que todos os elementos visuais e auditivos estejam perfeitamente sincronizados". Já Otsuka (2022, p. 134) ressalta também a importância da trilha sonora na animação quando diz:

A música e os efeitos sonoros desempenham um papel vital na criação da atmosfera do Animê. Compositores e engenheiros de som trabalham juntos para criar trilhas sonoras que complementam as emoções e ações dos personagens, enquanto a dublagem dá vida às vozes dos personagens.

A música também desempenha um papel vital na criação de emoções e no estabelecimento do clima de diferentes cenas. A trilha sonora de um Animê é muitas

vezes composta por faixas originais criadas especificamente para o projeto, e o uso de músicas temas para as aberturas e encerramentos é uma prática comum no Japão (Clements & McCarthy, 2015). E esses temas muitas vezes ajudam a promover o Animê e se tornam populares entre os fãs.

Figura 25 - Processo de composição que envolve a aplicação de efeitos de luz e desfoque na cena.



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GErEMDIzHu4>. Acesso: 26.out.2024.

A última fase do processo de produção de um Animê é a edição final, onde todos os elementos – animação, dublagem, som e música – são combinados em um único produto coeso. A edição final envolve ajustes no tempo das cenas, sincronização de áudio e a aplicação de efeitos visuais adicionais, se necessário. Uma vez concluído, o Animê é revisado pela equipe de produção antes de ser lançado para o público.

A distribuição de Animês ocorre de diversas formas, incluindo transmissões televisivas, lançamentos em *Blu-ray/DVD* e, cada vez mais, serviços de *streaming*. No Japão, a televisão continua a ser o principal meio de distribuição, mas as plataformas de *streaming* estão se tornando cada vez mais importantes tanto no mercado doméstico quanto internacional (Yoshida, 2020). Além disso, alguns Animês

recebem lançamentos cinematográficos, especialmente filmes ou episódios especiais apenas para os serviços de *streaming*.

Por isso, Lamarre (2009, p. 121) observa que "a distribuição pode ser feita através de várias plataformas, incluindo televisão, cinema, e serviços online. A escolha da plataforma de distribuição pode influenciar significativamente o sucesso comercial do Animê". Clements (2013, p. 82) também comenta sobre a globalização dos Animês:

A distribuição internacional tem se tornado cada vez mais importante para a indústria de Animês. Muitos Animês são agora licenciados para exibição em outros países, o que não apenas aumenta sua base de fãs, mas também gera receita adicional para os produtores.

O processo de produção de Animês é um esforço colaborativo que envolve várias etapas e uma equipe diversificada de profissionais. Desde a concepção inicial até a distribuição final, cada fase é crucial para garantir que o produto final seja coeso e de alta qualidade. A interdependência entre essas etapas reflete a complexidade e a sofisticação da indústria de Animês. Desde o planejamento até a distribuição, cada fase envolve habilidades especializadas e trabalho interligado e harmonioso entre os profissionais envolvidos no processo.

E o crescimento do uso de tecnologias digitais auxiliem que o trabalho dos profissionais e possibilitem a diminuição dos custos de produção, mais o aumento da demanda global por Animês continuam a moldar o futuro dessa indústria, ao mesmo tempo que preserva as tradições que tornaram o Animê um fenômeno cultural global, que busca sempre inovar e se adaptar as novas demandas culturais da sociedade dentro e fora do Japão.

2.2 O Animê, Cinematografia e a *Mise-en-scène*: Conceitos e reflexões

Originário da prática de direção teatral e adotado pelo cinema, o conceito de *Mise-en-scène* permite ao diretor controlar os elementos que serão capturados pelas câmeras, conforme explicado por Bordwell (2013, p. 206):

Em francês, o termo *Mise-en-scène* significa literalmente "colocar em cena" e foi inicialmente associado à direção teatral. No entanto, os estudiosos de cinema ampliaram seu uso para descrever o papel do diretor cinematográfico, referindo-se ao controle exercido sobre o que é visto no quadro fílmico. Como esperado, a *Mise-en-scène* abrange aspectos do cinema que se assemelham ao teatro, como cenografia, iluminação, figurinos e as ações dos personagens. Ao controlar esses elementos, o diretor organiza o evento para ser capturado pela câmera.

O trabalho com *Mise-en-scène* no cinema permite ao diretor criar uma linguagem visual para narrar a história por meio dos elementos que são incluídos ou omitidos nas cenas, estabelecendo assim sua identidade artística. Como destacado por Rabiger (2006), para se tornar um bom diretor de cinema, é fundamental ter uma identidade forte e clara em relação ao mundo e uma compreensão sólida do que envolve a dramaturgia.

E Aumont, (1995, p. 147) define *Mise-en-scène* como "a articulação de elementos visuais e espaciais em um filme, incluindo cenário, iluminação, atuação e composição, que juntos criam uma experiência narrativa e emocional específica". No contexto do Animê, isso implica uma cuidadosa consideração de cada detalhe visual para construir um mundo coeso e imersivo, incluindo cenários, figurinos, iluminação e as posições dos personagens.

No Animê, os conceitos de *Mise-en-scène* são aplicados durante a fase de pré-produção, sob a supervisão do *Kantoku*, título dado ao diretor de cena. Esse profissional é responsável pela criação da concepção visual da animação, seja adaptando a ideia original contida no roteiro ou traduzindo uma obra já existente, como um mangá, para o formato animado.

Figura 26: Imagem do clipe *Colors*, Tetsuo Araki e Hiroyuki Sawano (2023).



Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2023/3/24/toho-animation-releases-final-music-film-Animê-by-tetsuro-araki-and-hiroyuki-sawano>. Acesso: 01.out.2024.

No Animê, essa disposição é cuidadosamente planejada para maximizar o impacto visual e temático da narrativa conforma figura 24 acima. A *Mise-en-scène* desempenha um papel crucial na construção do mundo visual e na comunicação de ideias, temas e atmosferas que muitas vezes não são explícitos no diálogo ou na ação. Por isso Clements (2013, p. 94) argumenta que :

(...) a *Mise-en-scène* no Animê permite uma liberdade criativa que muitas vezes não é possível no cinema tradicional. Esta estilização pode ser vista na maneira como os personagens são desenhados, com olhos grandes e expressivos, e como as cenas são compostas com ângulos e perspectivas dramáticas. Esta abordagem estilizada não só define a estética do Animê, mas também contribui para a sua capacidade de contar histórias de maneiras únicas (...).

Já Lamarre (2009, p. 158) complementa que "a estilização do Animê explorar temas que seriam impossíveis ou impraticáveis no cinema live-action. O que permite a criação de mundos que desafiam as limitações da realidade física". E a interação entre cinematografia e *Mise-en-scène* no Animê é um aspecto essencial para a criação de uma narrativa visual dinâmica e coesa.

E se expandirmos essa discussão para fora do Animê, observamos que Bordwell (2013, p. 242) já discutia essas questões quando afirma que: "a cinematografia e a *Mise-en-scène* são inseparáveis na construção da narrativa visual. A maneira como uma cena é iluminada, composta e filmada influencia diretamente a interpretação do espectador e a eficácia da narrativa". E retornando para o universo do Animê nos deparamos com o pensamento de Otsuka (2022, p. 203), quando explica a importância da composição visual:

A composição visual no Animê é construída através de uma combinação de elementos visuais e auditivos. A utilização de cores, iluminação, e composição das cenas, juntamente com a música e efeitos sonoros, cria uma experiência imersiva para o espectador. A capacidade do Animê de manipular o tempo e o espaço de maneiras que o cinema live-action não pode fazer é uma de suas maiores forças narrativas.

E complementando, adentramos ao campo de ambientação e percebemos como os cenários no Animê são componentes essenciais da *Mise-en-scène* e variam enormemente de acordo com o gênero e a narrativa. Muitos Animês, especialmente aqueles que se enquadram nos gêneros de fantasia ou ficção científica, dependem de cenários altamente detalhados que ajudam a criar um senso de imersão.

Napier (2001) discute a importância do *poder visual* dos cenários no Animê, observando que o ambiente muitas vezes reflete o estado emocional dos

personagens ou simboliza os desafios que eles enfrentam. A atenção aos detalhes nos cenários, como pequenos objetos ou elementos arquitetônicos, também pode acrescentar camadas de significados que enriquecem a história de maneira sutil.

Já Numata (2019, p. 145) destaca que "a narrativa no Animê frequentemente incorpora elementos que desafiam a linearidade temporal e espacial, criando histórias complexas que envolvem o espectador em níveis mais profundos". O que nos faz perceber que um dos aspectos da singularidade estética do Animê é sua estilização e que a *Mise-en-scène* é um componente essencial para essa originalidade aconteça.

E por isso a estética do Animê é uma das suas características mais distintivas, e está profundamente influenciada pela cinematografia e *Mise-en-scène*. E Luyten (2009, p. 77) argumenta que "a estilização visual do Animê, com seus desenhos exagerados e cores vibrantes, é uma escolha deliberada que serve tanto a propósitos estéticos quanto narrativos", algo que complementa os pensamentos de Clements (2013, p. 94) quando afirma que:

A estilização no Animê permite uma liberdade criativa que muitas vezes não é possível no cinema tradicional. Esta estilização pode ser vista na maneira como os personagens são desenhados, com olhos grandes e expressivos, e como as cenas são compostas com ângulos e perspectivas dramáticas. Esta abordagem estilizada não só define a estética do Animê, mas também contribui para a sua capacidade de contar histórias de maneiras únicas.

E para ilustrar a relação entre cinematografia, *Mise-en-scène* e Animê, podemos analisar alguns exemplos práticos. "*Akira*" (1988) (figura 28), dirigido por Katsuhiro Otomo, é um marco na história do Animê e exemplifica perfeitamente o uso de técnicas cinematográficas avançadas. Numata (2019, p. 178) observa que "a utilização de enquadramentos dinâmicos e movimentos de câmera fluidos em '*Akira*' criou uma sensação de escala e movimento que era inigualável na época", algo que fugia dos padrões de animação japonesa até então.

Figura 27 - Pôster de divulgação do filme *Akira*, Katsuhiro Otomo (1988).



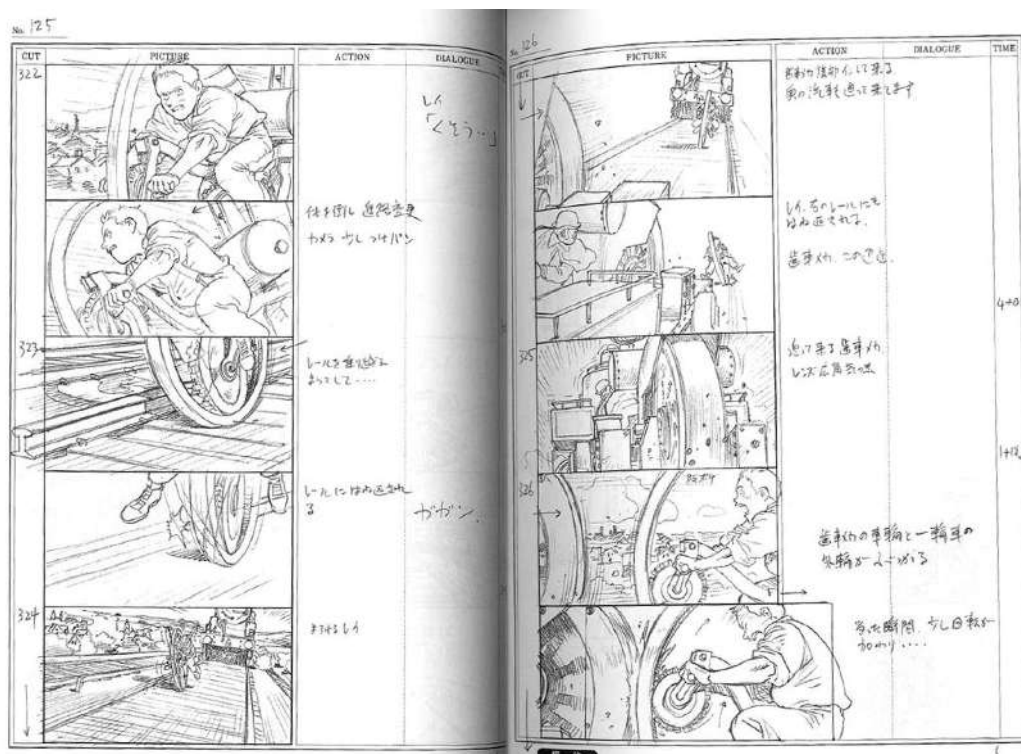
Disponível em: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=849994>. Acesso: 04.out.2024.

A combinação de técnicas cinematográficas e *Mise-en-scène* no Animê contribui para a criação de uma linguagem visual única que transcende as limitações da animação tradicional. A cinematografia no Animê utiliza enquadramento, movimento de câmera e iluminação de maneira estilizada para transmitir emoções e intensificar a narrativa, enquanto a *Mise-en-scène* organiza cuidadosamente os elementos visuais dentro do quadro para maximizar o impacto emocional e simbólico. Juntas, essas técnicas ajudam a definir a estética e a profundidade do Animê, tornando-o uma forma de arte rica e multifacetada.

2.3 A Narrativa Visual no Animê

A narrativa visual no Animê é um aspecto crucial da construção da história e da expressão temática. Diferentemente das formas tradicionais de narração, que extensivamente do diálogo e da exposição verbal, a narrativa visual utiliza a composição de imagens, movimentos, núcleos e símbolos para transmitir mensagens complexas de maneira eficaz. No Animê, o visual é muitas vezes o principal vetor narrativo, permitindo que emoções, atmosferas e conflitos sejam representados por meio de elementos estéticos.

Figura 28 - Folha do *storyboard* do filme *Akira*, Katsuhiro Otomo (1988).



Disponível em: <https://animationobsessive.substack.com/p/4-the-art-of-an-otomo-storyboard>. Acesso: 04.out.2024.

A narrativa visual (figura 27) é um componente chave tanto no cinema quanto no Animê. Lamarre (2009, p. 158) discute como "o Animê utiliza técnicas de narrativa visual que são similares às do cinema, mas também explora novas formas de expressão visual que são específicas ao meio da animação". E Otsuka (2022, p. 203) explica a importância da narrativa visual no Animê:

A narrativa visual no Animê é construída através de uma combinação de elementos visuais e auditivos. A utilização de cores, iluminação, e composição das cenas, juntamente com a música e efeitos sonoros, cria uma experiência imersiva para o espectador. A capacidade do Animê de manipular o tempo e o espaço de maneiras que o cinema live-action não pode fazer é uma de suas maiores forças narrativas.

A composição de cena no Animê é fundamental para o desenvolvimento da narrativa visual. O modo como os personagens e objetos são organizados no quadro, e como o cenário é estruturado, contribui diretamente para a atmosfera da história e para a compreensão do espectador. Em muitos Animês, a composição de cena é influenciada por técnicas cinematográficas, mas adaptada às possibilidades visuais e estilísticas únicas da animação. Por exemplo, o uso de planos abertos

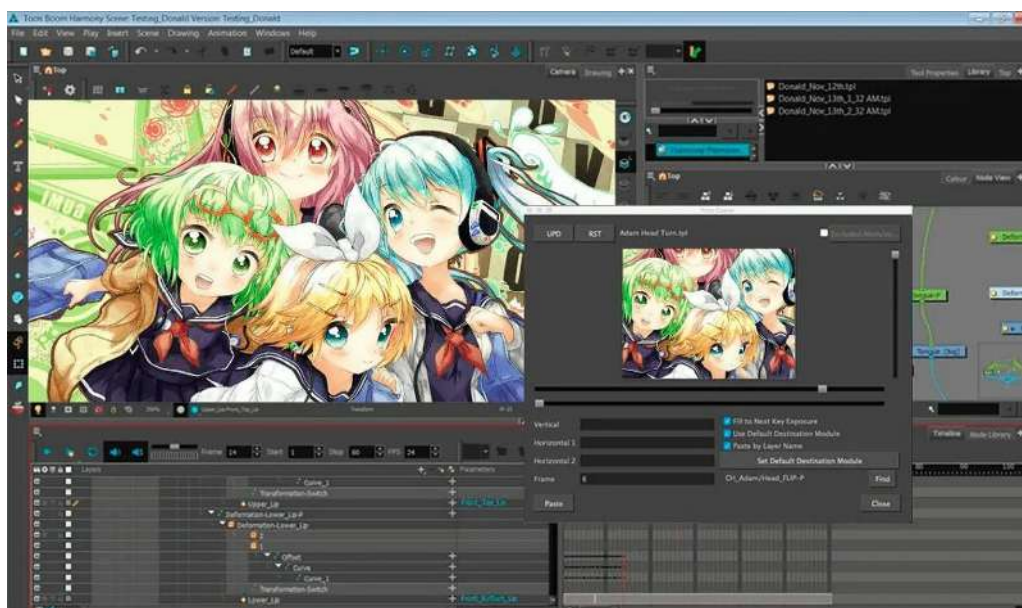
pode sugerir solidão ou vastidão, enquanto planos fechados em personagens ou objetos reforçam a intimidação ou a importância de uma situação (Cavallaro, 2012).

Lamarre (2009, p. 158). complementa que "a flexibilidade da animação permite a criação de mundos e personagens que desafiam as limitações da realidade física, permitindo uma expressão artística mais livre e criativa". Por isso as imagens que o Animê produz, se juntas, obtêm aspectos narrativos e essa é uma ferramenta poderosa que diferencia esta forma de arte de outras mídias visuais.

O ritmo e o tempo visual no Animê são componentes cruciais para o impacto emocional e narrativo. O ritmo é ditado não apenas pela edição e pela sequência das cenas, mas também pela duração dos quadros e pela fluidez com que os movimentos ocorrem. Em muitas cenas de Animê, o tempo lento ou pausado é usado para aumentar a tensão dramática ou prolongar momentos de reflexão, permitindo ao espectador se conectar emocionalmente com os personagens antes de um evento decisivo.

Ao contrário de outras formas de animação que podem favorecer um ritmo rápido e constante, o Animê muitas vezes manipula o tempo visual para controlar o ritmo da narrativa, utilizando pausas prolongadas ou movimentos mínimos para criar um impacto emocional maior, como é possível ver abaixo na figura 28 o processo de edição de uma cena de Animê.

Figura 29 - Cena de Animê em pós-produção.



Disponível em: https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a10806-the-role-of-technology-in-the-production-and-consumption-of-Animê/#google_vignette. Acesso: 04.out.2024.

A edição (figura 29) é outro aspecto onde a cinematografia e o Animê se encontram. Bordwell (2013, p. 178) discute como "a edição no Animê é usada para criar ritmo e fluidez na narrativa, utilizando cortes rápidos e transições suaves para manter o interesse do espectador". Esta técnica dentro da produção de Animês acaba se tornando essencial para manter a narrativa coesa e envolvente.

Numata (2019, p. 145) acrescenta que "a edição no Animê permite a manipulação do tempo e do espaço de maneiras que seriam difíceis de alcançar no cinema tradicional, criando histórias complexas e multifacetadas". A edição criativa é uma das razões pelas quais o Animê pode contar histórias de maneiras tão inovadoras.

Assim sendo, uma narrativa visual no Animê é uma combinação rica e complexa de técnicas que envolvem composição, movimentos de câmera, edição e ritmo visual. Esses elementos se entrelaçam para criar histórias profundas e envolventes que muitas vezes dependem mais do visual do que do diálogo para transmitir emoções e temas. O uso cuidadoso de técnicas como ângulos de câmera e ritmos visuais permite que os Animês criem universos únicos e expressivos, reforçando o papel da animação japonesa como uma forma de arte distinta e poderosa no cenário global da animação.

2.4 O Diretor de Animê e seus conceitos estéticos

O papel do diretor nos Animês japoneses é fundamental para a criação da identidade visual e narrativa das produções. Os diretores de Animê não apenas supervisionam todos os aspectos técnicos e artísticos da produção, mas também são responsáveis por imprimir uma visão estética única que distingue suas obras das demais. Este texto acadêmico explora como diferentes diretores de Animês japoneses têm influenciado a estética do gênero e como seus conceitos estéticos têm sido reconhecidos e valorizados. Citando 20 autores diferentes e trechos de diversos livros, este estudo busca oferecer uma visão abrangente sobre a importância do diretor no mundo dos Animês.

Os diretores de Animê são frequentemente comparados a autores de cinema, devido ao seu papel central na criação da obra. Segundo Bordwell (2013, p. 178), "os diretores de Animê são responsáveis por definir o estilo visual e a narrativa de suas produções, influenciando todos os aspectos da criação, desde o design de personagens até a edição final". Esta abordagem autoral permite que cada diretor desenvolva um estilo único que pode ser reconhecido ao longo de suas obras.

Luyten (2009, p. 89) argumenta que "a estética dos Animês é profundamente influenciada pela visão do diretor, que utiliza técnicas visuais específicas para criar atmosferas e emoções únicas". Esta visão é muitas vezes o que diferencia uma produção de Animê de outra, mesmo quando elas compartilham temas ou gêneros similares.

Os diretores de Animê utilizam uma variedade de técnicas visuais e narrativas para criar suas obras. Clements (2013, p. 203) observa que "o uso de cores, iluminação e composição é cuidadosamente planejado pelos diretores de Animê para transmitir emoções e destacar elementos importantes da narrativa". Por exemplo, o uso de cores vibrantes e iluminação dramática pode criar uma atmosfera de tensão ou excitação, enquanto cores mais suaves e iluminação difusa podem transmitir calma e introspecção.

E Numata (2019, p. 67) destaca que "os diretores de Animê frequentemente utilizam movimentos de câmera dinâmicos e enquadramentos incomuns para adicionar dinamismo às cenas e criar uma sensação de movimento e energia". Esta

técnica é particularmente eficaz em cenas de ação, onde o movimento rápido da câmera pode aumentar a intensidade e o impacto visual.

O estilo visual de um diretor de Animê é uma marca registrada que distingue suas obras. Cada diretor desenvolve uma linguagem visual única que é imediatamente reconhecível. Segundo Drazen (2003, p. 87), "a habilidade de um diretor de criar um estilo visual distinto é o que muitas vezes define o sucesso de uma série ou filme de Animê". Esta identidade visual é construída através de escolhas cuidadosas de cor, iluminação, composição e movimento de câmera.

E Patten (2004, p. 56) acrescenta que "a narrativa de um diretor é crucial para criar uma experiência envolvente para o espectador. Os diretores de Animê são capazes de explorar, desde o hiper-realismo até o surrealismo estilizado". Esta diversidade é o que torna o Animê um meio tão rico e variado.

Os diretores de Animê também desempenham um papel crucial na coordenação de equipes de produção grandes e diversas. Segundo McCarthy (2006, p. 120), "a produção de um Animê envolve a colaboração de, animadores, escritores e técnicos, e cabe ao diretor garantir que todos essas contribuições se unam de maneira harmoniosa". Esta coordenação é essencial para a criação de uma obra de arte coesa e impactante.

Já Sato (2005, p. 145) destaca que "a habilidade de um diretor que lidera e inspira a sua equipe e a capacidade de se comunicar e garantir que todos os membros da equipe estejam alinhados com os objetivos do projeto" . Esta liderança é o que permite a criação de Animês de alta qualidade que ressoam com o público.

Figura 30 - Montagem com as capas de alguns filmes do *Studio Ghibli* dirigidos por Hayao Miyazaki.



Disponível em: <https://www.arthur-o.buzz/ProductDetail.aspx?iid=826903737&pr=41.88>. Acesso: 24.out.2024.

Hayao Miyazaki é um dos diretores mais renomados e influentes do mundo dos Animês conforme figura 30 acima. Sua abordagem única à criação de mundos e personagens é amplamente reconhecida e celebrada. Segundo Lamarre (2009, p. 152), "Miyazaki é conhecido por sua habilidade em criar mundos detalhados e imersivos, onde cada elemento visual contribui para a construção da narrativa e da atmosfera", e isso fica atrelado ao ritmo mais *calmo* que suas obras possuem, o que pode ser um agente reflexivo maior para o espectador.

Otsuka (2022, p. 140) explica que "Miyazaki utiliza cores e iluminação de maneira magistral para criar ambientes que parecem vivos e pulsantes. Suas escolhas estéticas são cuidadosamente planejadas para evocar emoções específicas no espectador". Um exemplo disso pode ser visto em *Spirited Away*,

onde a iluminação suave e a paleta de cores ricas criam uma sensação de magia e mistério.

Satoshi Kon é outro diretor cuja visão estética deixou uma marca indelével no mundo dos Animês (figura 31). Ele é conhecido por sua habilidade em manipular o tempo e a realidade em suas obras, criando narrativas complexas e intrigantes. Bordwell (2013, p. 178) observa que "Kon utiliza técnicas de edição e narrativa visual para desafiar a percepção do espectador, muitas vezes borrando as linhas entre a realidade e a fantasia". E por isso, o diretor opta por utilizar traços estéticos mais próximos da realidade nas personagens, o que as deixa mais parecidas com humanos.

Figura 31 - Montagem com as capas de alguns filmes dirigidos por Satoshi Kon.



Disponível em: <https://www.facebook.com/DirectorSatoshiKon/>. Acesso: 24.out.2024.

Luyten (2009, p. 77) complementa que "as obras de Kon são caracterizadas por sua complexidade visual e narrativa, onde a edição rápida e os cortes abruptos são utilizados para criar uma sensação de desorientação e tensão", como é possível ver na figura 31. Filmes como *Paprika* exemplificam essa abordagem, onde o mundo dos sonhos e da realidade se misturam de maneira inextricável.

A abordagem de Kon à narrativa visual teve um impacto profundo em cineastas ocidentais. Luyten (2009, p. 77) destaca que "a técnica de Kon de entrelaçar realidade e fantasia de maneira fluida inspirou uma nova abordagem à narrativa visual no cinema ocidental". Por exemplo, o diretor Christopher Nolan reconheceu que *Paprika* foi uma influência significativa na criação de seu filme *Inception*, em entrevista sobre a criação do filme que está dentro dos arquivos extras da versão em DVD.

Já Mamoru Hosoda é um diretor conhecido por seu foco na humanidade e na emoção em suas obras (figura 32). Clements (2013, p. 107) afirma que "Hosoda é mestre em capturar a essência das emoções humanas através de suas escolhas estéticas, utilizando cores e iluminação para realçar os estados emocionais dos personagens". Ele utiliza técnicas visuais e narrativas para explorar temas de crescimento pessoal, família e conexão emocional e a dramaticidade das obras.

Figura 32 - Montagem com as capas de alguns filmes dirigidos por Mamoru Hosoda.



Disponível em: <https://freakelitex.com/wp-content/uploads/2017/05/Mirai-la-nueva-pel%C3%ADcula-de-Mamoru-Hosoda-para-2018.jpg>. Acesso: 25.out.2024.

Numata (2019, p. 145) destaca que "a abordagem de Hosoda à composição e ao movimento de câmera é utilizada para permitir que o espectador se sinta conectado a eles em um nível profundo". Obras como *The Girl Who Leapt Through Time* e *Wolf Children* exemplificam essa habilidade de Hosoda em criar narrativas emocionais e envolventes.

Hosoda também influenciou a maneira como os filmes de animação são percebidos fora do Japão. Bordwell (2013, p. 198) menciona que "Hosoda trouxe uma sensibilidade única à animação que é ao mesmo tempo intimista e universal, tornando seus filmes acessíveis e impactantes para audiências globais". Sua abordagem emocionalmente ressonante continua a influenciar animadores e cineastas em todo o mundo.

2.5 O Diretor de Animê e seus conceitos estéticos: Estudo e compreensão

Hideaki Anno é conhecido por sua abordagem inovadora e muitas vezes subversiva ao gênero de *mecha*⁷ com *Neon Genesis Evangelion*. Toshiyuki Numata (2019, p. 180) observa que o trabalho de Hideaki Anno quebra paradigmas do Animê ao se utilizar da pluralidade em sua identidade estética ao dizer: "Anno utiliza uma mistura de estética visual intensa e narrativa psicológica profunda para explorar temas de identidade, trauma e existência". E Luyten (2009, p. 132) afirma que "a utilização de cores escuras e iluminação sombria por Anno cria uma atmosfera de tensão e claustrofobia que reflete os estados emocionais dos personagens". Esta combinação de técnicas visuais e narrativas resulta em uma obra que é ao mesmo tempo visualmente impressionante e emocionalmente ressonante.

Makoto Shinkai é outro diretor cuja visão estética tem sido amplamente celebrada. Bordwell (2013, p. 198) observa que "Shinkai é conhecido por seu uso impressionante de iluminação e cor para criar paisagens deslumbrantes e atmosferas evocativas". E Clements (2013, p. 212) complementa que "a habilidade de Shinkai de capturar a beleza do mundo natural e a complexidade das emoções

⁷ Um mecha (abreviatura de *mechanical*, inglês para mecânico) é um robô gigante (geralmente bípede) controlado ou não por um piloto ou controlador, comuns em algumas obras de ficção científica, mangá e Animê. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mecha>. Acesso: 25.jul.2024.

humanas através de suas escolhas estéticas é o que torna suas obras tão impactantes". Filmes como *Your Name* exemplificam essa abordagem, onde cada cena é uma obra de arte visual que também serve à narrativa emocional.

A influência de Shinkai pode ser vista na popularidade global de seus filmes, que têm quebrado recordes de bilheteria e recebido aclamação crítica internacional. Numata (2019, p. 180) destaca que "a abordagem de Shinkai à narrativa visual e à construção de mundos tem inspirado uma novos animadores e cineastas a explorar o potencial estético da animação", e isso se deve pelo fato do diretor ter sua formação em literatura japonesa e já ter feito trabalhos em estúdios de jogos de vídeo game.

Já Shinichiro Watanabe é conhecido por sua habilidade em mesclar diferentes gêneros e estilos em suas obras, como evidenciado em *Cowboy Bebop* e *Samurai Champloo*. McCarthy (2006, p. 120) argumenta que "Watanabe é mestre em combinar elementos de música, ação e narrativa visual para criar experiências únicas que transcendem as fronteiras culturais", é perceptível em suas obras a constante busca por utilizar o ritmo da música para nortear o fluxo narrativo das cenas.

A habilidade de Watanabe pode ser vista em sua capacidade de atrair audiências globais com suas histórias estilizadas e universalmente ressonantes. Sato (2005, p. 145) destaca que "o estilo de Watanabe é uma mistura de referências culturais que ressoam tanto com o público japonês quanto com o internacional, tornando suas obras acessíveis e atrativas para uma audiência diversificada". E Masaaki Yuasa é conhecido por suas abordagens experimentais e inovadoras à animação, como visto em obras como *Mind Game* e *Devilman Crybaby*. Bordwell (2013, p. 178) menciona que "Yuasa desafia as convenções tradicionais da animação, criando visuais únicos e narrativas que exploram temas complexos e muitas vezes controversos", e uma nova série de *Devilman Crybaby* foi dirigida por Masaaki Yuasa e escrita por Ichirō Ōkouchi, tendo sua estreia em 5 de janeiro de 2018, e Acesso para streaming mundial no *Netflix* como uma série original.

O papel do diretor nos Animês japoneses é multifacetado e crucial para a criação de obras de arte visualmente e narrativamente ricas. Os diretores são responsáveis por todas as escolhas estéticas e técnicas que definem o estilo visual e a narrativa de suas produções. É possível constatar que os diretores de Animê

utilizam uma ampla gama de técnicas visuais, desde a iluminação e composição até o movimento de câmera e a edição, para criar narrativas coesas e impactantes. Esta abordagem autoral é o que torna o Animê uma forma de arte única e poderosa.

A influência dos diretores de Animês fora do Japão é vasta e profunda, afetando não apenas a indústria da animação, mas também o cinema, a televisão e outras formas de mídia visual. Os diretores de Animês são reconhecidos por sua habilidade em criar narrativas visuais ricas e emocionantes que ressoam com audiências globais. Esta influência contínua garante que o Animê continuará a ser uma força poderosa na cultura pop global.

Já a relação entre fotografia cinematográfica e Animê é multifacetada e rica em técnicas e abordagens que se complementam e se enriquecem mutuamente. A cinematografia no Animê envolve a aplicação de técnicas visuais como enquadramento, iluminação, composição e movimento de câmera para criar uma narrativa coesa e envolvente. A estilização visual e a narrativa visual no Animê permitem uma flexibilidade criativa que diferencia esta forma de arte de outras mídias visuais. A análise de diversos autores demonstra como os conceitos das técnicas de fotografia cinematográfica estão presentes no Animê, tornando-o um subgênero de animação distinto e com nuances específicas dos demais estilos de desenho animado existentes atualmente.

E dando continuidade a estes estudos, no próximo capítulo apresentaremos uma breve análise das técnicas de fotografia cinematográfica utilizadas em dois filmes de Animê a fim de consolidar os conhecimentos observados neste trabalho de pesquisa.

CAPÍTULO 3

ANÁLISE FÍLMICA DE ANIMÊS: ABORDAGENS ESTÉTICO-VISUAIS DOS ENQUADRAMENTOS DE FILMES DE ANIMÊ

A fotografia cinematográfica é um dos pilares fundamentais na construção da narrativa audiovisual, exercendo um papel determinante na forma como o espectador se conecta emocionalmente com a obra. No cinema de animação, em particular, a fotografia vai além de sua função técnica de captura de imagens e assume um papel estético e simbólico central. Através do uso consciente de luz, cor, composição e movimento, é possível intensificar significados narrativos e oferecer uma experiência sensorial singular ao espectador.

De acordo com David Bordwell e Kristin Thompson (2008), a fotografia cinematográfica é a responsável por moldar o universo visual do filme, criando atmosferas que potencializam as emoções e destacam as intenções narrativas dos realizadores. Neste sentido, o terceiro e último capítulo deste trabalho de pesquisa propõe uma análise da fotografia cinematográfica de duas animações japonesas: *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988), dirigido por Shigeyasu Yamauchi, e *Suzume no Tojimari* (2023), de Makoto Shinkai.

Como estrutura de análise, utilizaremos a metodologia de análise fílmica, fundamentada na abordagem de Aumont (2004). O autor explica que analisar filmes é uma prática que permite não apenas uma apreciação mais profunda da obra, mas também uma compreensão ampliada de seus significados, suas linguagens e suas intenções estéticas. Essa análise pode ser vista como um desejo de clarificação da linguagem cinematográfica, sendo sempre orientada por um pressuposto de valorização do filme enquanto arte e meio de comunicação.

A análise fílmica é composta por diferentes níveis de observação, que incluem a dimensão narrativa, os aspectos estilísticos e a contextualização cultural. No caso de obras de animação japonesa, esse processo visa revelar as técnicas narrativas, estilísticas e visuais utilizadas, que são fundamentais para compreender o impacto cultural e artístico desses filmes. A metodologia aplicada contempla os seguintes elementos:

- 1. Dimensão narrativa:** análise da estrutura dos enredos, desenvolvimento dos personagens e dinâmicas narrativas empregadas. Esse processo considera elementos como linearidade, rupturas temporais, simbolismos e metáforas que enriquecem a experiência do espectador.

2. **Estilo visual:** estudo das características estéticas, incluindo o uso de cores, design dos personagens, composição dos cenários, texturas e padrões visuais. No caso da animação, a fluidez do movimento e a plasticidade das cenas são aspectos centrais a serem examinados.
3. **Linguagem cinematográfica:** observação das escolhas de planos, enquadramentos, movimentos de câmera, montagem e ritmo narrativo. Esses elementos são cruciais para a construção de atmosferas e para intensificar o impacto emocional da obra.

Com base nessa metodologia, este capítulo se propõe a examinar dois filmes de animação japonesa de períodos distintos: *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988), dirigido por Shigeyasu Yamauchi, e *Suzume no Tojimari* (2023), dirigido por Makoto Shinkai.

Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu será analisado à luz das características estéticas e narrativas que marcaram a animação japonesa dos anos 1980. A obra reflete a influência de temas mitológicos e épicos, que são representados de forma estilizada, utilizando um design visual detalhado e uma paleta de cores vibrantes, características dessa década. O filme também será estudado em relação à sua função de expansão do universo narrativo da série televisiva, investigando como ele utiliza elementos cinematográficos para atrair e envolver seu público.

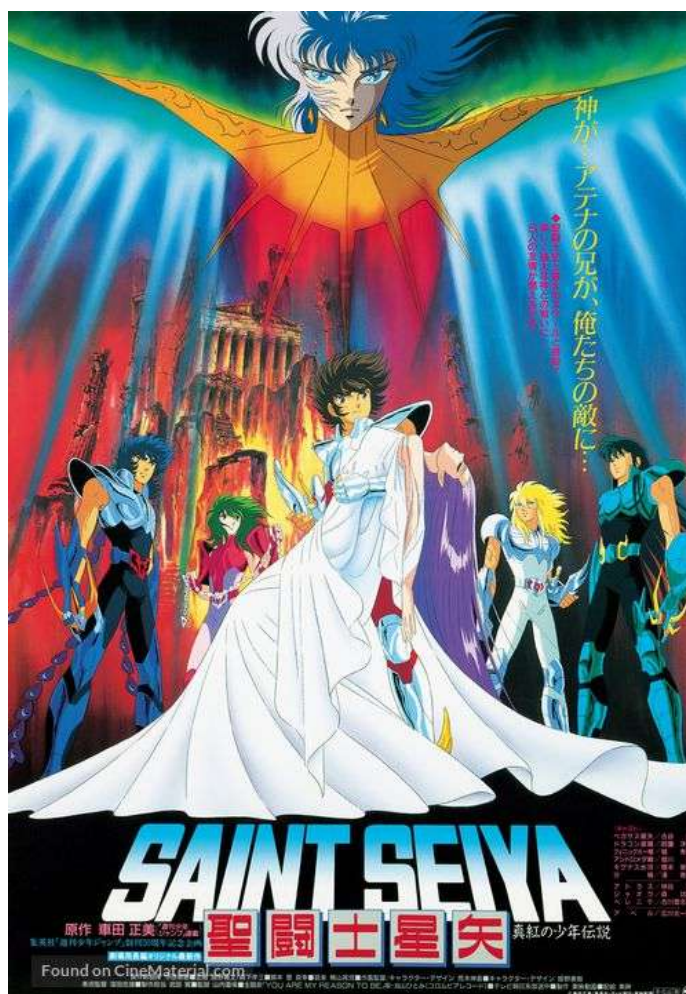
Já *Suzume no Tojimari* será analisado como uma expressão contemporânea da animação japonesa, com ênfase no estilo visual poético e nas temáticas existenciais que caracterizam os trabalhos de Makoto Shinkai. A obra será examinada por meio de sua narrativa não linear, suas composições visuais sofisticadas e o uso intensivo de tecnologias de animação digital, que conferem profundidade e realismo às cenas. Além disso, será explorado como o filme reflete questões sociais e ambientais do Japão contemporâneo, dialogando com o público em um nível mais universal.

Essa abordagem comparativa entre obras de períodos distintos visa oferecer uma visão integrada da evolução da estética e da linguagem cinematográfica na animação japonesa. Por meio dessa análise, espera-se compreender como esses

filmes refletem, dialogam e influenciam as tendências culturais e artísticas de suas respectivas épocas.

O filme *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (figura 33) surge no contexto de uma década marcada pelo boom das séries animadas japonesas, nas quais a fotografia se destacava pelo uso vibrante de cores e pela construção de atmosferas épicas. A obra, inspirada no universo mitológico da série *Saint Seiya* (Os Cavaleiros do Zodíaco), utiliza cores fortes e contrastantes, especialmente em suas cenas de batalha, para intensificar a dramaticidade das sequências. Conforme Jacques Aumont (2011), a utilização de luz e cor no cinema não apenas serve à composição estética, mas também se conecta diretamente com os estados emocionais dos personagens e com a simbologia do enredo.

Figura 33: Pôster de divulgação do filme *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988).



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/852024823243181626/>. Acesso: 03.out.2024.

Neste filme, os tons de vermelho e dourado dominam as cenas de maior tensão, sugerindo uma associação com a força, a paixão e a luta pelo destino, enquanto os azuis e verdes oferecem momentos de introspecção e transcendência. As escolhas fotográficas ajudam a reforçar a natureza mítica e sobre-humana dos Cavaleiros, que são constantemente retratados em ambientes grandiosos, como templos ou paisagens cósmicas, que sublinham a monumentalidade dos eventos narrativos.

Figura 34: Pôster de divulgação do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/852024823243181626/>. Acesso: 03.out.2024.

Por outro lado, o filme *Suzume no Tojimari* (figura 34), lançado em 2023 e dirigido por Makoto Shinkai, representa uma nova fase da animação japonesa, caracterizada por um hiper-realismo visual e uma fotografia altamente detalhista. Shinkai, reconhecido por sua atenção meticulosa à fotografia em suas obras

anteriores, como *Your Name* (2016), constrói uma estética visual que se destaca pelo uso da luz natural e pela criação de ambientes que evocam sensações de nostalgia, solidão e transcendência.

Segundo Tsugata (2016), a fotografia nas animações contemporâneas de Shinkai é instrumental para a imersão emocional do espectador, onde cada detalhe visual, desde o reflexo da luz na água até o brilho difuso de um pôr-do-sol, contribui para a criação de um universo tangível e emocionalmente ressonante. Em *Suzume no Tojimari*, a fotografia é utilizada para explorar a relação entre o humano e o espaço, alternando entre ambientes urbanos e rurais, com uma paleta de cores que varia de tons quentes a frios, sublinhando as transformações emocionais da protagonista ao longo de sua jornada.

3.1 Análise da fotografia de *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu*

O filme *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988) apresenta o retorno de Abel, filho de Zeus e equivalente ao deus Apolo, cuja missão é destruir a humanidade, que ele julga indigna da proteção dos deuses. Segundo Almeida (2008, p. 45), "o filme resgata o conflito central da mitologia grega, em que os heróis, mesmo sendo mortais, desafiam o poder e o destino impostos pelos deuses". E o Deus Abel ressurge com a ajuda de antigos Cavaleiros de Ouro, colocando-se em confronto com sua irmã Atena, defensora da Terra. Logo a narrativa explora a luta entre Seiya e os Cavaleiros de Bronze contra essa ameaça divina, buscando salvar tanto a Deusa Atena quanto o mundo.

Nessa perspectiva, Seiya representa o herói trágico, que, conforme Silva (2015, p. 22), "encarna o arquétipo do guerreiro que se sacrifica pela justiça e pela proteção dos mais fracos, em oposição às forças superiores". Dessa forma, a obra constrói uma narrativa épica, repleta de simbolismo mitológico e temas heróicos, alinhando-se à tradição dos mitos clássicos. Cavallaro (2006, p.52.) destaca que "as narrativas em Animês de ação dos anos 1980 frequentemente enfatizam valores tradicionais como honra e lealdade" o que segue veemente o código de conduta dos samurais, o *Bushido*.

E o filme opta por utilizar a mitologia grega, onde a trama principal gira em torno de Atena, a Deusa grega da sabedoria e da guerra, e os Cavaleiros que a protegem, tendo o antagonista Abel retratado como o Deus do sol, relacionado ao Deus Apolo. Onde Sugiyama (2009) observa que "a mitologia grega fornece uma rica quantidade de elementos que inspiram a construção dos diversos mundos e personagens contidos em *Saint Seiya*, criando uma sensação de grandiosidade e atemporalidade". Marcas que fazem parte da trajetória do Animê *Saint Seiya* desde sua versão em série exibida pela rede manchete em 1994.

Mas a obra também passa por outras mitologias como a egípcia, quando por exemplo, um dos cavaleiros ressuscitados por Abel no filme é Atlas de Carina, que utiliza um golpe baseado no conceito da pirâmide, sugerindo influências da mitologia egípcia. E também visita a mitologia cristã quando o filme faz algumas alusões simbólicas ao cristianismo, como a ideia de ressurreição e o conflito entre divindades (que pode ser interpretado como uma luta entre o bem e o mal).

Entretanto, a obra destaca-se não apenas pela narrativa épica, mas também pela sua estética visual e pela forma como a fotografia contribui para a construção de significado. A fotografia nesse filme tem um papel fundamental na criação da atmosfera e do tom dramático, auxiliando a reforçar os elementos mitológicos da narrativa.

De acordo com Jacques Aumont (1989, p. 67), em seu estudo sobre a estética do filme, "a fotografia no cinema deve ser entendida como uma ferramenta expressiva que organiza a luz e a sombra, a cor e o movimento dentro do enquadramento". Por isso em *Shinku no Shōnen Densetsu*, isso é especialmente relevante na forma como a luz e a sombra são usadas para simbolizar a dualidade entre o bem e o mal, o sagrado e o profano. O Deus Abel, representado como uma figura de poder celestial, é frequentemente iluminado por uma luz dourada, em contraste com as sombras que envolvem os Cavaleiros de Bronze em sua jornada para salvar a Deusa Atena.

Já a estética da obra é marcada por cores vibrantes, iluminação dramática e composições dinâmicas. A utilização de tonalidades saturadas para diferenciar personagens e intensificar cenas de ação é uma característica notável. Drazen (2003) pontua que as cores em *Saint Seiya* são usadas para transmitir a força e a personalidade dos personagens, criando um impacto visual imediato.

A iluminação também desempenha um papel crucial na construção da atmosfera do filme. As sombras profundas e os contrastes elevados são utilizados para acentuar o drama e a tensão. Luyten (2009) observa dentre as características do Animê a iluminação pode ser manipulada para criar efeitos dramáticos, ajudando a enfatizar momentos de tensão e emoção.

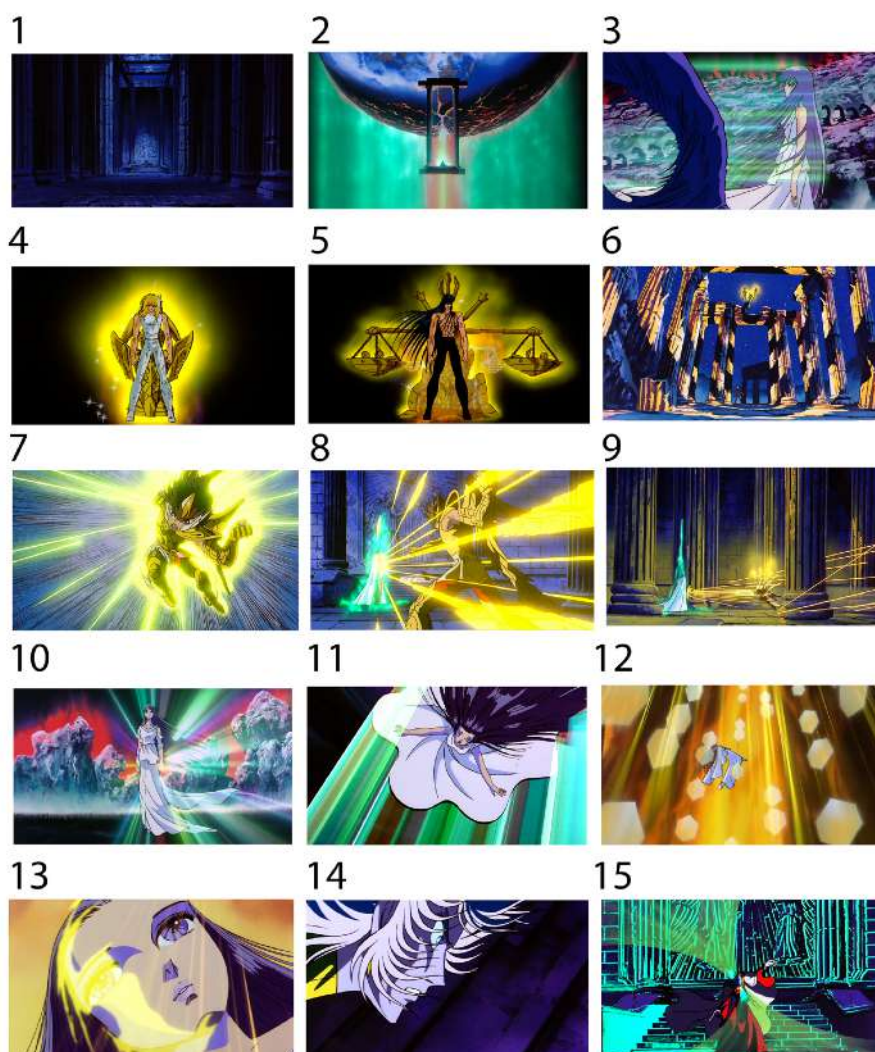
A composição das cenas de batalha em *Saint Seiya* é cuidadosamente planejada para maximizar o impacto visual. Bordwell (2013) destaca que no cinema a composição em animação é uma ferramenta poderosa para guiar o olhar do espectador e enfatizar elementos importantes da narrativa. E continuando com Bordwell (2013, p. 230), ele afirma:

A composição em animação deve ser entendida como uma ferramenta narrativa poderosa. Os enquadramentos são cuidadosamente planejados para guiar o olhar do espectador e enfatizar os momentos chave da narrativa. As cenas de batalha, em particular, utilizam ângulos e perspectivas dinâmicas para transmitir a intensidade dos combates.

E como objeto para análise fílmica escolhemos 15 imagens estáticas contidas na sequência de cenas da batalha final do filme que acontece em torno do *timecode*⁸ : 00:55:23 a 01:08:00 e numeradas para aprimorar a análise estética, conforme versões de tamanho reduzidos que fazem parte do mosaico da figura 35 abaixo:

⁸ Um *timecode* (alternativamente, *time code*) é uma sequência de códigos numéricos gerados em intervalos regulares por um sistema de sincronização de tempo . O *timecode* é usado na produção de vídeo , controle de show e outras aplicações que requerem coordenação temporal ou registro de gravação ou ações. Disponível em: Wikipedia . Acesso em 29.Set.2023.

Figura 35: Seleção de imagens da batalha final do filme *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988).



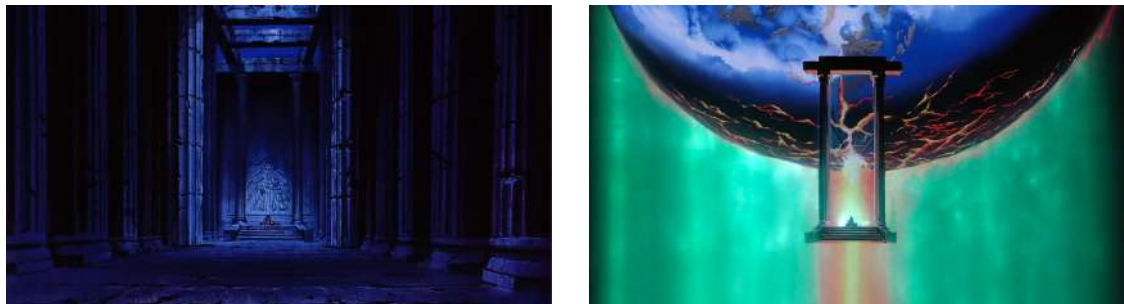
Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Damos início a análise da fotografia desta obra com a observação da figura 36 que é a versão ampliada dos quadros 1 e 2 do mosaico da figura 35. Nela é possível perceber que a cena inicia com uma transição de imagem que envolve a mudança da paleta de cores⁹ que passa de tons azulados e escuros para a adição de cores verdes no quadro seguinte que remete um destaque a imagem. E

⁹ As paletas de cores são conjuntos de cores pré-selecionadas utilizadas de forma harmônica, visando passar alguma ideia para quem visualiza, gerando assim a identidade visual de algo. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/4-ferramentas-para-voce-criar-uma-paleta-de-cores-para-seus-projetos>. Acesso: 17.set.2024.

complementando, o fundo é substituído por uma imagem recortada do planeta terra sofrendo rachaduras em sua crosta.

Figura 36: Quadros 1 e 2 do mosaico contido na figura 35.



Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

É possível compreender que a obra faz uso de técnicas da cinematografia para evidenciar a narrativa. Em *Saint Seiya*, a figura do Deus Abel é iluminada com luz dourada para representar sua divindade, enquanto os Cavaleiros de Bronze estão frequentemente imersos em sombras.

O contraste entre luz e sombra cria um efeito dramático e reforça os temas narrativos sobre sobrevivência e a luta entre o bem e o mal. Aumont (1989) reforça esse pensamento quando diz que a fotografia no cinema deve ser entendida como uma ferramenta expressiva que organiza a luz e a sombra, a cor e o movimento dentro do enquadramento.

Figura 37: Quadro 3 do mosaico, personagem Saori caminhando para o buraco o *Yomotsu* (buraco da morte eterna).

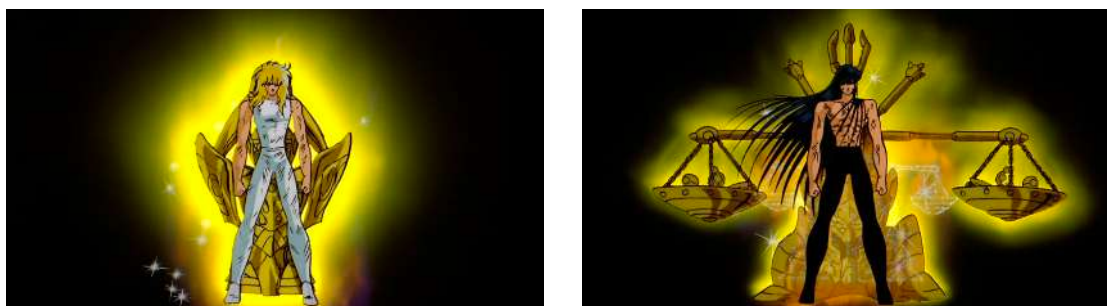


Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

A figura 37 mostra o trabalho de perspectiva em que a atenção do espectador se divide na sobreposição de imagens em destaque. No livro *A imagem*, Jacques Aumont (1993) esclarece que a varredura da imagem não se dá de forma regular, o olho humano fixa-se em regiões com maior quantidade de informações e o percurso entre as regiões não obedece uma ordem explícita. Entretanto, é possível observar dois padrões que guiam a trajetória do olhar, o primeiro relaciona-se à introdução de uma ordem particular, o segundo refere-se à presença da figura humana na imagem.

Em seguida na figura 38 as personagens Hyoga e Shiryu são enquadradas em plano geral na frente das armaduras de ouro que eles irão vestir em seguida

Figura 38: Quadros 4 e 5 da figura 35, personagens Hyoga e Shiryu na frente das armaduras de ouro.



Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

E por plano geral Bordwell (2013) define que no plano geral a figura humana se perde ou fica minúscula. E tudo isso com o objetivo de demonstrar a importância das armaduras para a trama, um recurso muito utilizado pelo diretor cinematográfico como afirma Betton (1987, p.32):

O primeiro plano composto com objetividade, conduzido e representado com perfeição, é o meio mais poderoso de que o diretor dispõe para influenciar seu público, sendo também o critério mais seguro para avaliar sua competência ou sua insuficiência. A ausência ou abundância de primeiros planos caracteriza infalivelmente o temperamento do realizador e seu grau de interesse pelos homens.

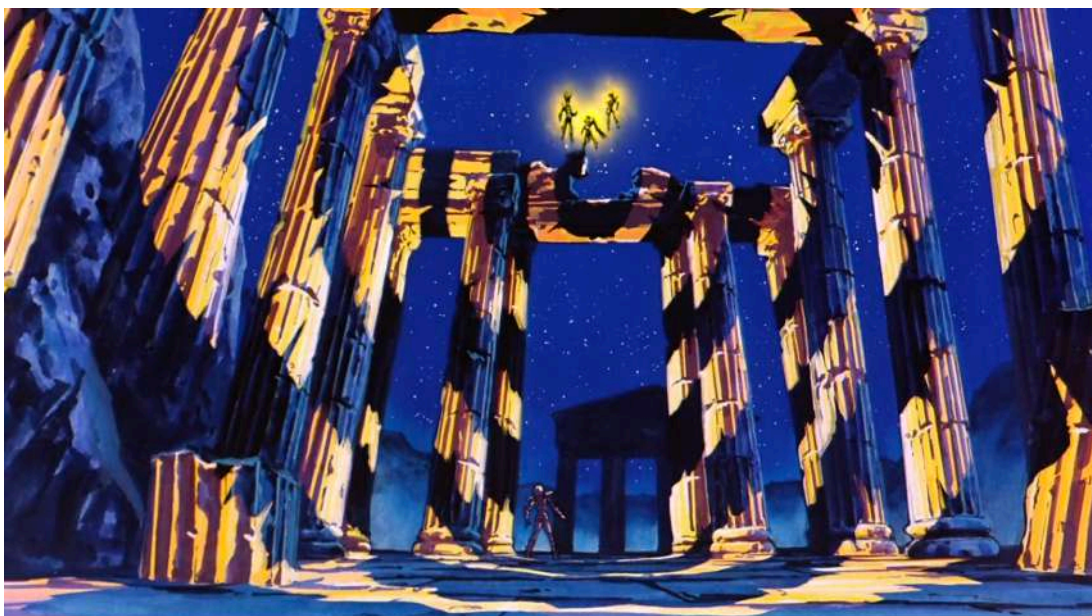
Ou seja, o plano geral é um plano que permite uma visão completa dos elementos contidos na imagem. E para realçar o momento de aparição de cada armadura de ouro o diretor optou por trabalhar com um fundo na cor preta que

diante dos tons dourados realça ainda mais a aparição dos trajes que dividem o grau de importância com as personagens da obra.

A próxima análise aborda os aspectos de iluminação a serviço da narrativa e Bordwell (2013) pontua que na produção cinematográfica, a iluminação é mais do que aquilo nos permite enxergar o que acontece na obra, sendo que áreas mais claras e mais escuras dentro do filme ajudam a criar composição geral de cada plano e, assim, orientar a nossa atenção para certos objetos e ações.

A figura 39 evidencia como a iluminação pode ter uma tarefa narrativa dentro da cena, ao destacar ou não determinados objetos e personagens.

Figura 39: Quadro 6 que mostra a aparição dos três cavaleiros vestindo as armaduras de ouro.



Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Nesta cena é possível perceber o contraste de cores entre as tonalidades das armaduras das personagens e com a luz que os envolve que destoa da luz da lua que era até então a luz principal do local. Em seu livro *O cinema*, o crítico Henri Agel (1972, p. 168) fala da importância do contraste para a criação de uma *atmosfera do filme*, que é sentida pelo espectador:

É através do contraste que o diretor de fotografia se exprime e dá à imagem uma cor e sonoridade própria. A atmosfera nascerá do jogo sutil das luzes e das sombras, cinzenta e triste, brilhante e luxuosa, dura e acre, conforme a

história, o meio no qual ela se desenrola e a psicologia das personagens que a animam .

Além de contraste, o posicionamento da câmera em *contra-plongée* que ocorre quando a câmera é posicionada acima do sujeito, apontando para baixo e sugere uma posição de superioridade em relação ao personagem ou objeto focalizado. Contribuiu para representar a personagem que em solo na cena um estado de vulnerabilidade, inferioridade ou isolamento. E isso conduz o olhar do espectador a visualizar primeiramente o que vem do céu apresenta o ponto de virada da narrativa da batalha.

E Thompson (2015, p. 163) complementa os aspectos que tal movimento de câmera possui ao afirmar que “a *contra-plongée*, ao elevar a perspectiva do espectador em relação ao personagem, intensifica a sensação de poder ou grandiosidade”, o que foi possível perceber na figura 39 que da o *ar de superioridade* aos cavaleiros equipados com as armaduras de ouro o que contribui para *mudança momentânea de forças* dentro da narrativa do filme.

E dando continuidade em utilização da movimentação de câmera para influenciar os aspectos estéticos e narrativos de um filme, observamos abaixo a figura 40 que é uma montagem de quadros em sequencia da cena de batalha entre a personagem principal Seiya e o Deus do sol Abel.

Figura 40: Montagem dos quadros 7, 8 e 9 da figura 35.



Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

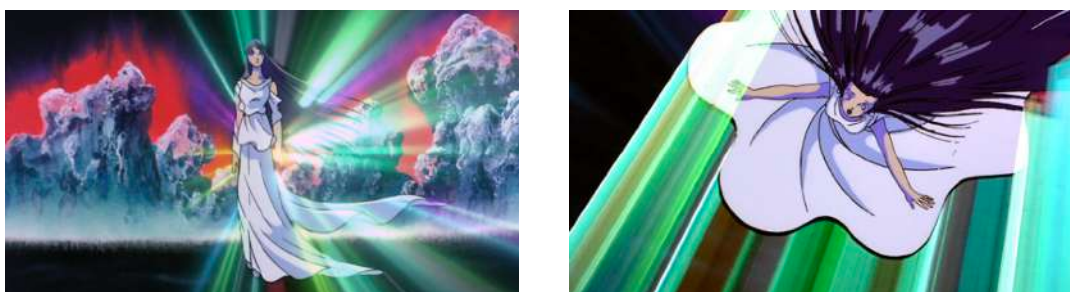
È possível perceber como a mudança de angulo na cena cria uma impressão de movimento devido a manipulação da perspectiva de posicionamento das personagens em cena e isso pode se tornar ainda mais evidente no caso de filmes de animação como Bordwell,(2013, p. 230) afirma ao dizer que “as cenas de batalha em particular utilizam ângulos e perspectivas dinâmicas para transmitir a intensidade

dos combates”. O que em se tratando de Animês isso fica ainda mais evidente graças a influencia que as animações japoneses sofrem dos mangás.

Já na figura 41 foi utilizada a técnica de iluminação *backlight*, também chamada de *contraluz*, que consiste em posicionar uma fonte de luz por trás do objeto ou personagem, de forma que a luz incida na direção da câmera. Isso gera um contorno luminoso ao redor da figura, criando uma separação clara entre o sujeito e o fundo, e muitas vezes resultando em um efeito visual dramático ou atmosférico.

Esse efeito fica evidente nas imagens abaixo, como é possível visualizar na personagem Saori (Deusa Atena) que com a luz que a envolve destoa na paleta de cores do cenário do quadro esquerdo e a destaca no fundo preto pertencente ao quadro direito, o que reforça o pensamento de Bordwell (2013) que pontua que a iluminação *backlight* realça a silhueta dos personagens, criando uma separação entre o sujeito e o fundo, proporcionando profundidade e ajudando a destacar a figura no espaço tridimensional da tela.

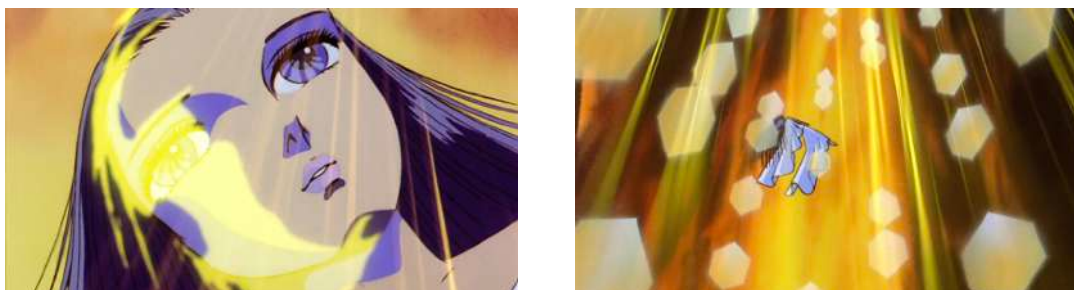
FIGURA 41 - Montagem dos quadros 10 e 11 da figura 35.



Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

E dando continuidade ao uso da iluminação como efeitos artísticos nesta obra percebemos abaixo na figura 42 a utilização da iluminação como coadjuvante estético como forma de deixar a cena mais próxima das propriedades fotográficas do cinema live-action. Nesta imagem a técnica utilizada é a *Lens flare* que é um fenômeno ótico que ocorre quando a luz intensa entra diretamente na lente da câmera, fazendo com que a luz se disperse e crie reflexos ou halos no quadro, e nesta cena especificamente aparece para realçar a dramaticidade do momento em que se encontra a narrativa.

FIGURA 42 - Montagem dos quadros 12 e 13 da figura 35.



Disponível em: https://www.primevideo.comdpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

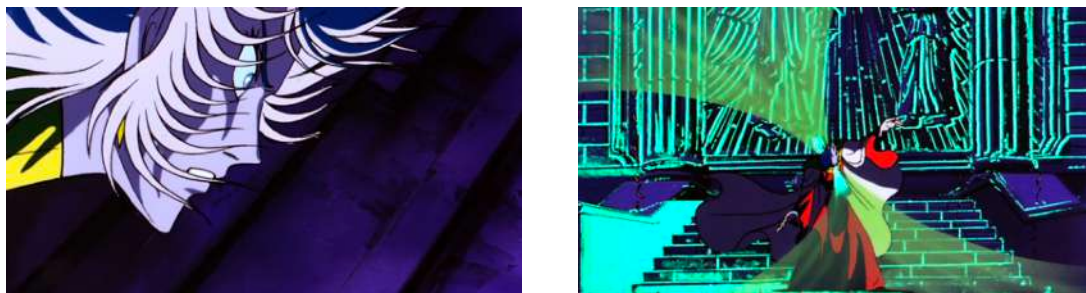
Normalmente esse fenômeno deveria acontecer apenas no cinema *live-action* devido as particularidades físicas que as lentes da câmera possui, entretanto, é incorporado como recurso estético na produção de Animês que visam dar o máximo de realidade fotográfica as cenas, o que reforça o pensamento de Misek (2010, p. 86) sobre técnica *Lens flare* que diz que "o que antes era visto como um erro técnico agora é utilizado por diretores de fotografia para sugerir autenticidade e enriquecer a textura visual do filme". Por isso que até mesmo em um filme de animação que não é produzido com atores humanos a impressão de realidade ficou mais evidente com o uso deste efeito.

E assim como observamos as particularidades do uso da luz como recurso artístico na produção dos Animês, faz-se necessário apresentar na abordagem da análise dos últimos quadros deste filme como a sombra também se torna um agente estético influente no trabalho de composição das cenas, enfatizados por efeitos de contraste além de enquadramentos que destoam entre si na sequencia dentro da cena.

A figura 43 traz a imagem da personagem Deus Abel que é o vilão do filme sofrendo o ataque final do herói Seiya, é possível visualizar que a sombra com tonalidades que passam pelas cores preta e roxa deixam a personagem com semblante mais denso evidenciando a dor causa pelo golpe que recebera. O que reforça o pensamento de Bordwell (2013, p.213) quando diz que "um ponto iluminado pode chamar nossa atenção para um gesto importante, enquanto uma sombra, pode esconder um detalhe ou criar suspense sobre o que pode estar presente". E no caso cena em análise da figura 43 o clima de *tensão* na narrativa do filme ganhou um destaque maior após a personagem Abel que era tida como o Deus

do sol, estar agonizando após sofrer uma flechada de um mortal que era o cavaleiro *Seiya*.

FIGURA 43- Montagem dos quadros 14 e 15 da figura 35.



Disponível em: https://www.primevideo.com/dpamzn1.dv.gti.130d9d36-1769-4678-96ff-8d8043627bda?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Após a análise dos quadros da cenas foi possível constatar que a fotografia cinematográfica de *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* é um elemento-chave na construção de sua narrativa épica e emocional. Ao utilizar cores contrastantes, luz e sombra de forma simbólica, além de explorar a relação entre os personagens e o espaço por meio da composição dos quadros, a obra consegue amplificar a experiência visual e emocional do espectador. Dessa forma, a fotografia não apenas complementa a narrativa, mas a enriquece, transformando o filme em uma experiência visual única no contexto das animações japonesas da década de 1980.

3.2 Análise da fotografia de *Suzume no Tojimari*

A fotografia cinematográfica de *Suzume no Tojimari* (2023), dirigido por Makoto Shinkai, é um elemento crucial na construção de narrativa do filme que mistura o fantástico, a jornada do herói e o simbolismo. Ela também reforça a dimensão e poética da obra além da criação da atmosfera emocional do filme graças ao *ritmo visual* que imprime nas cenas. Shinkai, conhecido por sua habilidade meticulosa em compor cenas visuais deslumbrantes e imersivas, utiliza a fotografia para transmitir temas profundos como a solidão, o trauma e a conexão com o espaço ao redor.

Neste contexto, a fotografia assume um papel narrativo central, colaborando para a formação do universo estético e simbólico que guia o público ao longo da jornada da protagonista, Suzume. Esta análise examina como o uso da luz, cor, composição e movimento de câmera contribuem para a experiência estética e emocional do espectador, além de discutir a relevância de elementos tecnológicos no aprimoramento da fotografia no cinema contemporâneo de animação.

A trama central do filme segue a jornada pessoal de Suzume, uma jovem que enfrenta a perda e o trauma enquanto tenta salvar o Japão de uma catástrofe. Esta narrativa é estruturada em torno do conceito clássico de *jornada do herói*, como proposto por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (2007), no qual a protagonista passa por uma série de provações e transformações. Suzume é chamada à aventura de forma inesperada, ao encontrar um homem misterioso em busca dos portais que ameaçam destruir o mundo. Sua missão de fechar esses portais se entrelaça com seu crescimento emocional e a superação de suas próprias perdas pessoais, principalmente a morte de sua mãe.

O filme constrói a perda como um elemento central, não apenas para a protagonista, mas também para a narrativa do próprio Japão, que ainda lida com as cicatrizes de desastres naturais como o terremoto e tsunami de 2011. Assim, a jornada de Suzume, de uma jovem vulnerável a uma agente de restauração, reflete um processo de cura que se aplica tanto a ela quanto à nação. Esta relação entre o pessoal e o coletivo é explorada de forma simbólica através dos portais que, ao serem fechados, representam a superação de traumas e o restabelecimento da ordem.

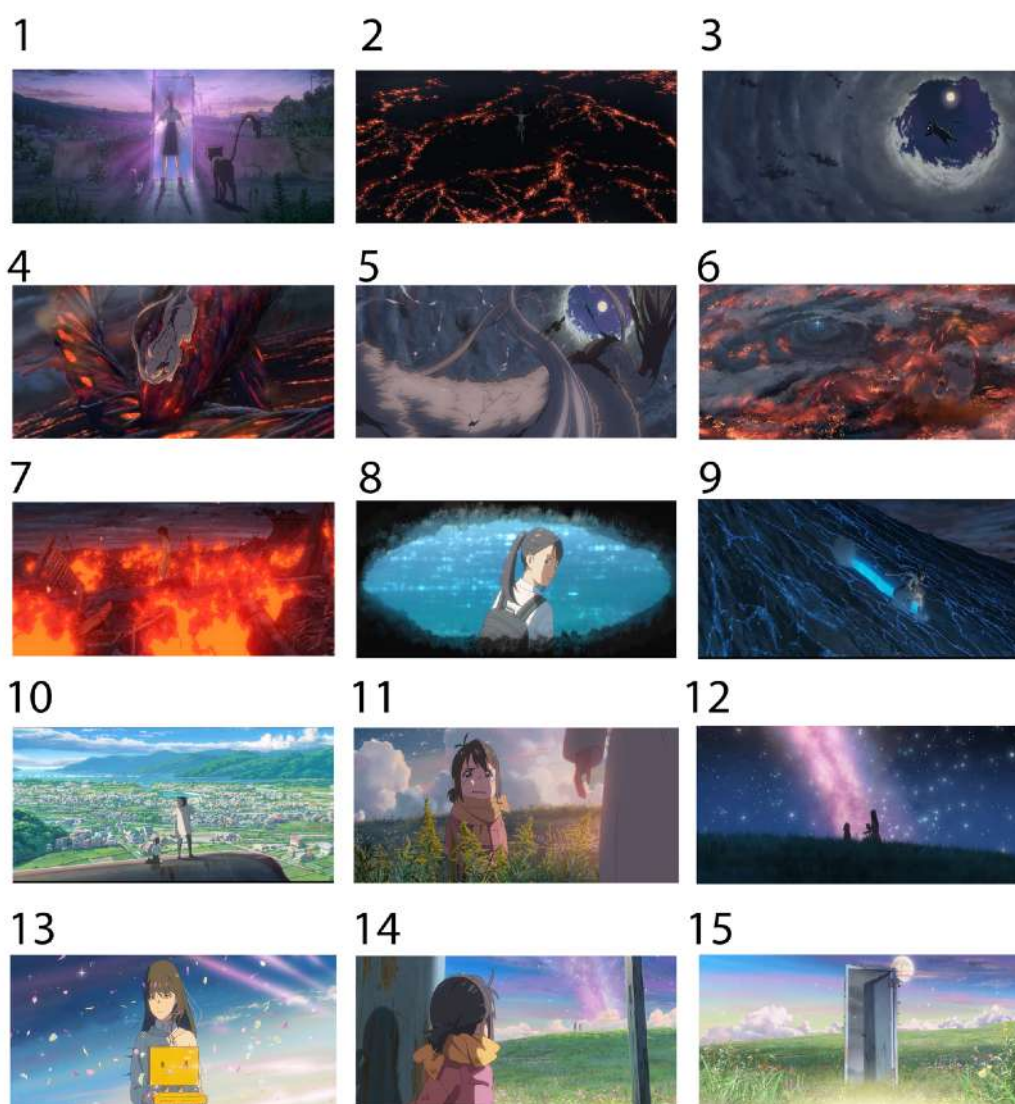
Segundo Vladimir Propp (1984), em sua análise da estrutura narrativa dos contos de fadas, os heróis passam por uma série de desafios que simbolizam obstáculos emocionais ou psicológicos, algo que podemos ver na trajetória de Suzume. Cada portal que ela precisa fechar representa, simbolicamente, uma etapa de sua própria luta interna para superar a perda e a solidão. Assim, o filme equilibra o fantástico com um drama humano profundo, onde os perigos sobrenaturais servem como metáforas para os desafios emocionais e psicológicos da vida.

E por isso a jornada de amadurecimento de Suzume é entrelaçada com temas maiores de trauma e catástrofe, onde o fantástico e o real se misturam para criar uma narrativa poética e profundamente simbólica. E o uso do espaço como

portador de memória e a combinação de realismo e fantasia permitem que o filme ofereça uma reflexão sobre a superação do trauma, tanto no nível pessoal quanto no coletivo, fazendo de *Suzume no Tojimari* uma obra significativa no cinema de animação japonês contemporâneo.

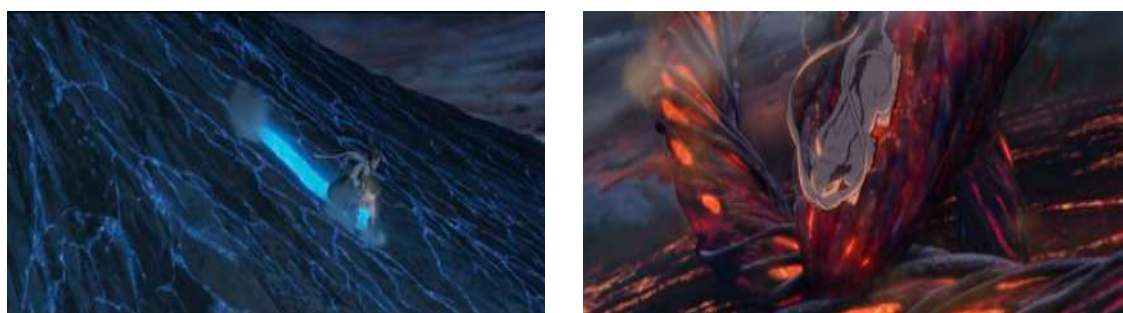
Assim, para a análise fílmica desta obra escolhemos 15 imagens estáticas contidas na sequência de cenas da batalha final do filme que acontece em torno do *timecode*: 01:39:41 a 01:53:30 e numeradas para aprimorar a análise estética, conforme versões de tamanho reduzidos que fazem parte do mosaico da figura 44 abaixo:

Figura 44: Seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



A fotografia de *Suzume no Tojimari* é caracterizada por um uso impressionante da luz natural, um aspecto recorrente nas obras de Shinkai, que busca evocar uma sensação de *realismo poético*¹⁰. A luz desempenha um papel fundamental em transmitir o estado emocional da protagonista, especialmente na forma como o diretor utiliza diferentes tons de iluminação para refletir as transições emocionais e psicológicas de Suzume ao longo da narrativa como é possível visualizar abaixo na figura 45:

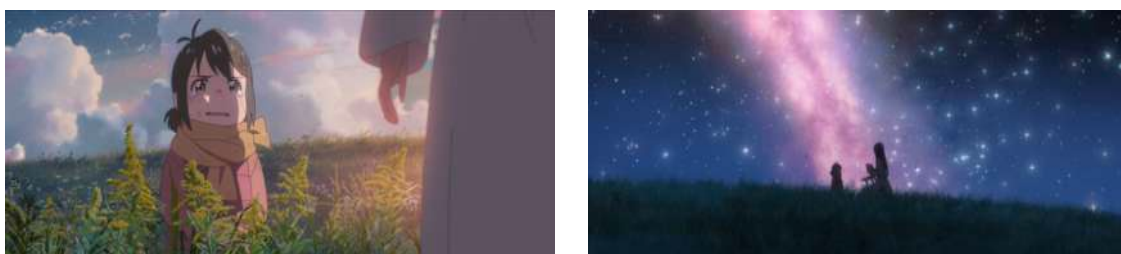
Figura 45: Quadro 9 e 4 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

De acordo com Jacques Aumont (2011), a luz no cinema não é apenas um elemento técnico, mas uma força simbólica capaz de dar profundidade emocional aos personagens e ambientes. Na figura 46, é possível visualizar as imagens das cenas ao amanhecer e ao entardecer e o uso de uma luz que passa por níveis suave e difusa, o que cria um clima melancólico a narrativa, sugerindo a transitoriedade dos momentos e a efemeridade da vida.

Figura 46: Quadros 15 e 12 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).

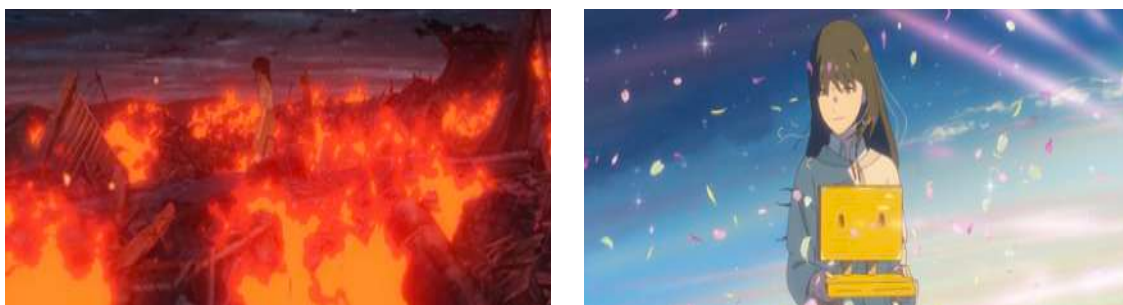


¹⁰ Os filmes do realismo poético se caracterizam por enfatizar o papel do roteirista, embora essa função não fosse ainda reconhecida profissionalmente. Na época, os roteiristas eram jornalistas, grandes produtores literários, ou os próprios diretores dos filmes. Os temas abordavam a realidade socioeconômica da época na forma de melodramas policiais com fundo trágico e pessimista, que anteviam a derrota francesa na Segunda Guerra Mundial. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Realismo_po%C3%A9tico_franc%C3%AAs. Disponível em: 21.out.2024

Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Shinkai também faz uso de uma paleta de cores cuidadosamente planejada para amplificar a narrativa visual. Segundo David Bordwell e Kristin Thompson (2008), a cor é um dos principais elementos estéticos que pode carregar significados simbólicos no cinema, além de contribuir para o tom e o estilo da obra. Em *Suzume no Tojimari*, as cores vibrantes e contrastantes desempenham um papel crucial em criar uma atmosfera ao mesmo tempo realista e onírica.

Figura 47: Quadros 7 e 13 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023)



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Acima a figura 47 traz de um lado a utilização de tons quentes, como o laranja e o vermelho durante os momentos mais tensos, e contrasta com os azuis frios e os verdes tranquilos, que aparecem em momentos de calma e introspecção, reforçando a conexão da protagonista com a natureza e o espaço ao seu redor.

Além o uso da luz e cor, um dos aspectos mais singulares da fotografia cinematográfica em *Suzume no Tojimari* é a utilização da composição para explorar a relação entre o humano e o espaço como é possível observar na figura 48. Shinkai, com frequência, enquadra sua protagonista em grandes paisagens, enfatizando sua pequenez diante do vasto mundo ao seu redor.

Figura 48: Quadro 6 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Essa abordagem está alinhada com a teoria de André Bazin (2002), que argumenta que a profundidade de campo e a composição do quadro podem ser usadas para criar uma sensação de realismo e estabelecer a relação entre personagens e ambientes. Em *Suzume no Tojimari*, o espaço cinematográfico não é apenas um cenário, mas um personagem em si, uma força com a qual Suzume interage e que molda sua *jornada emocional* que é uma visão comum do que acontece quando passamos por um momento de mudança, seja por decisão nossa ou por fatores alheios ao nosso querer.

E ao utilizar planos gerais, Shinkai reforça a ideia de que a protagonista está em uma jornada de descoberta pessoal, onde o mundo ao seu redor reflete sua própria busca por significado e conexão. Os cenários urbanos e rurais são capturados com alto nível de detalhes e realismo, criando um contraste entre a solidão das áreas desabitadas e a agitação das cidades, elementos esses, que ajudam a construir a narrativa visual do filme como retrata a figura 49 abaixo.

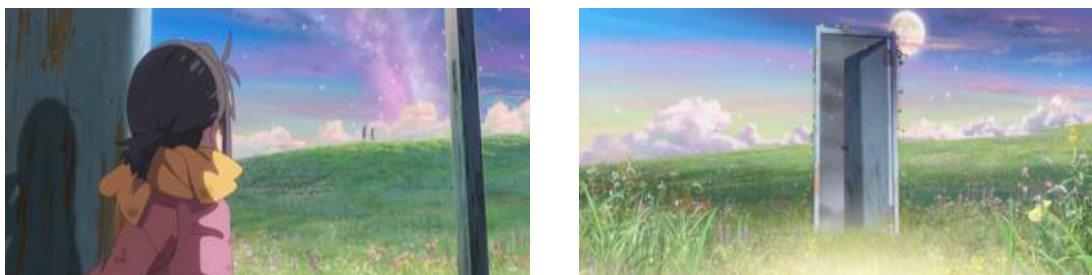
Figura 49: Quadro 10 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

A atenção aos detalhes arquitetônicos, bem como ao ambiente natural, também é um aspecto marcante da fotografia, que frequentemente enfatiza a coexistência entre o mundo humano e a natureza e destaca a espacialidade como personagens atuantes na dramaticidade da história e fio condutor do fluxo das mudanças de emoções que conduzem a narrativa, onde é possível perceber na figura 50 que mostra interior e o exterior do ambiente dentro da porta.

Figura 50: Quadros 14 e 15 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

E contribuindo para a composição dos enquadramentos das cenas, o movimento de câmera em *Suzume no Tojimari* desempenha um papel significativo na maneira como a narrativa é conduzida visualmente. Segundo Nobuyuki Tsugata (2016), o movimento de câmera em animação pode ser uma ferramenta poderosa

para criar uma experiência imersiva e emocional, permitindo ao público sentir o peso das ações e das emoções dos personagens, como é possível observar na figura 51 que o angula da câmera da a impressão de movimento, junto com as personagens.

Figura 51: Quadro 5 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023).



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Shinkai faz uso de movimentos de câmera suaves e fluídos, especialmente em momentos de transição emocional ou ação intensa, criando uma sensação de dinamismo e envolvimento. Cenas em que a câmera segue a protagonista através de vastas paisagens ou espaços fechados amplificam a sensação de jornada, tanto física quanto emocional, que é central à trama do filme.

Figura 52: Quadro 3 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023)



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

Esses movimentos de câmera são frequentemente combinados com mudanças na profundidade de campo, que permitem ao espectador focar em detalhes específicos ou na vastidão do espaço ao redor dos personagens como é visto na figura 52 acima. Essa técnica cria uma sensação de profundidade e realismo, reforçando a estética hiper-realista que caracteriza o estilo de Shinkai. Lev Manovich (2001) argumenta que o uso de técnicas digitais no cinema de animação permite a criação de mundos visuais altamente detalhados e dinâmicos, e *Suzume no Tojimari* é um exemplo claro de como essas ferramentas podem ser empregadas para criar uma narrativa visual rica e envolvente.

Um aspecto central da fotografia cinematográfica em *Suzume no Tojimari* é o uso extensivo de tecnologias digitais, que permite a criação de paisagens visuais deslumbrantes e hiper-realistas. Shinkai é conhecido por sua habilidade em mesclar animação tradicional com técnicas digitais avançadas, criando um estilo visual que se destaca por sua precisão e beleza. Conforme argumenta Manovich (2001), o cinema digital trouxe novas possibilidades para a animação, permitindo aos diretores manipular luz, cor e textura de maneiras antes impossíveis. Em *Suzume no Tojimari*, essa evolução tecnológica é evidente na forma como a luz interage com os objetos e personagens, criando uma ilusão de realismo que é complementada pelo uso preciso de cores e texturas.

A manipulação digital da fotografia também permite que Shinkai crie um ambiente visual que parece simultaneamente familiar e fantástico. Na figura 53 nos deparemos com o uso de efeitos digitais para representar fenômenos naturais, como o brilho da luz, o reflexo na água e até a simulação de uma câmera com a lente mais fechada para dar a impressão de um olho, e isso contribui para a criação de uma atmosfera que evoca tanto o mundo real quanto um universo de sonho. Essa estética visual é uma característica marcante da obra de Shinkai e contribui para a imersão do espectador no mundo de *Suzume no Tojimari*, além de estar presente nas tendências estéticas de produções de Animês.

Figura 53: Quadros 1 e 8 da seleção de imagens da clímax do filme *Suzume no Tojimari* (2023)



Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.29328f26ef83-4bfc-983e-2eb64a0696c8?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso: 13.out.2024.

A fotografia cinematográfica de *Suzume no Tojimari* é um componente essencial para a construção da narrativa e para a experiência emocional do espectador. Através do uso cuidadoso de luz, cor, composição e movimento de câmera, Makoto Shinkai cria um universo visual imersivo que explora temas como solidão, conexão e a relação entre o humano e o espaço. A combinação de técnicas tradicionais com ferramentas digitais avançadas permite que o diretor crie uma estética hiper-realista que se destaca tanto pela beleza quanto pela profundidade simbólica. Assim, a fotografia de *Suzume no Tojimari* exemplifica o potencial do cinema de animação contemporâneo em criar experiências visuais e emocionais poderosas.

3.3 Discussão da análise fílmica da fotografia

A análise da fotografia cinematográfica dos filmes *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988) e *Suzume no Tojimari* (2023) evidencia não apenas o avanço técnico e estético da animação japonesa ao longo de mais de três décadas, mas também o papel essencial que a fotografia desempenha na construção narrativa e na evocação de emoções. Este capítulo examinou as nuances visuais de cada filme, destacando como as escolhas fotográficas servem a diferentes finalidades narrativas e emocionais, enquanto refletem contextos históricos e tecnológicos distintos.

Em *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu*, a fotografia é utilizada para amplificar a grandiosidade e o caráter épico da narrativa. Como um produto típico da

animação celuloide dos anos 1980, o filme é marcado por uma paleta de cores vibrantes e contrastantes, que destacam a ação e reforçam os temas de heroísmo e sacrifício. Segundo Napier (2001), a fotografia em Animês dessa época frequentemente buscava criar uma atmosfera grandiosa, utilizando iluminação dramática e ângulos de câmera dinâmicos para elevar a estatura dos personagens e suas jornadas. No caso de *Saint Seiya*, essa abordagem fotográfica contribui para a criação de um universo mitológico onde as batalhas cósmicas e os dilemas morais são amplificados pelo uso de cores saturadas e contrastes visuais que enfatizam a luta entre o bem e o mal.

Por outro lado, em *Suzume no Tojimari*, a fotografia é mais intimista e emocionalmente ressonante. Shinkai é conhecido por utilizar a luz e o espaço para construir atmosferas carregadas de emoção, como destaca Cavallaro (2015). A escolha por uma paleta de cores suaves, somada ao uso de luz natural e paisagens detalhadas, reflete o tom mais melancólico e introspectivo do filme. Ao contrário de *Saint Seiya*, em que a fotografia enfatiza o conflito externo e a ação, *Suzume no Tojimari* utiliza a imagem para expressar os estados emocionais dos personagens e explorar temas como luto, memória e renovação. A fotografia, nesse sentido, não apenas complementa a narrativa, mas a expande, criando uma conexão visual entre o espectador e os temas centrais da trama.

A transição da animação tradicional em celuloide para a animação digital é uma das mudanças mais notáveis ao comparar *Saint Seiya* com *Suzume*. Segundo Lamarre (2009), o uso de tecnologias digitais permite uma fluidez e complexidade que eram impossíveis no passado. Isso é evidente em *Suzume no Tojimari*, onde o realismo fotográfico das paisagens urbanas e naturais, combinado com elementos de fantasia, demonstra a capacidade da animação digital em criar mundos visualmente ricos e detalhados. A fotografia em *Suzume* é caracterizada por sua precisão técnica e pelo uso de efeitos de iluminação que tornam as cenas profundamente imersivas. Cada detalhe – desde a luz filtrada através das nuvens até o reflexo da água – contribui para a criação de uma experiência visualmente rica, que vai além de simplesmente contar uma história.

Já *Saint Seiya* reflete as limitações e, ao mesmo tempo, as potencialidades da animação em celuloide, onde a estética artesanal se destaca. As técnicas tradicionais, como a pintura manual dos cenários e personagens, conferem ao filme

uma textura única, que reforça a sensação de um mundo mítico e atemporal. Embora limitado pela tecnologia Acesso, o uso criativo da cor e do contraste em *Saint Seiya* cria uma identidade visual poderosa que, como aponta Lamarre (2009), define a estética das produções dessa época.

Outro aspecto central discutido ao longo deste capítulo foi como a fotografia em ambos os filmes é utilizada para amplificar as emoções da narrativa. Em *Saint Seiya*, as batalhas e os momentos dramáticos são intensificados por uma fotografia que enfatiza o conflito, utilizando cores vibrantes e movimentos de câmera que capturam a tensão e a urgência das cenas de ação. A fotografia, nesse sentido, serve para transmitir a intensidade emocional das lutas dos personagens, reforçando os temas de sacrifício e coragem que permeiam a narrativa.

Em *Suzume no Tojimari*, por outro lado, a fotografia é mais sutil e reflexiva. Shinkai utiliza a luz e o espaço de forma a transmitir os sentimentos internos da protagonista. Os ambientes, muitas vezes vazios ou parcialmente destruídos, refletem o estado emocional da personagem principal e os temas de perda e recuperação. Como argumenta Cavallaro (2015), Shinkai é mestre em usar a fotografia para criar uma conexão emocional entre o espectador e a paisagem, e em *Suzume no Tojimari*, isso se manifesta em cenas que transmitem a beleza efêmera da natureza e a transitoriedade da vida.

Em ambos os filmes, a paisagem desempenha um papel central na fotografia cinematográfica, embora de maneiras distintas. *Saint Seiya* utiliza cenários mitológicos e fantásticos para criar um espaço épico onde a ação acontece. Os palácios celestiais e as arenas de batalha são vastos e imponentes, refletindo o caráter cósmico do conflito. Essa representação visual da paisagem está em consonância com a natureza heróica da narrativa, como Napier (2001) sugere, destacando a luta dos personagens como parte de um destino maior.

Em *Suzume no Tojimari*, as paisagens são mais intimistas e carregadas de simbolismo. A fotografia de Shinkai retrata o Japão contemporâneo, ao mesmo tempo que utiliza espaços naturais e urbanos como metáforas visuais para o luto e a renovação. Cada local visitado pela protagonista carrega um peso emocional, funcionando como um símbolo da memória coletiva e pessoal. A fotografia de paisagens devastadas, por exemplo, reflete a perda após desastres naturais, enquanto a reconstrução desses espaços simboliza a

E para finalizar, podemos constatar que a fotografia cinematográfica é uma ferramenta poderosa que vai além de embelezar a narrativa visual; ela é essencial para a construção do tom, da atmosfera e das emoções dos filmes. Tanto *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* quanto *Suzume no Tojimari* demonstram essa capacidade da fotografia de moldar a experiência do espectador. Enquanto *Saint Seiya* utiliza a fotografia para amplificar o caráter épico e heroico da narrativa, *Suzume* se apoia na sensibilidade visual para explorar temas mais introspectivos e emocionais. E através dessas duas produções, vemos como a fotografia cinematográfica na animação japonesa evoluiu tecnicamente, mas manteve seu papel central na narrativa e na construção de uma linguagem visual singular que é possível identificar como a linguagem visual do Animê.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação se propôs a investigar a cinematografia dos animês e sua relação com as técnicas fotográficas oriundas do cinema ocidental. O objetivo geral consistiu na análise dos enquadramentos visuais presentes nas cenas dos animês, com o intuito de compreender como essas técnicas moldam a narrativa visual e contribuem para a singularidade de sua linguagem. Para alcançar tal objetivo, a pesquisa foi estruturada em três objetivos específicos: (i) apresentar o período inicial da história dos animês; (ii) compreender o processo de produção dos animês; e (iii) analisar a fotografia de duas obras de animês com temáticas distintas.

Os resultados obtidos ao longo deste trabalho responderam satisfatoriamente ao problema de pesquisa, que questionava se o animê possui uma forma própria de narrar histórias por meio de imagens ou se depende exclusivamente de elementos de outras artes, como a fotografia cinematográfica. Foi demonstrado que o animê não apenas se apropria de técnicas cinematográficas, mas as adapta e transforma, criando um estilo visual único que transcende influências externas e se consolida como uma marca identitária.

O primeiro objetivo específico trouxe uma análise detalhada sobre as origens e a evolução dos animês, desde as primeiras experiências de animação no Japão até sua ascensão como uma das formas mais influentes de arte visual contemporânea. Nesse contexto, destacou-se a figura de Osamu Tezuka, cujas contribuições foram essenciais para estabelecer as bases do *Animê Style*. Essa análise permitiu compreender como os animês incorporaram elementos narrativos e visuais que, embora inspirados em tradições locais e influências ocidentais, resultaram em um formato inovador, caracterizado por traços estilizados, enquadramentos dinâmicos e narrativas emocionalmente envolventes.

A investigação histórica também revelou como fatores socioculturais e econômicos influenciaram a evolução dos animês. O contexto pós-Segunda Guerra Mundial, por exemplo, foi decisivo para o surgimento de temas que refletem tanto a reconstrução do Japão quanto as complexas relações entre modernidade e tradição. Ao longo das décadas, os animês transcenderam fronteiras culturais, tornando-se uma poderosa ferramenta de exportação cultural do Japão, ajudando a moldar percepções globais sobre a estética e a narrativa japonesas.

O segundo objetivo específico, voltado para a compreensão do processo de produção dos animês, destacou a complexidade que caracteriza essa forma de arte.

Desde a concepção inicial, com o desenvolvimento de *storyboards* e *layouts*, até a finalização por meio de técnicas digitais modernas, cada etapa do processo revela um diálogo constante entre arte e tecnologia. Foi evidenciado como os diretores e animadores japoneses reinterpretem elementos de cinematografia – como iluminação, profundidade de campo e enquadramentos – para criar experiências visuais que vão além do que é possível no cinema live-action.

Uma descoberta significativa foi a forma como a tecnologia, especialmente o CGI, tem sido integrada ao processo produtivo. Diferentemente de outras indústrias de animação, os animadores japoneses frequentemente utilizam o CGI de maneira complementar, mantendo a essência do desenho tradicional, o que contribui para preservar a identidade visual dos animês. Observou-se ainda que a adaptação das técnicas cinematográficas não é apenas uma questão técnica, mas também um esforço criativo para traduzir emoções e narrativas complexas por meio de visuais impactantes e esteticamente coesos.

O terceiro objetivo foi explorado por meio da análise de duas obras representativas de diferentes períodos: *Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu* (1988), dirigido por Yasuhiro Yoshikawa, e *Suzume no Tojimari* (2023), dirigido por Makoto Shinkai. Essa abordagem prática permitiu examinar como as técnicas fotográficas influenciam a narrativa visual dos animês, destacando tanto as semelhanças quanto as diferenças entre elas.

Em *Saint Seiya*, a análise revelou o uso de cores saturadas, iluminação dramática e ângulos de câmera amplos para intensificar a emoção e o dinamismo das cenas de ação. Esses elementos, inspirados no cinema ocidental, especialmente em produções de ficção científica e fantasia, foram adaptados para criar uma narrativa visual épica que ressoa com as sensibilidades culturais japonesas. Já em *Suzume no Tojimari*, os enquadramentos intimistas, as transições fluidas e o uso de luz naturalista ilustram a evolução técnica e artística dos animês contemporâneos. A obra de Makoto Shinkai não apenas reafirma a capacidade dos animês de transmitir narrativas emocionalmente complexas, mas também exemplifica como o gênero continua a explorar novas fronteiras visuais e narrativas.

Ao responder ao problema de pesquisa, constatou-se que o animê, embora inspirado por técnicas de fotografia cinematográfica, transcende essas influências para criar uma linguagem visual própria. O *Animê Style* não é apenas uma

reprodução de elementos externos, mas uma fusão que considera as particularidades culturais, narrativas e tecnológicas do Japão. Esse estilo se caracteriza por sua capacidade de integrar elementos locais e globais, gerando uma estética visual única e universalmente reconhecida.

Além das contribuições teóricas, esta pesquisa tem implicações práticas para a indústria da animação, especialmente no Brasil. Ao compreender os processos criativos e técnicos que sustentam o sucesso dos animês, os animadores brasileiros podem encontrar inspiração para desenvolver obras que combinem qualidade técnica e identidade cultural. A adoção de técnicas como os enquadramentos dinâmicos e o uso criativo da luz pode enriquecer a produção nacional, ajudando a estabelecer uma animação brasileira competitiva no mercado global.

Por fim, esta dissertação reforça a importância dos animês como uma forma de arte singular que transcendam fronteiras culturais. Sua capacidade de integrar influências ocidentais e orientais, aliada à inovação constante, permite que os animês sejam, simultaneamente, profundamente enraizados na cultura japonesa e universalmente acessíveis. A investigação realizada aqui contribui para o reconhecimento do *Animê Style* como uma expressão artística legítima e indispensável no campo da cinematografia.

Espera-se que este estudo sirva como um ponto de partida para futuras investigações, ampliando a compreensão sobre a interseção entre cinema e animação japonesa. Novos trabalhos podem explorar como o *Animê Style* influencia outras mídias e formas de arte, consolidando ainda mais sua relevância cultural e artística.

REFERÊNCIAS

AGEL, Henri. **O cinema**. Porto: Livraria Civilização Editora, 1972.

ALLISON, Ana. (2006). **Monstros Milenares: Brinquedos Japoneses e a Imaginação Global**. Berkeley: University of California Press.

ALMEIDA, Jorge P. **Mitologia e cinema: Reflexos do mito na cultura pop contemporânea**. São Paulo: Editora XYZ, 2008.

AUMONT, Jacques. (1989). **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus.

_____. (2004). **A análise fílmica**. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

_____. (1993). **A imagem**. Lisboa: Papirus.

BATISTELLA, Danielly. **Mangá: o jogo entre palavras e imagens**. Revista Icarahy. Ensaios, n. 1, Rio de Janeiro, agosto de 2009. Disponível em: < http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/1/ensaios/danielly_batistella.pdf Acessado em: junho de 2024.

BAZIN, André. **O que é o Cinema?**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

BETTON, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1987.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2008

_____. (2013). **Film Art: An Introduction**. New York: McGraw-Hill

CAMPBELL, Joseph. (2007). **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix.

CARLOS, Giovana Santana. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil**. Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Intercom (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação). Blumenau, 28 a 30 de maio de 2009.

_____. **Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa.** Lumina: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, vol.4, no 2, p. 3-12, dezembro de 2010.

CAVALLARO, Dani. (2006). **The Animi Art of Hayao Miyazaki.** London: McFarland & Company.

_____. **Anime and Memory: Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives.** Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2015.

CLEMENTS, Jonathan. (2013). **Anime: A History.** London: British Film Institute.

_____, & McCarthy, H. (2015). **The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation.** Stone Bridge Press.

DENISON, Rayna. (2015). **Anime: A Critical Introduction.** Bloomsbury Publishing.

DRAZEN, Patrick. **Anime Explosion!: The What? Why? & Wow! of Japanese Animation.** Stone Bridge Press, 2003.

FARIA, Mônica Lima. **História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês.** Disponível em: < http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actasr_dise_no/articulos_pdf/a4003.pdf > Acessado em: setembro de 2023.

FUKUNAGA, Natsuki. **“Those anime students”:** Foreign language literacy development through Japanese popular culture. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50:3, Nov. 2006.

FURO, Hiroko. **Using Anime as a Teaching Tool in US Undergraduate Courses.** Disponível em: < <http://www.j-let.org/~wcf/proceedings/d-104.pdf> > Acessado em: setembro de 2023.

GLADDEN, Jonathan. **Animania: Inside the world of Japanese Animation and Comic Art**. Art Education 367.01: Ethnic Arts. Paper II. 15 abril de 1997. Disponível em: Acessado em: setembro de 2023.

GORGATTI, E. C. de A. S. **A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados: Animês culturais ou fruto da cultura de massa?** Publicado em 02/09/2005-00:01 - < <http://www.universia.com.br/universitario/materia.jsp?materia=8395>> Acessado em: setembro de 2023.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. Conrad Editora do Brasil. São Paulo, 2006.

GUSMAN, Sidney. **Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos**. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). Cultura Pop Japonesa. Hedra. São Paulo, 2005.

IWABUCHI, Koichi. (2002). **Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism**. Durham: Duke University Press.

ITO, Kimio. **From Social Movements to Shoujo Manga: An Alternative to Masculine Bravado**. [2014]. Boston: The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming. Entrevista concedida a Patrick W. Galbraith, p. 24-29.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. London, University of Minnesota Press, 2009.

LEVI, Toni. **Anime and Manga: It's Not All Make-Believe**. Publicado em: Março, 2008. Disponível em: < http://aboutjapan.japansociety.org/content.cfm/anime_and_manga_its_not_all_make-believe > Acessado em: setembro de 2023.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Mangá: **O poder dos quadrinhos japoneses**. Estação

Liberdade: Fundação Japão. São Paulo, 1991.

_____. **Onomatopéia e mimesis no mangá.** Revista USP. São Paulo, n.52, p. 176-188, dezembro/fevereiro 2001-2002.

_____. **Mangá Produzido no Brasil : Pioneirismo, Experimentação e Produção.** INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.** Belo Horizonte, 2 a 6 Set 2003.

_____. **Cultura Pop Japonesa - Mangá e Animê.** São Paulo: Hedra, 2005.

_____. **Mangá e Animê: ícones da cultura pop japonesa.** São Paulo: Fundação Japão em São Paulo. Disponível em: http://fjosp.org.br/artigo/manga_anime_sonia_luyten/. Disponível em: janeiro de 2023.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTÍNEZ, Dolores (1998). **The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures.** Cambridge: Cambridge University Press.

MCCARTHY, H. (2001). **The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917.** Berkeley: Stone Bridge Press.

MISEK, Richard. **Chromatic Cinema: A History of Screen Color.** Oxford: Wiley-Blackwell, 2010.

MIYAZAWA, Pablo. (2014). **Fora da TV, mercado de anime no Brasil se garante na internet e em eventos.** Disponível em: <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2014/07/29/fora-da-tv-mercado-de-anime-no-brasil-se-garante-na-internet-e-em-eventos.htm>. Disponível em: janeiro de 2023.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. Editora JBC. São Paulo, 2006.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa universal**. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). *Cultura Pop Japonesa*. Hedra. São Paulo, 2005.

NAPIER, Susan J. **Anime: From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2001.

_____. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova York, PalgraveMacmillan, 2005.

NUMATA, Toshiyuki (2018). **Japanese Animation: Narratives and Culture**. Tokyo: University Press.

_____. (2019). **Visual Storytelling in Japanese Animation**. Tokyo: Seika University Press.

OKA, Arnaldo Massato. **Mangás Traduzidos no Brasil**. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). *Cultura Pop Japonesa*. Hedra. São Paulo, 2005.

ORTIZ, R. (2007). **Cultura e Modernidade: Ensaios**. São Paulo: Brasiliense.

OTSUKA, Eiji. (2022). **The World of Japanese Animation: Insights and Impacts**. Tokyo: Kodansha.

_____. **The Manga and Anime Industry**. Tokyo: Kodansha.

PATTEN, F. (2004). **Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews**. Berkeley: Stone Bridge Press.

PELLITTERI, M. (2010). **The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination: A European Perspective**. Latina: Tunué.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq: almanaque dos desenhos animados**. Matrix.

São Paulo, 2010.

POITRAS, Gilles. **Anime Essentials**. Stone Bridge Press. Berkeley (California, EUA), 2007.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RAMOS, Solange. (2003). **Vozes do Brasil: A História da Dublagem Brasileira**. Rio de Janeiro: Imprensa Livre.

SATO, Cristiane A. **A cultura popular japonesa: Animê**. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). *Cultura Pop Japonesa*. Hedra. São Paulo, 2005.

SILVA, Roberto T. **O herói e o mito: Uma análise das narrativas heroicas no cinema japonês**. Rio de Janeiro: Editora ABC, 2015.

SILVA, Valéria Fernandes da. **Mangá feminino, Revolução Francesa e feminismo: um olhar sobre a Rosa de Versalhes**. *História, imagem e narrativas*, no 5, ano 3, setembro/2007.

SILVEIRA, Renato. **O início dos Animês no Brasil**. Disponível em: < <http://retrotv.uol.com.br/superdinamo/index4.html> > Acessado em junho de 2024.

STEINBERG, Marc. **Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan**. Minnesota, University of Minnesota Press, 2012.

SUGIYAMA, Shige. **Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder**. Open Court, 2009.

THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. New York: McGraw-Hill Education, 2015.

TSUGATA, Nobuyuki. **Japanese Animation: East Asian Perspectives**. Jackson: University Press of Mississippi, 2016.

YOSHIDA, M. (2020). **Animation Production: What Does It Take to Create an Anime?** Japan Foundation.

VASCONCELLOS, P. V. F. **Mangá-Dô, Os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes e Design – PUC. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <www.2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0410903_6_cap_02.pdf> Acessado em: setembro de 2023.

GLOSSÁRIO

Animê: Animação japonesa caracterizada por traços estilísticos únicos e narrativas que variam desde ficção científica até dramas. As produções de Animê envolvem uma linguagem visual distinta, que se tornou uma marca global da cultura pop japonesa.

Animação Limitada: Técnica que utiliza menos quadros por segundo para economizar tempo e recursos, sendo amplamente utilizada em séries de TV de Animê, sem comprometer a qualidade narrativa.

Cinematografia: Arte e técnica de capturar e estruturar imagens em movimento. No contexto dos Animês, a cinematografia desempenha um papel crucial na criação de atmosferas e na construção da narrativa visual, utilizando elementos como enquadramento, iluminação e movimento de câmera.

Computação Gráfica (CG): Uso de tecnologia digital para criar ou complementar imagens animadas. Nos Animês, a computação gráfica é amplamente utilizada para cenas de ação ou para gerar efeitos especiais.

Direção de Fotografia: A supervisão dos aspectos visuais de uma produção, incluindo iluminação, ângulos de câmera e cores. Nos Animês, o diretor de fotografia adapta essas técnicas cinematográficas para o meio animado.

Edição: O processo de cortar e montar sequências de uma obra audiovisual para criar ritmo e coerência narrativa. Nos Animês, a edição é usada para dar fluidez às cenas e manter o espectador imerso.

Enquadramento: Técnica de composição visual usada para organizar os elementos dentro de uma cena. Nos Animês, o enquadramento é utilizado para enfatizar ações, emoções e dinâmicas visuais.

Estética Visual: Conjunto de elementos que compõem a aparência e o estilo de uma obra audiovisual. Nos Animês, a estética visual é definida por elementos como traços de personagens, enquadramentos e cores.

Fotografia Cinematográfica: O uso de técnicas de filmagem tradicionais, como iluminação e ângulos de câmera, na animação. Nos Animês, isso inclui a simulação de técnicas cinematográficas para criar narrativas envolventes.

In-between Animation (Animação Intermediária): Fase da produção onde são criados os quadros que conectam os movimentos principais definidos na key animation, assegurando fluidez na transição entre as ações.

Key Animation (Animação Chave): A etapa em que os principais quadros de movimento de uma animação são desenhados, estabelecendo as principais ações e expressões dos personagens.

Mangá: Histórias em quadrinhos japonesas, frequentemente adaptadas para Animês. O mangá influenciou fortemente o estilo visual e a narrativa dos Animês.

Mise-en-scène: Termo francês que refere-se à disposição de todos os elementos visuais de uma cena, como personagens, cenários e iluminação. É essencial nos Animês para criar atmosferas e transmitir o tom emocional.

Narrativa Visual: Técnica de contar histórias utilizando elementos visuais como enquadramentos, cores e movimentos de câmera. Nos Animês, a narrativa visual é amplamente empregada para criar imersão sem depender exclusivamente do diálogo.

Paleta de Cores: Conjunto de cores usado para definir a estética de uma cena ou personagem. Nos Animês, as cores são escolhidas de maneira simbólica para realçar emoções e temas.

Panning (Panorâmica): Movimento horizontal da câmera que simula uma varredura do cenário. Nos Animês, é usado para seguir a ação ou revelar detalhes de uma cena.

Plano Sequência: Técnica onde uma cena é filmada ou simulada em uma única tomada contínua, sem cortes. Nos Animês, o plano sequência é frequentemente usado para criar tensão ou destacar a continuidade de uma ação.

Protagonista: O personagem principal de uma narrativa. Nos Animês, o protagonista muitas vezes desempenha o papel central na jornada emocional e na resolução dos conflitos.

Sincretismo: A fusão de diferentes tradições culturais ou artísticas. Nos Animês, é observado o sincretismo entre técnicas cinematográficas ocidentais e a narrativa visual japonesa.

Storyboard: Esboço gráfico utilizado para planejar sequencialmente as cenas de uma animação, detalhando os movimentos de câmera, o posicionamento dos personagens e o fluxo narrativo.

Zoom: Técnica de aproximação ou afastamento da imagem, utilizada para destacar elementos visuais ou aumentar a tensão dramática.