



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

**ANIMES BRASILEIROS: UM ESTUDO ACERCA DA INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA
DA ANIMAÇÃO JAPONESA SOBRE ANIMADORES BRASILEIROS**

FERNANDO EMANOEL DE OLIVEIRA FERNANDES

CARUARU, 2013

FERNANDO EMANOEL DE OLIVEIRA FERNANDES

**ANIMES BRASILEIROS: UM ESTUDO ACERCA DA INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA
DA ANIMAÇÃO JAPONESA SOBRE ANIMADORES BRASILEIROS**

Trabalho de projeto conclusão do curso de Design com tema: Animes Brasileiros: Um Estudo Acerca Da Influência Da Estética Da Animação Japonesa Sobre Animadores Brasileiros; Apresentado como parte das atividades necessárias para a obtenção da titulação de Bacharel em Design sob a orientação do Profº Marcos Buccini

Caruaru, 2013

F363a Fernandes, Fernando Emanuel de Oliveira.
 Animes brasileiros: um estudo acerca da influência da estética da animação japonesa sobre animadores brasileiros / Fernando Emanuel de Oliveira Fernandes - Caruaru: O Autor, 2013.
 91f. ; il.; 30 cm.

 Orientador: Marcos Buccini
 Monografia – Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Núcleo de Design - Curso de Design, 2013.
 Inclui referências.

 1. Animação brasileira. 2. Animes. 3. Animação estética. I. Buccini, Marcos (Orientador). II. Título.

745.4 CDD (23. ed.)

UFPE (CAA 2013-130)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

FERNANDO EMANOEL DE OLIVEIRA FERNANDES

***“ANIMES BRASILEIROS: UM ESTUDO ACERCA DA INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA
DA ANIMAÇÃO JAPONESA SOBRE ANIMADORES BRASILEIROS”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência
do primeiro, considera a(o) aluna(o) FERNANDO EMANOEL DE OLIVEIRA
FERNANDES
APROVADA(O)

Caruaru, 17 de setembro de 2013.

Professor Marcos Buccini Pio Ribeiro

Professor Amilcar Almeida Bezerra

Manoel Guedes Alcofarado Neto

AGRADECIMENTOS

Este trabalho jamais poderia ter sido concluído sem a ajuda e o apoio de algumas pessoas, que com seus incentivos me mantiveram firme até o último momento desta fase. Minha mãe, Maria Iêda, meu pai Ádger Fernandes e minha avó, Djanira Gomes, merecem um agradecimento especial pela paciência única com meus mais difíceis momentos e pelo apoio incondicional em todas as decisões que venho tomando desde o início da minha jornada. Aos meus grandes amigos Pedro Freitas e Junior Barros os meus mais profundos e sinceros agradecimentos pela ajuda a qual eu jamais serei, de fato, capaz de retribuir e que foram responsáveis por estarem comigo em minha vida dando conselhos, puxões de orelha e me mostrarem a estrada que me trouxe a este caminho, além de não me permitirem desistir em nenhum momento. A minha amiga Priscilla Lobo por todos os momentos agradáveis ao seu lado e incentivos de sua parte. Ao meu orientador, Marcos Buccini, pela paciência e grandioso ato de bondade e humildade ao me permitir ser seu orientando, fazendo com que eu adquirisse tamanho conhecimento.

Por fim, agradeço imensamente a esse Universo maravilhoso e a seu criador que conspiraram para que mais uma etapa da minha vida fosse completada com sucesso.

RESUMO

Este trabalho visa observar a influência que determinados artistas da animação nacional vêm sofrendo pela estética da animação japonesa, chamada de *anime*. Sendo essa estética de animação muito difundida mundialmente, não excluindo o Brasil, entende-se como de grande importância, uma abordagem maior de tal influência sobre artistas da animação nacional. Desta forma, aborda-se nesse estudo, a trajetória da animação mundial, brasileira e japonesa, explanando o alcance que a estética da animação nipônica tomou entre artistas do nosso país. Utilizando-se de uma pesquisa histórica e estudos de casos de animações nacionais, buscou-se mostrar como se deu esse alcance de forma a apresentar as características pontuais da estética japonesa de animação em animações brasileiras.

Palavras-chave: animação brasileira, estética, *anime*.

ABSTRACT

This research aims to observe the influence that determined artists of the national animation are absorbing from the Japanese animation called anime. Being this animation aesthetic largely disseminated worldwide, not excluding Brazil, it shows that is needed a greater approach of its influence over national animation artists. This way, this study broaches the trajectory of worldwide animation, Brazilian and Japanese, explaining the reach that the niponic animation aesthetic has turned over the artists in our country. Using a historical research and case studies of national animations, it was the purpose to demonstrate how this reach came to happen presenting specific characteristics of the aesthetic of Japanese animation in Brazilian animations.

Key-words: Brazilian animation, estetic, *anime*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 “ <i>Nu descendo uma escada</i> ” Marcel Duchamp.....	16
Figura 2 “ <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> ”	17
Figura 3 “ <i>Gertie the Dinosaur</i> ”	17
Figura 4 “ <i>Gato Félix</i> ”	18
Figura 5 “ <i>Steamboat Willie</i> ”	19
Figura 6 “ <i>Branca de Neve e os sete anões</i> ”	20
Figura 7 “ <i>Pernalonga</i> ”	21
Figura 8 Personagens “ <i>Hanna-Barbera</i> ”	22
Figura 9 “ <i>Sinfonia Amazônica</i> ”	26
Figura 10 “ <i>Piconzé</i> ”	29
Figura 11 “ <i>A Turma da Mônica</i> ”	30
Figura 12 “ <i>Cassiopéia</i> ”	31
Figura 13 “ <i>O Grilo Feliz</i> ”	32
Figura 14 “ <i>Era do Gelo</i> ”	33
Figura 15 “ <i>Hakuja Den</i> ”	36
Figura 16 Osamu Tezuka	36
Figura 17 “ <i>Tetsuwan Atomu</i> ”	37
Figura 18 “ <i>Kimba, O Leão Branco</i> ”	37
Figura 19 “ <i>Speed Racer</i> ”	39
Figura 20 “ <i>Dragon Ball</i> ”	41
Figura 21 “ <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> ”	41
Figura 22 “ <i>Ribon no Kishi</i> ”	42
Figura 23 “ <i>Magic Knight Rayearth</i> ”	43
Figura 24 “ <i>Sakura Card Captors</i> ”	43
Figura 25 “ <i>Sailor Moon</i> ”	44
Figura 26 “ <i>Akira</i> ”	46
Figura 27 “ <i>Ghost in the Shell</i> ”	46
Figura 28 Personagens com olhos enormes	47
Figura 29 Personagens com corpos esguios e cabeças desproporcionais.....	47
Figura 30 Elementos compondo a cena.....	47
Figura 31 Foco na ação e não no personagem	47
Figura 32 Linguagem Cinematográfica.....	48

Figura 33 Cenários detalhados.....	48
Figura 34 “ <i>Interestella 5555</i> ” Daft Punk	50
Figura 35 “ <i>Interestella 5555</i> ” Daft Punk	50
Figura 36 “ <i>Breaking the habit</i> ” – Linkin’ Park	50
Figura 37 “ <i>Breaking the habit</i> ” – Linkin’ Park	50
Figura 38 “ <i>Break the ice</i> ” – Britney Spears	51
Figura 39 “ <i>Break the ice</i> ” – Britney Spears	51
Figura 40 Avatar	52
Figura 41 “ <i>Totally spies</i> ”	53
Figura 42 “ <i>Totally spies</i> ”	53
Figura 43 “ <i>Teen titans</i> ”	53
Figura 44 “ <i>Wolverine anime</i> ”	53
Figura 45 “ <i>Pacific Rim</i> ” – Guillermo del Toro.....	54
Figura 46 “ <i>Rurouni Kenshin Movie</i> ”	54
Figura 47 “ <i>Kill Bill Vol.1</i> ” – Quentin Tarantino	55
Figura 48 “ <i>Kill Bill Vol.1</i> ” – Quentin Tarantino	55
Figura 49 “ <i>Saint Seya – Brave soldiers</i> ”	56
Figura 50 “ <i>Naruto ninja storm 3</i> ”	56
Figura 51 <i>Pokemon Center Tokyo</i>	57
Figura 52 <i>Pokemon toy</i>	57
Figura 53 “ <i>Turma da Mônica jovem</i> ” – Maurício de Souza	63
Figura 54 “ <i>Holy avenger</i> ” – Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan	64
Figura 55 “ <i>Made in Japan</i> ” – Pato Fu.....	65
Figura 56 “ <i>Made in Japan</i> ” – Pato Fu.....	65
Figura 57 “ <i>Yansã</i> ” – Referências ao Japão	72
Figura 58 “ <i>Yansã</i> ” – Referências ao Japão	72
Figura 59 “ <i>Yansã</i> ” – Referências ao Japão	72
Figura 60 “ <i>Yansã</i> ” – Referências ao Japão	72
Figura 61 “ <i>Yansã</i> ” – Referências ao Japão	72
Figura 62 “ <i>Yansã</i> ” – Linguagem Cinematográfica.....	73
Figura 63 “ <i>Yansã</i> ” – Linguagem Cinematográfica.....	73
Figura 64 “ <i>Yansã</i> ” – Linguagem Cinematográfica.....	73
Figura 65 “ <i>Yansã</i> ” – Linguagem Cinematográfica.....	73
Figura 66 “ <i>Yansã</i> ” – Linguagem Cinematográfica.....	74

Figura 67 “Yansã” – Cenários elaborados	74
Figura 68 “Yansã” – Cenários elaborados	74
Figura 69 “Yansã” – Cenários elaborados	74
Figura 70 “Yansã” – Cenários elaborados	74
Figura 71 “Yansã” – Foco na ação	75
Figura 72 “Yansã” – Foco na ação	75
Figura 73 “Yansã” – Foco na ação	75
Figura 74 “Yansã” – Elementos visuais na cena	76
Figura 75 “Yansã” – Elementos visuais na cena	76
Figura 76 “Yansã” – Elementos visuais na cena	76
Figura 77 “Yansã” – Elementos visuais na cena	76
Figura 78 “Yansã” – Expressões faciais exageradas	77
Figura 79 “Yansã” – Expressões faciais exageradas	77
Figura 80 “Yansã” – Olhos enormes	77
Figura 81 “Yansã” – Olhos enormes	77
Figura 82 “Musa Divinorum” – Linguagem Cinematográfica	79
Figura 83 “Musa Divinorum” – Linguagem Cinematográfica	79
Figura 84 “Musa Divinorum” – Linguagem Cinematográfica	79
Figura 85 “Musa Divinorum” – Linguagem Cinematográfica	79
Figura 86 “Musa Divinorum” – Foco na ação	80
Figura 87 “Musa Divinorum” – Foco na ação	80
Figura 88 “Musa Divinorum” – Cenários elaborados	80
Figura 89 “Musa Divinorum” – Cenários elaborados	80
Figura 90 “Musa Divinorum” – Referências ao Japão	81
Figura 91 “Musa Divinorum” – Referências ao Japão	81
Figura 92 “Musa Divinorum” – Olhos enormes	81
Figura 93 “Musa Divinorum” – Olhos enormes	81
Figura 94 “Musa Divinorum” – Corpos esguios	81
Figura 95 “Minha nada popular vida” – Cenários elaborados	83
Figura 96 “Minha nada popular vida” – Cenários elaborados	83
Figura 97 “Minha nada popular vida” – Cenários elaborados	83
Figura 98 “Minha nada popular vida” – Cenários elaborados	83
Figura 99 “Minha nada popular vida” – Linguagem Cinematográfica	83
Figura 100 “Minha nada popular vida” – Linguagem Cinematográfica	83

Figura 101 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Foco na ação.....	84
Figura 102 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Foco na ação.....	84
Figura 103 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Foco na ação.....	84
Figura 104 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Expressões faciais exageradas.....	85
Figura 105 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Expressões faciais exageradas.....	85
Figura 106 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Olhos enormes	85
Figura 107 “ <i>Minha nada popular vida</i> ” – Olhos enormes	85

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Objeto de Estudo.....	13
1.2 Objetivo Geral	14
1.3 Objetivos Específicos.....	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1 A história da animação.....	15
2.2 A animação brasileira	24
2.3 A animação japonesa	33
2.4 A influência da animação japonesa no mundo	48
2.5 A influência da animação japonesa no Brasil	58
3. METODOLOGIA.....	67
3.1 Natureza da pesquisa	69
3.2 Identificação de técnicas.....	69
3.3 Análise das animações	71
3.5 <i>Yansã</i>	71
3.3.1 <i>Musa Divinorum</i>	78
3.5 <i>Minha nada popular vida</i>	82
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
5. CONCLUSÃO	88

REFERÊNCIAS

1. INTRODUÇÃO

A partir da década de 1980 a popularidade do *anime* no mundo se tornou um fenômeno. No Brasil, não foi diferente. Na televisão são exibidos desenhos, nos cinemas, filmes, todos com um grande número de espectadores, sem contar nos inúmeros eventos destinados ao público que arrebatam milhares de fãs de animações japonesas. Mas a influência dessa estética não se limita a esses casos. Muitos profissionais da área da animação no Brasil aderiram à estética japonesa de desenhos, com seus personagens estilizados, olhos grandes e expressivos e cenários detalhados.

Tendo em vista que a animação japonesa tem uma grande influência sobre a animação mundial e seus artistas, foi levantada a hipótese que os artistas brasileiros podem ter sido amplamente influenciados pela estética de animação nipônica a partir, principalmente, da extensa difusão dos animes japoneses no Brasil, realizando transformações estéticas em suas animações para acompanhar as mudanças ocasionadas no público brasileiro pelo reflexo da influência da cultura nipônica do “*mangá*” e do “*anime*” refletida na cultura da animação brasileira.

Para tanto, realizou-se um estudo, através de pesquisas comparativas, acerca da compreensão da história das animações mundial, japonesa e brasileira, focando na identificação das características da estética da animação nipônica com suas influências sobre artistas nacionais de animação, analisando, como objetos de estudo, animações de artistas brasileiros que sofreram influência da estética de animação japonesa.

O principal objetivo deste trabalho é mostrar como a estética de animação proveniente da cultura japonesa pode influenciar artistas de diversas partes do globo, mais especificamente artistas da animação brasileira ao ponto dos mesmos desenvolverem trabalhos tidos como *animes*. Este projeto irá basear-se na coleta de animações encontradas na *internet* e, em seguida na análise das mesmas, utilizando

comparações e apreciação das características, com objetivo de demonstrar a influência da estética japonesa de animação sobre os trabalhos de alguns animadores brasileiros.

Esse projeto é de importância para o design, pois mostrará como o uso de algumas características visuais vindas de outra cultura, como os *animes* apresentados por Paul Gravett em seu livro “*Mangás Como o Japão reinventou os quadrinhos*”, são capazes de influenciar artistas de outras culturas, mais especificamente do Brasil, no desenvolvimento de seus trabalhos devido ao seu sucesso e grande número de fãs.

Tendo como a pergunta para a pesquisa: a estética de animação japonesa é capaz de contornar a carência, no mercado brasileiro, de obras com o mesmo estilo estético, limitando o mercado nacional na produção de obras bem desenvolvidas, e junto ao desejo de diversos fãs e admiradores dessa mesma estética de produzir trabalhos inspirados por seus heróis preferidos, ocasionar e a descoberta de novos talentos da animação brasileira?

Como o uso de características visuais vindas de uma estética consagrada, em animações, pode facilitar a disseminação dos trabalhos, atraindo mais expectadores e chamando a atenção para a produção nacional. Essa pesquisa busca responder às questões a seguir:

- Quais as características que fizeram da animação japonesa um estilo consagrado e cultuado no mundo?
- Que características da estética dos desenhos japoneses são utilizadas por animadores brasileiros?
- Por que os animadores nacionais optaram pelo uso da estética de animação japonesa em suas obras?

1.1. Objeto de estudo

Essa pesquisa tem como objeto de estudo algumas animações de artistas brasileiros que utilizam características da estética japonesa de animação.

1.2. Objetivo geral

Mostrar a influência da estética visual das animações japonesas sobre animações de artistas brasileiros.

1.3. Objetivos específicos

- Identificar características da estética da animação japonesa;
- Identificar quais características da estética da animação japonesa foram utilizadas nas animações dos artistas brasileiros;
- Verificar como os elementos visuais da estética japonesa de animação foram usados nas animações de artistas nacionais;

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A história da animação

O desejo por registrar a realidade, seja em paredes de cavernas, seja no papel ou no chão, incentivou o homem a desenvolver técnicas de desenhos e pinturas com a finalidade de retratar sua realidade naquele momento. Dado esse desejo de reproduzir o movimento através de traços esculpidos, entalhados ou desenhados sobre papel e telas, o ser humano desenvolveu técnicas, criou instrumentos e explorou diversas possibilidades buscando a melhor representação do movimento. A palavra “Animação” deriva do verbo latino *“animare”* que significa “dar vida” sendo utilizada pela primeira vez para descrever imagens em movimento no século XX. Segundo Arnheim (1986), “movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência”. Segundo Perisic (1979), “a animação é uma maneira de se criar uma ilusão, dando “vida” aos objetos inanimados – estes, objetos reais ou simplesmente feitos a mão livre”. De acordo com Gomes (2008), “animação é uma simulação de movimentos criados a partir da exposição de imagens ou quadros. Como nossos olhos só conseguem registrar 12 imagens por segundo, sequências com mais imagens por segundo criam a ilusão de movimentos na tela”. Ou seja, animação é uma forma encontrada pelo homem de tentar representar, graficamente, o movimento de seres animados ou inanimados, utilizando-se da ilusão proporcionada pela limitação dos olhos humanos.

As primeiras imagens, ou representações pictóricas da realidade, conhecidas pelo homem são datadas de cerca de 40 mil anos antes de Cristo, onde são representados animais ostentando mais patas do que possuem na realidade, e estão nas paredes de diversas cavernas mundo afora. Alguns historiadores afirmam que possuíam a função de garantir sucesso em suas caçadas, para outros, foram meras expressões de arte. Porém, todos os estudiosos consentem que elas têm um caráter narrativo, pois contam uma história e considera-se que foi nesse período que se iniciou a animação. Em algumas dessas pinturas, é possível encontrar a intenção de

representar movimento através do desenho. Mais à frente na história, Leonardo da Vinci simboliza o movimento em seu desenho *“Proporções do corpo humano”*, feito para ilustrar um texto de *“Vitrúvio”*, onde o primeiro representa o homem com o dobro de seus membros. Outro exemplo de tentativa de representação de movimento através de uma imagem se apresenta na pintura de inspiração futurista *“Nu descendo uma escada”*, de Marcel Duchamp, onde o mesmo representou uma sequência de posições de uma personagem no quadro (LUCENA JR, 2001).

Figura 01: *Nu descendo a escada* – Marcel Duchamp



Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_Ci7qIMpUzX0/TOrXbQhcfII/AAAAAAAAADM/3ueryAkwTRk/s1600/Duchamp_Nude.jpg

Mas a animação, como ilusão de movimento através de sucessões rápidas de imagens, necessitava de avanços tecnológicos que só tomou maiores proporções no início do século XX. Apenas com o advento da ciência moderna, após o Renascimento, houve condições necessárias para o desenvolvimento de aparelhos capazes de reproduzir animações como a conhecemos, como por exemplo, a *“lanterna mágica”*, de Athanasius Kircher. No século XIX surgiram várias invenções baseadas em estudos feitos acerca do olho humano, como o *“Taumatroscópio”* em 1825, o *“Flipbook”*, que consiste de páginas com imagens em sequência, montadas como um livro. Ao passar rapidamente as páginas, cria-se a ilusão de movimento, e o *“Praxinoscópio”*, derivado de outro aparelho, chamado *“Zootroscópio”*. Inventado pelo francês Emily Reynaud, em 1877, ele projeta na tela imagens desenhadas sobre fitas transparentes e, para dar a sensação de movimento, esse aparelho multiplicava com seus espelhos as figuras desenhadas, criando assim a ilusão de movimento. E em 1895, os irmãos Lumière apresentaram a primeira exibição de fotografias animadas, causando espanto da sociedade e tornando-se os primeiros a projetar filmes (LUCENA JR, 2001).

De acordo com Solomon (1987a), “caberá ao artista plástico inglês, o ilustrador James Stuart Blackton (que migrou para os Estados Unidos aos 10 anos), a glória de ter realizado o primeiro desenho animado, ‘*Humorous Phases of Funny Faces*’, em 1906”.

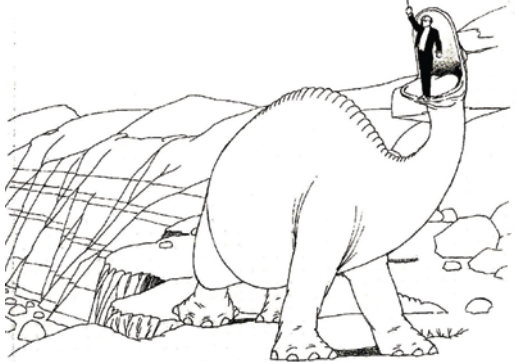
Figura 02: *Humorous phases of funny faces*



Fonte: http://s3.amazonaws.com/auteurs_production/images/film/humorous-phases-of-funny-faces/w448/humorous-phases-of-funny-faces.jpg

As animações foram se tornando mais profissionais e mais elaboradas, com utilização de técnicas mais sofisticadas. Um exemplo disso foi a animação “*Little Nemo*” (1911) do artista Winsor McCay. O artista deixou surpresos os espectadores com tamanha qualidade de naturalidade dos movimentos, além da fluidez das personagens. McCay explorava a tridimensionalidade do desenho e o horizonte profundo, ocupando todo o fundo, compondo os cenários. Uma característica marcante em suas obras é o cuidado com a personalidade de suas personagens. Exemplo maior disso foi a animação “*Gertie the Dinosaur*”, de 1914. Considerado o primeiro grande marco da animação, onde conta a história de um dinossauro com características humanas, com humor e personalidade. Por causa dos trabalhos pioneiros, Winsor é considerado um dos maiores animadores da história.

Figura 03: *Gertie the dinosaur*



Fonte: http://de.academic.ru/pictures/dewiki/71/Gertie_with_cartoon_McCay.jpg

Devido à falta de inovação nos anos seguintes, surgiram empreendedores que recrutavam jovens cartunistas para formar os estúdios próprios de animações. Eles tinham o objetivo de produzir animações rápidas, baratas e que entretessem o público. Para tanto utilizavam técnicas que reduziam o tempo de produção das animações, como a repetição de poses, expressões e movimentos, além de utilizarem um número limitado de cenários. Os animadores passaram a expor suas fantasias, críticas sociais, políticas, emocionando e divertindo o público. Em meio a esse cenário surgiu um personagem que se tornou muito popular, o “*Gato Félix*”, nos anos 1920. Segundo Crafton (1993), “no mundo do cinema como um todo só perdia em popularidade para Chaplin – mas, como este, ultrapassava barreiras de classe social e idade”. O *Gato Félix* foi criado por Pat Sullivan e Otto Messmer, vivia num mundo surrealista, e possuía a característica de poder transformar seu rabo no que quisesse. Seu sucesso veio devido ao enorme poder de imaginação de seus criadores, os quais criaram um cenário perfeito para a imaginação do público, onde o gato vivia um mundo de fantasia, sem limites, à simplicidade estética do personagem com suas formas arredondadas, simples de serem reproduzidas, as cores chapadas dando unidade ao mesmo e propiciava a harmonia na animação. Esse personagem serviu de inspiração para a criação de muitos outros, inclusive para o “*Mickey Mouse*” dos estúdios Disney (LUCENA JR, 2001).

Figura 04: *Gato Félix*



Fonte: <http://www.meupapeldeparedegratis.net/cartoons/pages/felix-the-cat.asp>

Com a combinação de engenhosidade técnica, aliada à imaginação e ao talento artístico, Walt Disney criou um dos personagens mais famosos de animação mundial, em 1928, no curta “*Steamboat Willie*”, onde se conseguiu, pela primeira vez, a sincronização do som e efeitos de música com a imagem e as ações dos personagens. Disney possuía um senso artístico bastante apurado, além de uma noção exata de cinema enquanto arte associada à exploração como entretenimento e capacidade

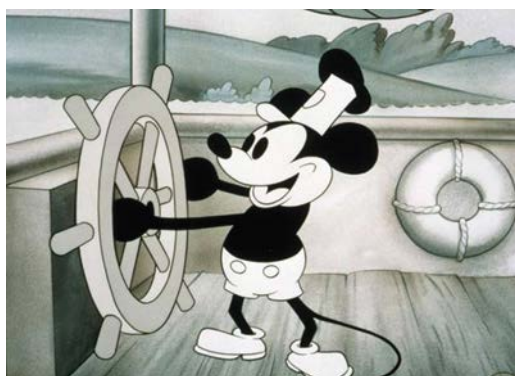
empresarial acima de outros artistas. Com isso, ele estabeleceu os conceitos fundamentais da animação, estabelecendo um paradigma, tornando-se referência. Segundo Solomon (1994b), “Disney e Chaplin são as duas pessoas sobre quem mais se escreveu na história do cinema”.

Disney notou que as animações daquela época necessitavam de mais movimentação, e essa movimentação deveria ser mais detalhada, faltava vida aos personagens. Para ele, um personagem de animação deveria atuar, parecer que pensa, respirar, convencer os telespectadores que possui alma, espírito. Atrelado a isso, o personagem deveria ser inserido numa história. Segundo Thomas & Jhonston (1995), “nós estávamos começando a perceber a magnitude dessa forma de arte que estávamos descobrindo, e seu potencial nos mantinha magnetizados”. Segundo Smith *apud* Lucena Júnior (2001):

“Ele ficava livre para desenvolver estratégias de produção, conhecer dispositivos e promover aperfeiçoamentos para agilização e expressão gráfica, definir temas e decidir propostas, levantar recursos financeiros e elaborar o *marketing*, proporcionando aos animadores condições para se dedicar às questões exclusivamente artísticas”.

Foi devido à sincronização do som com as imagens que o rato *Mickey* tornou-se mais famoso que o *Gato Félix* (LUCENA JR, 2001).

Figura 05: *Steamboat Willie*



Fonte: <http://www.yam-mag.com/wp-content/uploads/2012/11/steamboat-willie.jpg>

A década de 1930 foi marcada pela consolidação dos estúdios Disney. Nela, Disney produziu o primeiro filme colorido, “*Flowers and Tress*” que foi o primeiro filme de animação a receber o prêmio do Oscar. Nessa década foram criados, também,

novos personagens, como o “*Pateta*”, o “*Pluto*”, o “*Pato Donald*”. Segundo Beckerman (2003), “era difícil que algum estúdio conseguisse um trabalho como o de Disney devido o seu cuidado meticuloso com as histórias, efeitos sonoros, música e cor”. No final da década de 1930 uma obra dos estúdios Disney ganhou extrema notoriedade, “*Branca de Neve e os sete anões*”, lançada em 1937, devido a sua incrível qualidade técnica e beleza e que tirou o mito de que animação era estritamente comédia. Com esse filme, ele e sua equipe conseguiram se tornar referência no mundo da animação internacional. Por fim, Disney foi o sintetizador dos doze princípios da animação: comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico, apelo. Com esses princípios ele conseguiu alcançar a desejada “ilusão da vida”.

Figura 06: *Branca de Neve e os sete anões*



Fonte: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-xqg3h4fFbMk/TI7dnj1Q0II/AAAAAAAAAFw/mYHkXdRO1OY/s1600/branca%2Bde%2Bneve%2Be%2Bos%2B7.jpg)

[xqg3h4fFbMk/TI7dnj1Q0II/AAAAAAAAAFw/mYHkXdRO1OY/s1600/branca%2Bde%2Bneve%2Be%2Bos%2B7.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-xqg3h4fFbMk/TI7dnj1Q0II/AAAAAAAAAFw/mYHkXdRO1OY/s1600/branca%2Bde%2Bneve%2Be%2Bos%2B7.jpg)

Com a vinda da guerra os personagens foram tomando outros rumos e estilos de cunho social. Os personagens inspiravam as pessoas a ingressarem nas forças armadas, como foi o caso “*Super Homem*” que combatia os inimigos de guerra. Um estúdio que despontou como um dos principais dos Estados Unidos na época foi *Warner Bros*. O estúdio conseguiu inovar dando abordagens diferentes aos princípios criados por Disney, conseguindo efeitos cômicos exagerados em animações com temáticas mais leves. Surgiram personagens famosos e célebres de cunho satírico. Em 1945, o cargo chefe da *Warner Bros*, o “*Pernalonga*”, era mais famoso que o *Pato Donald* de Walt Disney (LUCENA JR, 2001). Com o *Pernalonga*, foi criado um novo estereótipo para personagens de animação, o anti-herói. Personagens sem pudor,

sádicos, com humor negro se multiplicaram nesse momento. Surgiram o “Coiote”, “Patolino”, “Papa-léguas”, “Frajola”, “Tom e Jerry” entre outros. A mescla entre cenas demasiadamente agitadas e momentos de extrema calma em frações de segundos fazia toda a diferença ao contar a piada presente nas animações. Além de uma carga humorística muito grande, essas animações não respeitavam as leis da física, nem a lógica ou a ordem, representando que a animação era capaz de fazer qualquer coisa (LUCENA JR, 2001).

Figura 07: Pernalonga



Fonte: <http://www.blogdamococa.com.br/wp-content/uploads/2010/12/pernalonga4ng.jpg>

Na década de 1950, houve uma redução os projetos de animação para cinema. O mote do momento eram as séries televisivas. O principal estúdio nessa década foi o “Hanna-Barbera”, criado pelos animadores William Hanna e Joseph Barbera. Para tanto, eles utilizaram técnicas que agilizavam a produção de suas animações, eliminando trabalho e reduzindo os custos. Técnicas como a utilização repetitiva da mesma cena, cenários e personagens simples e estilizados, com ênfase em poses-chave e nos movimentos das extremidades dos personagens, episódios de curta duração e animação dinâmica. Seus personagens ficaram mundialmente conhecidos e, pela primeira vez na história, com “Os Flintstones”, um desenho animado foi transmitido no horário nobre na televisão americana. A televisão modificou profundamente a trajetória da animação. Agora, filmes animados eram feitos com o intuito de distração para o público infantil. No ano de 1949 foi transmitida a primeira série de desenho animado voltada para a televisão, “Crusader Rabbit”. Séries como essa dividiam o espaço na televisão com reprises de curtas para cinema de Walt Disney, Warner, MGM,

entre outros. Outros personagens como “Zé Colméia”, “Scooby-Doo”, “Os Jetsons”, “Rabugento” e tantos outros foram algumas de suas criações que conquistaram tanto o público quanto a crítica. (LUCENA JR, 2001).

Figura 08: Personagens Hanna-Barbera



Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-eyyxCDZN3sw/UUW9ITpB5gl/AAAAAAAAAx4/Cdm3aN672UM/s1600/hanna+barbera+gang.jpg>

Nos anos de 1960, surgiram séries televisivas como “A Pantera Cor-de-Rosa”, de Friz Freleng, em 1969, onde o autor utilizou de movimentos mais sofisticados que os normais aplicados às animações televisivas. As técnicas computacionais vieram para auxiliar as produções animadas, porém de forma precária e experimental. Já nos anos 1970, a animação independente cresceu como forma de expressão da arte individual de cada animador. Um dos marcos da década de 1970 surgiu no ano de 1972, “Fritz the Cat”, de Ralph Bakshi apareceu como ícone da contracultura, sendo um personagem que vivia fumando maconha e fazendo sexo. Ao contrário do que o público estava acostumado a presenciar nas telas, essa animação surge mostrando muito sexo, violência e racismo explícitos. Devido a essas abordagens, a animação passou a receber um olhar diferenciado, estimulando o autor da animação a produzir mais trabalhos, tornando-se o diretor de longas de animação mais famoso da década de 1970.

Na década de 1980, a computação gráfica já possuía ferramentas capazes de permitir experimentos mais ousados em manipulação de elementos visuais e aplicação dos princípios da animação, mas faltava algo. Num primeiro momento, os esforços foram concentrados em aperfeiçoar as ferramentas computacionais. Nessa mesma década de 1980, surge a *Pixar Animation Studios*, que capitaneada pelo animador John

Lasseter, lançou diversas animações de sucesso no cinema. Segundo Lucena Júnior (2001), “esse artista talentoso teve o mérito de orientar o rumo do desenvolvimento da tecnologia e demonstrar, para os animadores de fora da comunidade de computação gráfica, a viabilidade da técnica digital em permitir expressão artística pelos meios da arte: plástica e encenação”. Em 1988, John lança a animação 3D “*Tin Toy*”, que faturou o Oscar de Melhor Filme de Animação. Nessa década, a Disney voltou a produzir longas metragens, como o caso de *A Pequena Sereia* em 1989. Mas o grande marco dessa década foi o filme “*Tron*” que foi o primeiro a utilizar efeitos gráficos em larga escala. Essa década foi marcada pelo uso extenso da computação gráfica nos filmes e animações e pela perfeita (ou quase) reprodução da realidade e dos fenômenos da natureza. E como ressalta Lucena Júnior (2001), “a animação computadorizada havia conseguido, enfim, ser utilizada para gerar o primeiro trabalho (*Luxor Jr.*) que podia competir seriamente com obras criadas por meios tradicionais”. Foi nessa década também que estreou uma das séries animadas mais famosas de todos os tempos, “*Os Simpsons*” e com eles o crescimento de um novo nicho de animação, a animação adulta.

Na década de 1990, a animação já estava bastante popularizada, com diversos canais transmitindo desde animações com conteúdo infantil até exhibições com conteúdo estritamente adulto. Em 1992 houve a estreia do canal *Cartoon Network*, inicialmente para crianças, até que, em 1994, começa a exibir o “*Adult Swim*”, uma faixa de desenhos de conteúdo adulto. Na mesma linha, a MTV exibe “*Beavis and Butt-Head*” (1993) e “*South Park*” (1997), este último ganhou extrema notoriedade e até hoje é uma das séries animadas mais vistas. A computação gráfica continuou inserida nos longas metragens, como em “*Alladin*” (1992) até o lançamento do primeiro filme de longa-metragem inteiramente produzido em computação gráfica em 3D, “*Toy Story*”, em 1995, que ganhou o Oscar de Melhor Filme de Animação. O filme foi um sucesso mundial e a partir dele surgiram outros filmes utilizando a mesma técnica, como em “*Bugs Life*”, em 1998. O filme de animação em 3D mais lucrativo até então, foi “*Finding Nemo*” de 2003. Outros estúdios também começaram a desenvolver suas animações em 3D, como a *Dream Works Animation*, que produziu sucessos de bilheterias como “*Shrek*”, em 2001, “*Shrek 2*” em 2004 e “*Madagascar*” em 2005 e o

estúdio *Blue Sky*, que produziu “*A Era do Gelo*” (2002), “*A Era do Gelo 2*” (2006) e “*Rio*” (2011), capitaneada pelo brasileiro Carlos Saldanha (LUCENA JR, 2001).

O final do século XX foi um período de afirmação da animação computadorizada, provando que ela poderia ser um produto artístico e comercial, as empresas resolveram deixar de lado as animações tradicionais para trabalhar apenas com as animações em 3D. Raros exemplos de animação 2D neste período foram o longa “*Os Simpsons – O Filme*” (2007), mas como ressaltado por seus produtores, apenas por essa animação possuir uma marca particular e “*A Princesa e o Sapo*”, da Disney em 2009.

2.2. A animação brasileira

O Brasil possui uma rica história da animação. As primeiras animações brasileiras surgiram por volta de 1907, com algumas charges animadas produzidas por Raul Pederneiras. A primeira animação brasileira foi “*Kaiser*”, de Álvaro Martins em 1917, e era feito de maneira experimental. Tratava-se de uma charge animada que contava a história de um líder alemão que se sentava em frente a um globo e colocava um capacete representando seu controle sobre o mundo, mas o globo, então, crescia e engolia o líder alemão. Após esse filme, Álvaro passou a produzir animações para a publicidade, mas segundo Moreno (1978), “a qualidade só era possível com bom financiamento e material adequado para a realização de um filme animado, coisa que já acontecia entre os americanos e que, no Brasil, mesmo as informações técnicas demoravam muito a chegar”. No mesmo ano de 1917, surgiu a primeira animação que apresentava personagens e ambientação tipicamente brasileiros, “*Chiquinho e Jagunço*” ou também chamado “*Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço*”. No ano de 1918 o cartunista Eugênio Fonseca Filho lança a animação “*As aventuras de Billie e Bolle*”. Todas essas animações tinham uma característica herdada dos Estados Unidos de transpor personagens já pré-existentes, geralmente em tirinhas, para as telas. Os anos 1920 continuaram sob o domínio de animações publicitárias. Mas em 1928, Luiz de Barros lança uma animação de apenas um minuto e com caráter de documentário, chamada “*Operação do estômago*”. E em 1929 surge, de Luiz Seel, a

animação *“Macaco Feio, Macaco Bonito”*, inspirada em animações cômicas dos irmãos Fleischer e que contava a história de um macaco preto e bêbado que foge do zoológico e é perseguido pelos guardas e outros animais do zoológico. Também do mesmo autor, surgiu *“Frigolité”*, em 1930 que conta a história de uma menina modernista que tenta enfrentar seu despertador para conseguir dormir até mais tarde. Essa animação foi marcante devido a uma de suas partes possuir som óptico. No final da década de 1930, Walt Disney chega ao país para estreitar os laços de amizade entre os países, foi nesse período que se originou o personagem *“Zé Carioca”*.

No ano de 1942 foi produzida uma animação que trouxe para o país a inovadora técnica do *stop motion*, chamada de *“O dragãozinho manso”*, produzida com animação de bonecos, por Humberto Mauro. Em 1945 Walt Disney homenageia o Brasil com uma animação chamada *“The three Caballeros”*. Segundo Lucena Júnior (2001), “a animação de elementos de *design* é demonstrada com tal charme e maestria que nos impressiona a apatia da imprensa da época”. O ano de 1953 foi um marco para a história da animação brasileira. Nesse ano foi desenvolvido o primeiro filme de longa metragem do Brasil, com o título de *“Sinfonia Amazônica”*, porém devido às precariedades do cenário nacional, o filme foi produzido na casa do animador e nas cores preta e branca, com baixa qualidade. Enquanto os grandes estúdios americanos contavam com mais de quinhentos profissionais na confecção de um longa-metragem, Anélio Lattini trabalhou sozinho na concepção, preparação e elaboração dos cenários e dos personagens da história. Ele também foi o responsável pela sincronização dos efeitos sonoros e música com os movimentos dos personagens. Outro entrave foi a burocracia brasileira que o impediu de utilizar músicas nacionais que desejava. O filme recebeu forte influência do estilo Disney com cenários meticulosos, movimentação dos personagens fluida e, após todo esse esforço do autor, o filme ganhou prêmios diversos em São Paulo e Rio de Janeiro. O único ponto negativo se deu pelo fato de apesar de toda uma publicidade produzida para o filme, através de cartazes, panfletos entre outros, o filme não obteve retorno financeiro satisfatório. Posteriormente, no ano de 1977, ele tentou relançar o filme, mas esbarrou novamente na burocracia brasileira que impedia o relançamento de filmes nacionais após a primeira censura de cinco

anos. Segundo Moreno (1978), “foi alegado que isso iria diminuir o interesse por novas produções”.

Figura 09: *Sinfonia Amazônica* – Anélio Lattini



Fonte: <http://www.temmais.com/Upload/programa/Editor/sinfo.jpg>

Na década de 1950 foram publicadas, também, animações de cunho educativo para o governo. Ações para campanhas de saúde, higiene entre outras se destacaram, com destaque para os personagens “*Sujismundo*” e “*Dr. Prevenildo*”, do animador Rui Pieroti. Um dos pioneiros da animação brasileira, Iginio Bonfioli, desenvolveu animações publicitárias para a marca de aveia Quaker, em 1958 e os desenhos animados “*João Ventura e a ferradura*” e “*José Vitamina em Barbão, o Pancadão*”. Um dos grandes nomes da animação nessa década de 1950 foi Roberto Miller. Participou de um estágio na *National Film Board*, do Canadá, com um dos ícones da animação mundial, Norman McLaren, produzindo diversos filmes experimentais com animação feita na própria película de cinema. Miller foi precursor da animação abstrata no país, tendo em seus trabalhos características únicas como experimentação rítmica, sonora e formal, ganhando notoriedade e premiações em Portugal, Bélgica, e no Festival de Cannes. Algumas de suas obras foram: “*Balanço*” de 1968, “*Carnaval 2001*” de 1971, “*Can-can*” de 1978 e “*Biscuit*” de 1992 entre outras (GOMES, 2008).

Em 1962 Jorge Bastos produz uma animação de cunho sócio-político-educativo, chamada “*Inflação*” que explicava o que era a inflação pela qual o país passava e como, sob um cenário aparentemente favorável economicamente, a pobreza se “maquia” decorrente da crescente desvalorização da moeda. Em 1966, a Petrobrás produziu um

filme intitulado *“Um rei fabuloso”* e contou com a participação do artista e animador Wilson Pinto, que realizou um filme com um famoso personagem de Ziraldo, “Jeremias, o bom”. Wilson ainda desenvolveu várias animações publicitárias ao longo da carreira e é conhecido por produzir o primeiro curta-metragem colorido do Brasil. Influenciados pela ousadia e inovação de Roberto Miller, outros animadores como Rubens Francisco Luchetti e Bassano Vacarini produziram diversas animações experimentais abstratas, feitas diretamente na película e com sonorização em fita magnética. Algumas de suas criações foram *“Abstrações”* de 1959, *“Rinocerontes”* de 1961 e *“Arabescos”* e *“Cattedrale”*, ambas em 1962. A primeira experiência brasileira com computação gráfica apareceu com *“Ballet de Lissajous”*, de José Mario Parrot. No ano de 1960 aconteceu o primeiro Festival de Cinema de Animação do Brasil com várias experimentações vindas de todos os cantos do país, tornando-se um momento importante para a animação brasileira, onde vários animadores puderam trocar experiências e aprendizados, além de estabelecerem contato e divulgação de suas obras. Alguns filmes animados como *“Milagre de Desenvolvimento”*, de Alain Jaccoud (1968), possuem caráter didático e educacional que mostra a possibilidade de o país se desenvolver graças aos esforços do governo e do povo. Nessa mesma década de 1960 a animação voltada para a publicidade tem expansão, com artistas como Wilson Pinto, criador do *“Petrofino”*, da Petrobrás, Ruy Peroti, criador do tucano da *Varig* e Guy Lebrun, criador dos personagens do *“Arroz Brejeiro”*. Em 1967 foi criado o grupo *Fotograma*, com participação de Rui e Jô Oliveira, Pedro Ernesto Stilpen, Carlos Alberto Pacheco e Antonio Moreno. Esse grupo promoveu várias amostras de animação internacional, adquirindo enorme sucesso de público e com o intuito de trazer referências e inovações que estavam acontecendo no mundo da animação internacional. Esse grupo mantinha, também, um programa dedicado à animação no Rio de Janeiro. Alguns filmes produzidos pelo grupo mereceram destaque, como *“A pantera negra”*, de Jô Oliveira, que combinou desenho em película com animação tradicional, o premiado *“Status quo”* em 1968, de Carlos Alberto Pacheco e *“A luta”* de Sérgio Bezerra, vencedor do prêmio de Melhor Filme de Animação. O grupo promoveu alguns experimentos utilizando novas técnicas, com a finalidade de baratear custos e explorar inovações. Resultados desses experimentos foram animações como *“Verde ou a favor de comer grama”* em 1976, que misturava animação com cenas reais e *“A*

raposa e o passarinho” em 1972, de Antonio Moreno, onde adotou a técnica do desenho direto no papel de embrulho como suporte para desenhos de croquis animados com canetas hidrográficas e animações com metamorfoses, inspirado pelo artista consagrado, Emile Cohl (GOMES, 2008).

Na década de 1970 surge a “Lei do Curta-Metragem” no país, que gera a explosão na produção desses filmes e era apoiada devido à realização de encontros e festivais de cinema e animação pelo Brasil afora, símbolo da força da animação no país. Surge também um acordo entre Brasil e Canadá, em 1985, com a finalidade de proporcionar intercâmbio de técnicas e conhecimentos a respeito da animação, que resultou no crescimento ainda maior das produções no país, de tal forma que foi criada uma lei de obrigatoriedade de exibição de animações curtas nos cinemas. O segundo longa metragem, sendo o primeiro colorido, foi concebido em 1970, pelo amazonense Álvaro Henrique Gonçalves e se chamava “*Presente de Natal*”. Novamente sem incentivo e apoio governamental, Gonçalves desenvolveu tudo sozinho, criando inclusive as máquinas de sonorização e de projeção. Mais uma vez, uma produção de longa-metragem brasileira esbarrou na burocracia nacional e, encontrando dificuldades de ser distribuído, foi um fracasso de público. Um nome a receber destaque, foi o do artista Yppe Nakashima. Nascido no Japão, estudou na Escola de Belas Artes de Tóquio e trabalhou na empresa *Toei Animation*, com sede no Japão e se mudou para o Brasil em 1956. No início de sua carreira, desenhava charges e tiras diariamente, mas começou seu interesse pela animação no Brasil, onde produziu diversas animações publicitárias que lhe renderam sucesso. Seu primeiro longa-metragem, “*Piconzé*”, finalizado em 1972, ganhou prêmios pelo Brasil. Essa foi uma das primeiras animações brasileiras a serem produzidas por uma grande equipe de animadores, chegando a ser considerada a primeira animação brasileira com maturidade profissional.

Figura 10: *Piconzé* – Yppe Nakashima



Fonte: http://www.nucleovirgulino.com.br/yphenakashima/ype_piconze_img01b.jpg

Em 1974, José Rubens Siqueira produz uma animação, traçando a trajetória de evolução do macaco até tornar-se homem, atravessando os anos 1970, quando decide voltar a ser macaco novamente, chamada “PHM – Pequena história do mundo”. A partir de então, começam a surgir grupos de animadores fora dos grandes centros, como São Paulo e Rio de Janeiro. Segundo Gomes (2008), “regionalmente, o destaque maior ficou com o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas”. Ainda citando Gomes (2008), “no Núcleo de Cinema de Animação de Campinas foram realizados filmes como “Transformação natural” em 1989, “Amor e compreensão” em 1989 e “Cucaracha” em 1991 e, desde 1989, é responsável pelo Cinema Criança, evento bienal realizado no Centro Cultural do Banco do Brasil no Rio de Janeiro”. A Bahia foi o centro da animação do Nordeste até então. As produções recebiam muitas influências nordestinas vindas do cordel e da xilogravura, exemplos dessas influências foram produções como “Caipora” em 1974, “Eram-se opostos” em 1977 e o longa-metragem “Boi Aruá” produzido de 1981 a 1985. Todas essas produções pertenciam ao cineasta premiado Francisco Liberato, o qual conquistou, inclusive, Menção Honrosa prêmios na Unesco pelo seu estímulo à juventude para a cultura sertaneja. Em Pernambuco, Lula Gonzaga foi o principal nome, entre poucos, que se aventuraram pela animação. Produziu “A saga da Asa Branca” em 1979, sua principal obra e “Cotidiano” em 1980.

Os anos 1980 foram bastante promissores para o cenário da animação no país. A empresa canadense *National Film Board* e a nacional *Embrafilme* criaram, através de um acordo, um núcleo de animação no Rio de Janeiro possibilitando o surgimento de

uma nova safra de animadores brasileiros. Frutos dessa parceria que trouxe compartilhamento de conhecimento, técnicas e inovações foram produções como *“Quando os morcegos se calam”* em 1986, de Fábio Ligrimi e *“Alex”* em 1987, de Aida Queiroz e César Coelho. Por causa dessa parceria, os núcleos regionais de produção de animação ganharam força, com destaque para os núcleos capitaneados pela Universidade Federal de Minas Gerais e no Ceará. Em São Paulo, destacava-se a animação voltada para peças publicitárias, como são os casos de Flavio Del Carlo, com *“Squich”* (1992) e Cao Hamburger, com *“Frankstein Punk”* (1986) e *“A garota das telas”* (1988), com animação de bonecos. O sul do país, representado pelo Rio Grande do Sul, despontava com produções com curtas-metragens como *“O Natal do burrinho”* (1984) e *“Reino azul”* (1985) dos artistas Otto Guerra, Lancast Motta e José Maia.

Com o fim da Embrafilme nos anos 1990, a produção brasileira diminuiu, mas algumas produções como o curta-metragem *“El macho”*, de Ennio Torresan Júnior em 1993 continuavam a ganhar prêmios internacionais. Em 1994, Otto Guerra produziu uma animação voltada para o público adulto, chamada *“Rock & Rudson”*. Otto Guerra tornou-se um dos expoentes da animação brasileira devido a sua criatividade e flexibilidade de produzir filmes de caráter diversos, sejam publicitários, institucionais ou de comédias, recebendo inspirações dos mais diversos artistas. Atuou junto a grandes profissionais e realizou trabalhos com sucessos infantis como *“Os Trapalhões”* e *“A turma da Mônica”*.

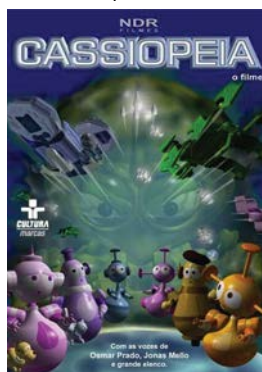
Figura 11: Turma da Mônica – Maurício de Souza



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-LQtYOugl_9Q/UTz5yg0MIFI/AAAAAAAAAso/g9xLqHI76wc/s1600/p60_turma_monica.jpg

No ano de 1993 foi criado pelos animadores Aida Queiroz, Marcos Magalhães, César Coelho e Léa Zagury o maior evento dedicado ao cinema de animação das Américas, o *Anima Mundi*. É um evento nos quais filmes, vindos de diversas partes do globo e do Brasil, são exibidos, oficinas acerca de animação são ministradas e encontros com respeitados animadores mundiais são promovidos. Em 1996, surge um grande feito da animação brasileira, “*Cassiopeia*”, de Clóvis Vieira, que foi o primeiro longa-metragem brasileiro totalmente produzido em computação gráfica. A produção do mesmo durou cerca de quatro anos e teve um custo relativamente baixo, se comparado a produções estrangeiras do mesmo gênero. Com esse longa-metragem, várias possibilidades surgiram para a animação no país. Novas tecnologias foram apresentadas, novos conceitos expostos, proporcionando entusiasmo aos artistas e aspirantes a animadores nacionais.

Figura 12: *Cassiopeia* – Clóvis Vieira



Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-y2-fF38ycgc/T6QUbOhwV3I/AAAAAAAAAj0/tGi3GrPBZpw/s1600/cassiopeia-poster01.jpg>

Em 2000, foi produzido o filme “*Almas em Chamas*”, de Arnaldo Galvão, um filme muito premiado que fez com que seu nome fosse reconhecido mundialmente. Suas obras foram exibidas em festivais de animação mundo afora, como no caso do *Anima Mundi*, de 2003. Trabalhou com Maurício de Souza e com a equipe do Castelo Rá-Tim-Bum, na televisão e foi um dos fundadores da associação Brasileira de Animação (ABCA). Um dos destaques da época, no país, foi o animador Walbercy Ribas Camargo. Criador de diversas campanhas publicitárias, Ribas trabalhou em diversos países, como Portugal, México, Inglaterra e Estados Unidos, mas sua mais notória obra é o longa-metragem “*O Grilo feliz*”, feito durante quinze anos de maneira

independente, e com fortes influências do estilo Disney. Nos anos 2000, houve diversos lançamentos de sucesso, como por exemplo, “Cine Gibi com A Turma da Mônica” em 2004, de Maurício de Souza, “Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock” em 2006, de Otto Guerra, ambos com repercussão mundial.

Figura 13: O grilo feliz – Walbercy Ribas



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_DIMiU2ckF7Q/S9Q06JfdM0I/AAAAAAAAFbA/PzbYEF2iN4/s1600/capa_disco.jpg

Hoje em dia, um nome recebe destaque na animação mundial, Carlos Saldanha. Coprodutor dos longas-metragens “Era do gelo” e diretor das continuações “Era do gelo 2” e “Era do gelo 3”, Saldanha estudou nos Estados Unidos, e no ano de 1993 foi chamado para trabalhar no estúdio *Blue Sky*. Um dos seus primeiros trabalhos, foi “Time for love” em 1994, que conta a história de um casal de bonecos de um relógio de cuco que vive uma história de amor, ganhou prêmios internacionais. Em “Joe’s apartment” em 1996, trabalhou como supervisor de animação dos diálogos e da dança das baratas. Desenvolveu curtas-metragens como “Bunny” (1998), que ganhou o prêmio de melhor curta metragem no Oscar e “Gone Nutty” (2003) que ganhou o primeiro lugar no *Los Angeles Art Film Festival*. Seus trabalhos mais recentes são os filmes “Rio” (2011), que conta as peripécias de uma arara azul que não sabe voar e é trazida ao Brasil para acasalar com outra ave e perpetuar sua espécie e “Era do gelo 4” (2012). Outro expoente da animação brasileira, que trabalha no exterior, é Lucia Modesto. Trabalhou na *DreamWorks Animation* e atuou como diretora técnica no filme “Shrek”, sendo uma das responsáveis pelos controles de animação corporal e facial dos personagens do filme. Além dos dois animadores citados acima, Ennio Torresan Jr é outro brasileiro com sucesso internacional. Começou sua carreira como ilustrador em revistas em quadrinhos, além de pintar peças publicitárias para

campanhas e galerias. Ganhou diversos prêmios internacionais, seja com seu curta-metragem “*El macho*” (1993), seja com seu trabalho “*Teacher’s Pet*” para o canal Disney TV. Trabalhou na produção de *storyboards* para a animação “*Madagascar 1*”, “*Madagascar 2*” e “*Bee Movie*”. Participou, também, como diretor dos *storyboards* da famosa série “*Bob Esponja*”, além de trabalhar em projetos da emissora HBO.

Figura 14: A Era do gelo – Carlos Saldanha



Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-mCm2tleV5w0/Tf84qRLZo8I/AAAAAAAAAOU/2M-u1DADx1Q/s1600/era_do_gelo_3-foto.jpg

2.3. A animação japonesa

A origem do *anime* remete às histórias em quadrinhos japonesas, os “*mangás*”. Segundo Nagado (2011), “A palavra dava nome a desenhos engraçados, como as charges e as caricaturas, que já faziam parte da tradição japonesa de artes visuais voltadas para o consumo em popular”. De acordo com Gravett (2006), “genericamente falando, a palavra *mangá* significa quadrinhos japoneses”. Porém, antes de a palavra *mangá* ser usada pela primeira vez, as caricaturas já existiam no Japão, mas eram desenvolvidas em rolos de papel. Com o fim da Segunda Guerra Mundial e o controle norte americano em território japonês, os nativos aproveitaram as influências vindas do Ocidente e tomaram os fundamentos dos quadrinhos norte americanos adequaram às suas tradições. No Japão, *mangás* não são quadrinhos como os que são conhecidos no Ocidente. Segundo Gravett (2006):

“Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para

abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais”.

No entanto, quadrinhos como são conhecidos atualmente, surgiram apenas com o aparecimento da personalidade mais influente da cultura do *mangá* e do “*anime*” no Japão, Osamu Tezuka, (1928-1989). A partir de Tezuka, os quadrinhos japoneses ganharam uma linguagem mais cinematográfica, mais segmentado e com mais enquadramento. Devido ao controle norte americano sobre o Japão após a segunda guerra, os quadrinhos japoneses tiveram suas tiragens reduzidas a quase zero. Perdendo espaço nas prateleiras, eles precisaram ser modernizados e para isso, Tezuka se aproveitou da influência do cinema norte americano para criar a nova estética dos quadrinhos japoneses. Utilizou-se do dinamismo presente nos filmes *hollywoodianos* para dar mais vida às narrativas de seus quadrinhos, onde em cada quadro, o mesmo alterava o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera. Para ressaltar a ação dos quadrinhos, muitas vezes fazia com que as figuras saíssem dos quadros. A utilização de símbolos como linhas retas exaltando movimento e onomatopeias fazem parte das características que acrescentavam à leitura, dinamismo. Somadas a essas características, Tezuka desenvolveu a técnica de exagero nas expressões faciais para dar mais emoção e dramaticidade aos seus personagens, ampliando a dimensão dos olhos (GRAVETT, 2006).

Os japoneses fizeram então, dos quadrinhos, uma poderosa ferramenta de leitura em massa, tanto que em Março de 1970 um grupo de cerca de 700 pessoas realizou uma cerimônia conduzida por um sacerdote budista num ringue de boxe em homenagem à morte de um boxeador, personagem do *mangá* “*Ashita no Joe*”. Em Abril de 2000, o novo currículo nacional de arte para o primeiro grau colocou os quadrinhos japoneses dentro das salas de aula. Segundo Gravett (2006), o Ministério da Educação e Cultura afirma que “o *mangá* pode ser considerado uma das formas de expressão tradicional do Japão”. Essa ferramenta tem tamanho poder que é capaz de fazer frente às mídias da televisão e do cinema, chegando ao ponto de a indústria do *mangá* ditar as regras sobre quais histórias serão adaptadas para a televisão e o cinema.

Foi a partir dos quadrinhos que as primeiras animações japonesas foram surgindo. Porém, foi só por volta de 1910 que o público japonês pôde apreciar as animações nos cinemas. Eram, geralmente, curtas-metragens mudos. Seitaro Kitayama foi o primeiro a desenvolver animações, que eram baseadas em contos japoneses infantis, e para isso ele utilizava nanquim, como o filme *“Momotaro”* (1918) que foi o primeiro a ser exibido fora do país. Com o passar dos anos outros desenhistas foram desenvolvendo novas técnicas e novos experimentos utilizando nanquim e técnicas de fotografia buscando meios de baratear as produções. Em 1927, Yasuji Murata foi o primeiro animador japonês a utilizar a técnica de desenhos em celuloide em sua animação *“Tako no Hone”*. O primeiro desenho animado sonoro do país só veio surgir em 1930, que foi o *“Sekisho”* e em 1937 foi produzida a primeira animação colorida do Japão, *“Katsura Hime”*, de Ofuji. Nessa década de 1930, devido às guerras contra a China e Coreia, o governo determinou que todos os cinemas seriam obrigados a transmitir animações de caráter militar-educativo, o que afetou a livre produção no país. Com o domínio governamental, vários estúdios foram passados ao controle do governo, e todo artista que discordasse do governo seria banido das produções. Porém, graças ao dinheiro injetado pelo governo nos estúdios, para comprar novos materiais e ferramentas, houve um melhoramento técnico das animações. Com a derrota na Segunda Guerra Mundial, o Japão passou a ter suas produções de cunho nacionalista censuradas pelos americanos. Mas no país, ainda não se utilizava, até então o termo “animação” em suas produções. Foi apenas com a chegada dos norte americanos que termos como *anime*, em que algumas correntes defendem que o termo tenha origem na palavra inglesa *animation* e outras defendem que seja derivado da palavra francesa *animée*, passaram a ser utilizados no país como sinônimo de desenho animado. Na década de 1950, Nobujiro Ofuji refilmou a animação *“Kujira”*, que fora exibida no festival de *Cannes*, na França, e com a animação *“Yurei Sem”* ganhou o prêmio no festival de Veneza de 1955. O primeiro longa-metragem em cores pós-guerra surgiu em 1958 e conta a história de um garoto que se apaixona por uma menina que reencarna no corpo de uma serpente, *“Hakuja Den”*. A primeira série animada televisiva do Japão estreou em maio de 1961 e era composta por curtas-metragens sobre datas comemorativas e históricas, chamadas de *“Manga Calendar”*.

Essas animações possuíam, além dos desenhos animados, fotografias e filmagens de locais históricos, não sendo, por alguns, consideradas animações, de fato.

Figura 15: *Hakuja Den*



Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-V_T4xD6re9w/T_1ynDz1DHI/AAAAAAAAAGE/vejOsR-trPc/s1600/HakujaDen15.jpg

Assim como aconteceu com os quadrinhos japoneses, as características da estética de animação japonesa, tais quais conhecemos atualmente só ganharam formas devido a um dos maiores artistas japoneses, Osamu Tezuka (1928-1989), que largou o curso de medicina para trabalhar com animação. Segundo Gravett (2006), é difícil imaginar como a indústria do *mangá* no Japão, bem como a de animação, poderia ter crescido até a proporção e diversidade atuais sem seu exemplo de pioneirismo. Ainda citando Gravett (2006), “sua influência no Japão pode ser vista como equivalente à de Walt Disney, Hergé, Will Eisner e Jack Kirby somados num só”.

Figura 16: *Osamu Tezuka*



Fonte: <http://leitorcabuloso.com.br/wp-content/uploads/2012/11/Osamu-Tezuka.jpg>

Tezuka produziu cerca de 60 séries de animação e criou personagens famosos globalmente, como o caso da primeira série televisiva de animação japonesa, “*Tetsuwan Atomu*”, que nos Estados Unidos ficou conhecido como “*Astro Boy*”. Na série, *Astro Boy* é um robô humanoide que possui sentimentos humanos e usa de seus poderes para defender a humanidade. A série possui 193 episódios e tornou-se um grande sucesso não apenas no Japão, mas nos Estados Unidos e por todo o globo, chegando a ser produzido um longa-metragem no ano de 2009. Outra animação de Tezuka que conquistou o público foi “*Janguru Taitei*”, mundialmente conhecido como “*Kimba, O Leão Branco*”. A animação conta a história do pequeno leão que é criado para ser o imperador da selva, aventurando-se com outros animais e seres humanos. Segundo Gravett (2006), “ele foi uma das principais figuras do Japão no século XX, homenageado com seu próprio museu em Takarazuka, onde foi criado. Ele é reverenciado, se não idolatrado, como o ‘Deus do *Mangá*’”.

Figura 17: *Tetsuwan Atomu* – Osamu Tezuka



Fonte: <http://caamfest.com/2013/files/2013/02/astroboy21.jpg>

Figura 18: *Kimba* – Osamu Tezuka



Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7f/Kimba.JPG>

As características da animação japonesa como são conhecidas mundialmente possuem peculiaridades desenvolvidas para atrair os sentimentos do público, criar relações afetivas entre os personagens e seus apreciadores. Apesar de nem todos os *animes* possuírem, talvez a característica mais proeminente dos desenhos japoneses seja a presença dos olhos enormes e brilhantes em seus personagens. Essa característica veio a partir da admiração de Tezuka por uma forma de teatro composta somente de mulheres, no Japão, o *Takarazuka*, onde as atrizes usavam fortes maquiagens para realçar os olhos. Outra influência foi o desenho animado da Disney, “*Bambi*”, de 1942, onde seus personagens possuem olhos verticais com muito brilho e sentimento. Esse formato de olhos proporciona muita expressão e permitem que, mesmo em tamanhos reduzidos na tela, as expressões e sentimentos dos personagens sejam facilmente identificados e reconhecidos pelo público. Outra característica sempre presente na arte japonesa de animação se dá por meio das onomatopeias (que são aquelas palavras que simbolizam sons). São muito utilizadas para realçar situações adversas entre personagens, como momentos dramáticos, engraçados, reforçando estados de espírito. Mas o grande diferencial, é que elas não são simplesmente colocadas nas telas, elas são parte importante das composições, diagramadas de forma meticulosa para compor a cena em perfeita harmonia com os outros elementos presentes. Outra característica presente nas animações nipônicas é o dinamismo, onde as ações prezam pelo movimento e não pela pose do personagem (como ocorre nas animações norte americanas). Para isso são utilizados traços e linhas para intensificar a movimentação, além de movimentos de câmera e ângulos diversos, alterações dos pontos de vista dos espectadores.

Algo que desperta muito interesse e chama atenção é a diversidade temática dos desenhos japoneses. Inspiradas nas histórias em quadrinhos nipônicas, as animações do Japão possuem temas para todo o tipo de público, de diversas idades e gêneros, cada qual com suas características próprias. As animações desenvolvidas primordialmente para garotos recebem (assim como nos quadrinhos) o nome de *Shonen*. As histórias desse universo trazem temáticas variadas, como esportes de todos os tipos, mostrando mensagens de otimismo, superação e motivam os jovens a praticar quaisquer esportes. Um dos grandes representantes dessa temática é o *anime*

“Captain Tsubasa”, de Yoichi Takahashi. Após a Copa do Mundo de 1979, na Argentina, Takahashi ficou maravilhado com o futebol e decidiu popularizar o esporte no Japão através de seus personagens da animação, onde personagens chegam até a jogar em clubes brasileiros como o São Paulo. Alguns jogadores da seleção japonesa de futebol afirmaram que a animação foi uma importante influência para a escolha da carreira. Outra grande animação que tem como o pano de fundo da animação um esporte, é *“Go Mifuni”*, mundialmente conhecida como *“Speed Racer”*, ou ainda *“Mach Go Go Go”*. Foi criada em 1960 por Tatsuo Yoshida, e tem como principal ícone o carro *Mach 5*, pilotado pelo herói da trama. *Speed Racer* talvez seja considerado o herói japonês mais conhecido no mundo, de tal forma que foi transformado em filme pelos mesmos criadores da trilogia *“Matrix”*.

Figura 19: *Speed Racer* – Tatsuo Yoshida



Fonte: <http://gospeedracer.homestead.com/files/pics/speedracer2.jpg>

Outro tema que se tornou fenômeno de audiência surgiu devido às fantasias dos tempos de guerra servirem de fonte de inspiração. Os robôs gigantes são temas recorrentes nas animações para meninos. Foi nessa época que surgiu uma animação que trazia um robô gigante sendo controlado por um piloto em seu interior e que serviu de inspiração para tantas outras, *“Mazinger Z”*, de Go Nagai. Nas histórias, os robôs em sua grande maioria pilotados por jovens, servem como armadura e realizam batalhas épicas para proteger os habitantes do nosso planeta. Também conhecida dessa temática é a série *“Gundam”*, que possui inúmeras continuações e serviu de inspiração para filmes de cinema, designers e cientistas japoneses à frente da robótica do país. Produzida em 1995, uma das obras de maior destaque com essa temática

chama-se *"Shin Seiki Evangelion"*, mais conhecida por *"Neon Genesis Evangelion"*. A animação conta a história de três jovens que pilotam robôs com características humanoides para defenderem o planeta contra criaturas monstruosas. A série se tornou muito famosa por possuir um enredo denso e profundo utilizando conceitos da religião cristã e passagens bíblicas, aliado a cenas de lutas bem produzidas. Bem como essas temáticas citadas acima, outra desperta muito interesse entre o público jovem masculino: a de lutas. Inúmeros são os títulos com essa temática, onde um herói, ou um grupo deles, enfrenta diversos oponentes em lutas corpo a corpo para alcançar o objetivo final, que pode ser desde vencer um torneio a salvar o planeta. Mas o legado mais importante dessa temática é a amizade e que a união entre amigos é capaz de reverter, até mesmo, as situações mais difíceis. Dentre os mais famosos estão a saga *"Dragon Ball"*, onde o autor Akira Toriyama baseou-se em uma lenda chinesa para contar a história de um garoto chamado *Goku*, que percorre o mundo com amigos enfrentando os mais diversos tipos de inimigos a procura das sete esferas do dragão, que podem realizar seus desejos. Ao longo da série, surgem novos desafios, os personagens vão crescendo e os fãs acompanham toda a evolução dos mesmos, o que fez com que a série ganhasse um grande número de admiradores por onde fosse transmitida. Outro expoente dessa mesma temática atende pelo nome original de *"Saint Seiya"*, conhecido no Brasil por *"Cavaleiros do Zodíaco"*. Criação de Masami Kurumada, a animação mostra conta a história de jovens que vestem armaduras baseadas em constelações e defendem o planeta das ameaças dos vilões. Tamanho o sucesso, a série se tornou ícone da cultura pop não apenas no Japão, mas em vários países, inclusive no Brasil, proporcionando grande vendagem de revistas especializadas, brinquedos, filmes de cinema e jogos de vídeo game. Uma série que trouxe de volta as antigas tradições nipônicas para as telas foi *"Rurouni Kenshin"*, ou *"Samurai X"*. Criada em 1994 por Nobuhiro Watsuki, conta a saga de um ex-samurai de guerra que faz a promessa de não utilizar mais sua espada para tirar a vida de ninguém. Na história, são mostrados vários rituais tradicionais japoneses, roupas e costumes típicos da sociedade do Japão feudal, além de apresentar a transformação da sociedade local com o início da chegada de estrangeiros ao país. Atualmente a animação do gênero que mais chama a atenção do público foi criada no ano de 1999 e atende pelo nome de *"Naruto"*, de Masashi Kishimoto. A animação apresenta a história

ambientada no universo dos ninjas, onde personagem que dá o nome ao título e seus amigos combatem outros ninjas inimigos defendendo suas cidades. Esse desenho apresenta entre outras características presentes nas animações japonesas, muita comédia em seu conteúdo, deixando o enredo mais leve e divertido para o público, sendo esse um dos grandes motivos do grande sucesso mundial do *anime*. O motivo de esse estilo fazer tanto sucesso é a mensagem positiva que ele transmite, de acordo com Gravett (2006), “mostra que se você trabalhar duro pode conseguir qualquer coisa”. Ainda de acordo com Gravett (2006), “o que parece vender a *Shonen Jump* e outros títulos para garotos de seis a sessenta anos são seus valores de amizade, perseverança e triunfo”.

Figura 20: *Dragon Ball* – Akira Toriyama



Fonte:

<http://heroisx.files.wordpress.com/2010/10/dragon-ball-z-1o-fase-dbc9c.jpg>

Figura 21: *Cavaleiros do Zodíaco* – Masami Kurumada



Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-irtMKXZgrYg/UWujMGvoidI/AAAAAAD0A/H_vLqbhVD3A/s1600/Wallpaper+Cavaleiros+do+Zodiaco+10.jpg)

[irtMKXZgrYg/UWujMGvoidI/AAAAAAD0A/H_vLqbhVD3A/s1600/Wallpaper+Cavaleiros+do+Zodiaco+10.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-irtMKXZgrYg/UWujMGvoidI/AAAAAAD0A/H_vLqbhVD3A/s1600/Wallpaper+Cavaleiros+do+Zodiaco+10.jpg)

As primeiras obras produzidas voltadas para o público feminino eram inicialmente produzidas por desenhistas homens e seu conteúdo era baseado apenas no que os desenhistas pensavam a respeito do que as garotas gostariam de ver retratados nas histórias. Até o momento em que a desenhista Machiko-chan venceu um concurso, tornou-se desenhista profissional e abriu as portas para que outras mulheres, tão talentosas quanto ela, criassem suas próprias histórias e conquistassem sucesso de público e crítica com suas obras, mostrando para o mundo o estilo *Shoujo*. Todo esse sucesso mostrou para o mundo que a mulher japonesa não mais era aquele estereótipo de mulher submissa. As histórias voltadas para o público feminino tornaram-se uma forma de comunicação entre as mulheres, permitindo que as mesmas se expressassem e influenciassem outras. Antes, as histórias para meninas mostravam garotas que viviam em busca do romance, do casamento e da maternidade.

Após a entrada de desenhistas mulheres, as histórias e personagens ganharam mais profundidade, dinamismo e ação. Agora, as garotas possuíam poderes mágicos, lutavam contra inimigos protegendo seus amigos e suas cidades, porém com bem menos violência que nas animações voltadas para o público masculino. A estética típica do *shoujo*, até hoje, são os olhos e pupilas aumentados e com muito mais brilho que em histórias voltadas para meninos, braços e pernas muito longos e magros e nariz, boca, quadris e seios minúsculos. Um dos primeiros clássicos voltados para esse público foi criação de Osamu Tezuka, “*Ribon no Kishi*”, conhecida mundialmente como “*A princesa e o cavaleiro*”. Que contava a história de uma princesa que esconde seu lado feminino para se tornar um cavaleiro. Com o desenrolar da trama, ela se apaixona por um príncipe encantado e é forçada a deixar aflorar seu lado feminino por completo e casa-se com o mesmo. Essa ambiguidade de gênero criada por Tezuka foi precursora dessa que é uma das principais características desse estilo, a ambiguidade sexual dos personagens.

Figura 22: *Ribon no Kishi* – Osamu Tezuka



Fonte: <http://php.retrotv.com.br/wp-content/uploads/2012/01/princesa-cavaleiro2-300x187.jpg>

No início da década de 1970 as mulheres estavam se tornando maioria entre os artistas desse estilo e foi nessa época que surgiram notáveis artistas intituladas de “*As magníficas de 24*”, uma referência ao ano em que a maioria delas nasceu (24 da Era *Showa*, em 1949). Eram cinco desenhistas que intensificaram o poder feminino na arte do *mangá* e do *anime*. As obras de Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Riyoko Yamagashi continham personagens femininas muito mais interessantes e completas que outras personagens criadas por artistas homens. Outra característica que despontou com essas artistas foi o frequente e abundante

aparecimento de flores nas cenas, pétalas caindo, elementos expressionistas, decorações ao redor das cabeças das personagens e toda forma de elementos que ampliasse o sentimento dos personagens e fizessem com que o público se envolvesse sentimentalmente com os protagonistas. Na década de 1980 surgiu outro grupo que se transformou em sucesso mundial por suas obras. Formado originalmente por quatro mulheres, Ageha Ohkawa, Mokona Apapa, Tsubaki Nekoi e Satsuki Igarashi, o estúdio CLAMP desenvolveu vários *animes* que conquistaram admiradores por onde eram transmitidos. Um de seus maiores sucessos é a animação “*Magic Knight Rayearth*” onde apresentava três jovens estudantes que são transportadas por um mundo mágico e lá ganham poderes e robôs gigantes para enfrentar inimigos e reestabelecer a paz nesse mundo mágico. Outro trabalho bastante famoso foi “*Sakura Card Captors*” em que apresenta uma garotinha que abre acidentalmente um livro mágico e acaba liberando cartas mágicas, conhecidas como “*Clow Cards*”. Sua tarefa é recapturá-las com a ajuda de vários amigos. Muitas de suas criações possuem em suas histórias relacionamentos homossexuais tanto entre homens quanto entre mulheres, o que reforça a característica de ambiguidade sexual, e em casos chegam a construir personagens andrógenos.

Figura 23: *Magic Knight Rayearth* – CLAMP



Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-gWNN2y_rARQ/URLhduflwgl/AAAAAAAAAL08/wWWHo5SNZZI/s1600/guerreiras-magicas-de-rayearth+%2816%29.jpg

Figura 24: *Sakura Card Captors* – CLAMP



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-xl0pfbHO6CE/T1QTZFkmVul/AAAAAAC5M/yQhVXT_xizo/s1600/itazura+dramas+%285%29.jpg

Outro artista a contribuir com a característica da vertente de “garota mágica”, onde personagens encontram artefatos poderosos para combater inimigos foi Naoko Takeuchi. Sua principal obra foi a aclamada animação “*Sailor Moon*”. A animação apresenta garotas que se transformam, devido a poderes mágicos, em guerreiras e combatem uma série de inimigos, tentando defender o planeta Terra. Essa série junta todos os artifícios e características do estilo *shoujo*. Desde elementos figurativos para intensificar os sentimentos dos personagens e afeto com o público, a traços delicados e esguios nos personagens, além de dualismos de gêneros. A série possui 200 episódios e tornou-se tão famosa que foi adaptada para o teatro em forma de musical e para um seriado de televisão com atores reais (NAGADO, 2011).

Figura 25: *Sailor Moon* – Naoko Takeuchi



Fonte: <http://www.tribunadoceara.com.br/blogs/nihongo/files/2013/06/sm2.jpg>

À medida que os jovens, que eram acostumados a ler e a assistir histórias próprias para meninos, foram crescendo e o mercado japonês foi se adaptando e começaram a surgir materiais exclusivos para o público adulto. O estilo *Seinen* logo se popularizou, pois permitiu que trabalhadores cansados do estresse e do caos do dia a dia nos trabalhos pudessem se imaginar como heróis e heroínas novamente, imaginando-se na pele de seus personagens favoritos e fazendo conexão com a vida real. No geral, as histórias possuem violência e sangue acima do normal, dramas fortes com personagens mais sisudos, mais maduros, com reflexões sobre a vida. Um dos grandes nomes desse gênero é o autor Katsuhiro Otomo que, em 1988 produziu um dos maiores sucessos mundiais da animação japonesa de todos os tempos, “*Akira*”. A

animação é um longa-metragem diferente de tudo o que já havia sido visto, até então. O filme desmistificou a visão que europeus e norte americanos tinham de que animes são desenhos voltados para crianças. Foi produzida por oito grandes estúdios e possuiu um orçamento em torno de 10 milhões de dólares (o que para a época foi um valor muito alto) e que conta a história de uma Tóquio pós-apocalíptica onde gangues de motoqueiros conviviam com seres mutantes paranormais. Sucesso mundial, o longa-metragem foi o primeiro japonês a possuir sincronia entre as falas e a movimentação dos personagens (algo que Disney já executava há muito tempo). Outro grande sucesso foi o, também longa-metragem, trabalho de Masamuni Shirow, "*Ghost in the shell*". A obra conta histórias policiais futuristas, ambientadas num ambiente *cyberpunk* onde a protagonista é uma policial androide. O autor foca a história nas relações filosóficas, éticas e sociais da fusão intensificada entre a humanidade e a tecnologia e com desenvolvimento da inteligência artificial. A animação recebeu uma continuação de cinema e duas séries televisivas e serviu de inspiração para filmes norte americanos, como os da trilogia *Matrix*. Para atrair mais público (principalmente masculino) para esse estilo, artistas começaram a explorar temas sexuais, tanto com abordagens em tons de comédia quanto utilizando tons mais sérios. Na vertente mais humorística, são mostradas cenas de insinuações, sedução, sensualidades. Na vertente mais séria, são mostrados o poder da conquista, a atração crescente e progressiva, e diferentemente do que as pessoas imaginam, as cenas de sexo não são motivo principal das histórias. Cenas contendo sexo sempre existem nesse estilo, mas não são postas de forma gratuita, sempre vêm como coadjuvantes de histórias mais profundas, bem trabalhadas. Animações com material explícito, de fato, são reservadas a produtoras de menor expressão, especializadas em erotismo, com distribuição limitada (GRAVETT, 2006).

Figura 26: *Akira* – Katsuhiro Otomo



Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_X6kkcybsZLQ/TN-2CBsEINI/AAAAAAAAAKZA/mRGRkWGnBg/s1600/akira11.jpg

Figura 27: *Ghost in the shell* – Masamuni Shirow



Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_MjL8fw81RpY/TMSA_td1hgI/AAAAAABz8/mYxgXAQ4Xbc/s1600/ghost_in_the_shell_f_1282693911.jpeg

Foi só a partir dos anos 1980 que o termo *anime* ganhou repercussão mundial, tornando-se sinônimo de desenhos com a estética japonesa. Entre os anos 1970 e 1980, foi criado o estúdio *Toei Animation*, que é um dos estúdios mais famosos do Japão até hoje. Produz todo ano célebres animações que são exportadas para todo o mundo. A partir desse estúdio, muitos outros foram surgindo e apresentando ao mundo grandes nomes da animação japonesa e suas inúmeras criações. Na década de 1980 foram produzidos em larga escala todo tipo de brinquedos inspirados nos desenhos japoneses. Expoentes como “*Pokémon*”, “*Dragon Ball*”, “*Saint Seiya*” e “*Rurouni Kenshin*”, além de “*Neon Genesis Evangelion*”, entre outros sucessos foram determinantes para a criação de uma nova cultura que atingira vários países do globo, a cultura dos fãs de *anime*, ou cultura dos *otakus*. E, após a virada do século, para consolidar a qualidade da animação japonesa, um longa-metragem produzido por Miyazaki Hayao, chamado “*Sen to Chihiro no Kamikakushi*”, ou simplesmente, “*A Viagem de Chihiro*”, conquistou o Oscar de melhor animação.

Para resumir e facilitar o entendimento acerca do tema foi desenvolvida uma lista apresentando as mais relevantes e expressivas características encontradas nos *animes* e que fazem com que uma determinada animação seja considerada, também, um *anime*:

1. Personagens com olhos enormes e cheios de brilho;
2. Personagens com corpos esguios;
3. Cabeças dos personagens desproporcionais em relação aos corpos;
4. Linguagem cinematográfica das cenas;
5. Elementos visuais, como linhas, figuras geométricas e traços, compondo as cenas intensificando sensações e emoções;
6. Dinamismo através do foco da ação do personagem e não na pose do mesmo;
7. Diversidade temática nos enredos;
8. Variedades de temas para diversas faixas etárias;
9. Valores como perseverança e trabalho duro para atingir um objetivo;
10. Cenários elaborados e muito detalhados;

Figura 28: Personagens com olhos enormes



Fonte:

http://4.bp.blogspot.com/_XzcCQO-TaVk/TUGW7kDQFAI/AAAAAAAAAIQ/4wDvrLuFLqA/s320/spring-anime.jpg

Figura 29: Personagens com corpos esguios e cabeças desproporcionais



Fonte: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-W9ojHdSW0to/TZyBsTp0BII/AAAAAAAAADU/at8TmAq2tfQ/s1600/42160537_1239043794_honey_x_honey_drops_by_METAMO_KISS.jpg)

[W9ojHdSW0to/TZyBsTp0BII/AAAAAAAAADU/at8TmAq2tfQ/s1600/42160537_1239043794_honey_x_honey_drops_by_METAMO_KISS.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-W9ojHdSW0to/TZyBsTp0BII/AAAAAAAAADU/at8TmAq2tfQ/s1600/42160537_1239043794_honey_x_honey_drops_by_METAMO_KISS.jpg)

Figura 30: Elementos compondo a cena



Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-JIM8zQZV4Q8/UU8PjxvNECI/AAAAAAAAFjo/ZCJk84BcWSI/s640/bakuman_Wallpaper_e7w6q.jpg)

[JIM8zQZV4Q8/UU8PjxvNECI/AAAAAAAAFjo/ZCJk84BcWSI/s640/bakuman_Wallpaper_e7w6q.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-JIM8zQZV4Q8/UU8PjxvNECI/AAAAAAAAFjo/ZCJk84BcWSI/s640/bakuman_Wallpaper_e7w6q.jpg)

Figura 31: Foco na ação e não no personagem



Fonte:

http://www.cavzodiaco.com.br/imagens_fas/066954/2024.jpg

Figura 32: Linguagem cinematográfica



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=QbX-Tu7mvcU>

Figura 33: Cenários detalhados



Fonte: <http://www.zerochan.net/86163#full>

No caso de haver apenas a presença de algumas dessas características numa obra de animação, ela não será considerada um *anime* de fato, mas sim uma obra influenciada pela estética da animação japonesa, como muitas encontradas mundo afora. Diversos artistas ao redor do globo se apoderam dessas características para criarem seus trabalhos e, com isso, conquistarem mais fãs com auxílio dessa estética tão disseminada mundialmente.

2.4. A influência da animação japonesa no mundo

Com a indústria do anime já consolidada no Japão, as produções passaram a ser exportadas para outros países, sendo exibidas em todos os continentes. Logo, a estética japonesa de animação ganhou interesse de pessoas ao redor do mundo. Histórias tidas como infantis conquistaram o público, tornando-se sucessos instantâneos. Devido às linguagens descontraídas, personagens cativantes e enredos atraentes, os desenhos japoneses atingiram sucesso estrondoso. Mas o maior motivo do sucesso mundial da animação japonesa deve-se à pluralidade de temáticas abordada. As histórias trazem temáticas sociais, lições de moral, ensinamentos, além de críticas sociais fortes. Personagens das histórias possuem problemas cotidianos, dramas diários, dificuldades e questionamentos iguais aos dos espectadores. Isso motiva a audiência a conhecer mais sobre o universo das animações nipônicas e cativa crianças, adolescentes e adultos ao redor do globo. O primeiro grande sucesso com projeção mundial, foi *Mach Go Go Go*, conhecido fora do Japão como *Speed Racer*, de Tatsuo Yoshida e conta a história de um jovem piloto que dirige seu carro, *Mach 5*. Esse

primeiro sucesso abriu as portas para que outras animações fossem exportadas para outros países e possibilitou a popularização dessa estética mundialmente. A partir daí, o *anime* tornou-se popular por todo o globo e passou a fazer parte do cotidiano de muitas pessoas no Ocidente. Segundo Nagado (2011), “os *animes* possibilitaram o reconhecimento internacional dos *mangás*, apresentando a outros países a essência do desenho japonês e conquistaram boas audiências mundo afora”. O impacto da animação japonesa é tão grande no mercado mundial que, de acordo com Bacelar (2006), “supera até mesmo o mercado norte americano e francês, sendo responsável por quase 60% de todas as animações exibidas anualmente nas TVs e cinemas do mundo inteiro”.

Vários artistas de todas as esferas foram influenciados pela estética. A indústria musical se aproveitou dessa estética e permitiu que vários nomes famosos desenvolvessem trabalhos utilizando a estética japonesa de animação. A dupla francesa *Daft Punk* produziu em 2003, junto com Leiji Matsumoto e Kasuhisa Takenouchi, um longa-metragem musical com a estética japonesa, intitulado “*Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem*”. O filme é a concepção visual do álbum *Discovery* da dupla, onde cada faixa foi animada como um episódio, contando a história de um sequestro de uma banda de pop interestelar. Toda a obra possui características dos desenhos animados japoneses. Seus personagens possuem olhos grandes e cheios de brilho para intensificar suas emoções, esboçam seus sentimentos de forma exagerada, têm corpos esguios e algumas cenas são compostas de elementos visuais que ajudam a fortalecer determinada sensação vivida por um personagem. Já os cenários são bastante elaborados, com ambientes, como uma pista de dança e cidades cheias de detalhes e luzes. Espaçonaves e elementos dos cenários detalhados e as tomadas de câmeras simulam câmeras de cinema, repletas de dinamismo.

Figura 34: *Interstella 5555 – Daft Punk*



Fonte: http://www.lizt.com.br/wp-content/uploads/2012/02/interstella_5555_by_hug99x-d2zbpjpg

Figura 35: *Interstella 5555 – Daft Punk*



Fonte: <http://images2.alphacoders.com/226/226612.jpg>

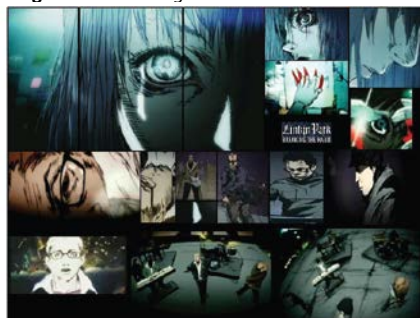
A banda de rock norte americana *Linkin Park* produziu um clipe, intitulado “*Breaking the Habit*”, utilizando a estética japonesa de animação. A ideia do clipe com estética da animação japonesa surgiu a partir de outro vídeo da banda com o mesmo estilo estético. Um dos motivos da estética japonesa ter sido escolhida foi devido à história se passar no Japão sendo uma forma de homenagear o país através da estética. Os responsáveis pelos personagens foram animadores do *GDH*, um dos maiores estúdios de animação do Japão, onde no processo eles capturaram vídeos e fotos dos componentes da banda movimentando-se para criação de uma base para desenvolvimento dos personagens que foram inspirados nos membros da banda, como eles atuam, como se movimentam. Depois os desenhos foram feitos quadro a quadro e inseridas as características dos desenhos japoneses, como câmeras em diversos ângulos, semelhantes às tomadas de filmes, personagens com olhos enormes e expressivos para intensificar as emoções, cenários muito detalhados entre outras. No próprio clipe, é possível ver as referências à cidade japonesa, como *hideogramas* da língua do país e prédios da cidade de Tóquio ao fundo.

Figura 36: *Breaking the habit – Linkin’ Park*



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-8gJR_RICGkk/UHTaaUw52WI/AAAAAABf0/Dro-sckdcmk/s320/Breaking-the-Habit.jpg

Figura 37: *Breaking the habit – Linkin’ Park*



Fonte: http://fc00.deviantart.net/fs6/i/2005/091/d/1/Breaking_the_Habit_by_Dark_Magician_1991.jpg

Outro clipe musical produzido com a estética de animação nipônica é *“Break the Ice”*, de Britney Spears, lançado em março de 2008. Nele, a personagem principal, que simboliza a cantora, possui diversas características das animações nipônicas, como corpo esguio, pernas muito grandes em relação ao corpo, olhos grandes e cheios de brilho. Os cenários da cidade são repletos de detalhes e a há variadas movimentações de câmeras, alternando o ponto de vista do telespectador e demonstrando o foco na ação da personagem. Em 2001, a cantora pop Madonna, em sua turnê *“Drowned World Tour”*, dedicou um bloco inteiramente à cultura japonesa e em uma de suas canções são mostrados trechos de animes pornográficos, os chamados *hentai*.

Figura 38: *Break the ice* – Britney Spears



Fonte:

http://media.mtvne.com/manual/intl/sonybmj/2008/breaking_the_ice_640x480_01.jpg

Figura 39: *Break the ice* – Britney Spears



Fonte:

http://b.vimeocdn.com/ts/924/823/92482384_640.jpg

A própria indústria da animação é largamente influenciada pela estética japonesa de desenhos animados. Várias produtoras espalhadas por diversas regiões do planeta se utilizam dessa estética de sucesso em suas criações. Personagens que cativam o público, cenários elaborados, e até mesmo as expressões faciais representadas de forma extrema em situações cômicas nos personagens são retratados nas animações. Um grande exemplo dessa influência é o desenho norte americano *“Avatar – The Last Airbender”*, conhecido no Brasil como *“Avatar – A lenda de Aang”*. Criação de Michael Dante DiMartino e Brian Konietzko e exibida no canal Nickelodeon. A animação conta a história de um garoto chamado Aang, que domina as artes marciais e, junto com seus amigos, luta para defender seu mundo dos inimigos. A série apresenta características típicas de qualquer *anime*, como personagens carismáticos e

de olhos enormes e, talvez a maior característica entre elas, a que o herói não ganha seus poderes facilmente, mas ele precisa conquistá-los através de treinos e perseverança. A influência do *anime* no desenho é tamanha, que os criadores da série a ambientaram num universo fictício inspirado nas culturas asiáticas, aliando sua história com mitologias existentes no Japão e China. O sucesso foi tão grande que, em 2010, foi lançado nos cinemas um filme baseado na primeira temporada da série.

Figura 40: Avatar



Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-J0CPazQRZ1U/T1EOprgr0II/AAAAAAAAABKA/VseQH_3sfvw/s1600/avatar_a_lenda_de_aang.jpg)

[J0CPazQRZ1U/T1EOprgr0II/AAAAAAAAABKA/VseQH_3sfvw/s1600/avatar_a_lenda_de_aang.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-J0CPazQRZ1U/T1EOprgr0II/AAAAAAAAABKA/VseQH_3sfvw/s1600/avatar_a_lenda_de_aang.jpg)

Outro seriado animado que conquistou bastante popularidade foi “*Totally Spies*”, conhecido no Brasil como “*Três Espiãs Demais*”. É uma série francesa que conta as aventuras de três amigas que, secretamente como espiãs, enfrentam as ameaças de vilões. A série possui conteúdo bastante cômico, adquirido através da influência japonesa de animação. Suas personagens, além de possuírem olhos enormes, expressam várias de suas emoções com exagero, além de haver intervenções gráficas nas cenas para acentuar uma ideia, uma emoção ou situação, como linhas, traços e toda forma de elemento gráfico que sirva para enaltecer uma situação, e também, de compor a cena. Atualmente, a série está em sua sexta temporada e já foi produzido, também, um longa-metragem no formato de animação devido a seu sucesso.

Figura 41: *Totally Spies*



Fonte: <http://www.totallyoo.fr/wp-content/gallery/ts-wallpaper-1280x1024/2-1280x1024.jpg>

Figura 42: *Totally Spies*



Fonte: http://24.media.tumblr.com/tumblr_ltdv6ljEGz1qgsgd9o1_500.jpg

Outro trabalho que se baseia nas obras animadas japonesas é a série “*Teen Titans*”, criada por Sam Register e Glen Murakami e produzida pela Warner Bros. Com cinco temporadas, a animação é baseada nas histórias criadas nos anos 1980 por Marv Wolfman e George Perez e conta a história dos heróis adolescentes “*Robin*”, “*Estelar*”, “*Mutano*”, “*Ciborgue*” e “*Ravena*”. A influência da animação japonesa não aparece apenas no traço dos personagens, ou na linha cômica e na dinâmica das cenas da série. A abertura do seriado foi produzida pela banda japonesa *Puffy Ami Yumi*. Outros dois desenhos aclamados no Ocidente receberam novas reformulações estéticas nos parâmetros da animação japonesa. Buscando renovar-se, as séries norte americanas “*X-men*” e “*Wolverine*” foram lançadas em 2011, nas versões *anime*. Desenvolvidas em parceria da *Marvel* com o estúdio japonês *Madhouse*, as séries possuem doze episódios cada e são ambientadas no Japão, onde apresentam grande parte de seus personagens principais na trama, todos com ao estilo de animação nipônica, no qual possuem corpos esbeltos, olhos enormes, brilhantes e cheios de expressão, dinamismo nas cenas, cenários muito detalhados e, diferentemente das versões norte americanas, foco nas ações dos personagens.

Figura 43: *Teen Titans*



Fonte: <http://www.imotion.com.br/imagens/data/media/42/3297teen.jpg>

Figura 44: *Wolverine Anime*



Fonte: <http://www.zerochan.net/1187135#full>

A indústria do cinema também se beneficia da influência herdada dos desenhos japoneses. O mais recente filme do diretor mexicano Guillermo del Toro, “*Pacific Rim*” (2013), em que apresenta a história da luta entre robôs gigantes criados por seres humanos contra criaturas monstruosas vindas de outro universo, é inspirado, como dito pelo diretor, nos desenhos japoneses de mesma temática e que fizeram parte de sua infância. Segundo o próprio diretor, foi uma homenagem feita por ele aos desenhos que ele tanto assistia e o inspiraram.

Figura 45: *Pacific Rim* – Guillermo del Toro



Fonte: <http://static.comicvine.com/uploads/original/13/133169/3205457-pacific-rim-jaegers-wallpaper%5B1%5D.jpg>

Os irmãos Wachowski, criadores da série *Matrix*, transformaram, no ano de 2008, em filme *live-action* (com atores reais) a famosa série animada *Speed Racer*, com direito a inúmeros efeitos especiais para replicar os efeitos das animações nas telas do cinema. Outro *anime* que virou filme com atuações de atores reais foi *Rurouni Kenshin*, conhecido no Brasil como Samurai X. A adaptação de 2012 fez uma abordagem do início das histórias do personagem principal e, devido o sucesso do filme, já está prevista uma continuação.

Figura 46: *Rurouni Kenshin Movie*



Fonte: <http://subarashikun.files.wordpress.com/2013/06/super-banner02.jpg>

Uma das maiores séries animadas japonesas conhecidas mundialmente, *Dragon Ball*, recebeu uma adaptação norte americana para o cinema em 2009, chamada de “*Dragon Ball Evolution*”. A história conta a fase onde o personagem principal, *Goku*, ainda é jovem e viaja pelo mundo em busca das esferas do dragão. Como foi uma produção norte americana, o filme contou com várias modificações na história original. A maior criação de Ozamu Tezuka, *Astro Boy*, também ganhou uma adaptação para o cinema, mas desta vez, em forma de animação em três dimensões. Ozamu Tezuka influenciou ainda um dos maiores clássicos da Disney, “*O Rei Leão*”, de (1994), onde alguns críticos afirmam que se tratou de um plágio. O renomado diretor de cinema norte americano Quentin Tarantino produziu dois filmes inspirados pela estética da animação japonesa, “*Kill Bill Vol. 1*” e sua continuação, “*Kill Bill Vol. 2*”. Os filmes contam a trajetória de uma noiva que tenta se vingar de seu marido e seus comparsas após os mesmos terem feito uma atrocidade com ela no passado. No primeiro volume da saga, a apresentação de uma das vilãs do filme é demonstrada em forma de desenho animado utilizando a estética japonesa de animação. Mas as influências continuam nos dois filmes através de referências como da ambientação, vestimentas e caracterização de personagens.

Figura 47: *Kill Bill Vol.1* – Quentin Tarantino



Fonte:

http://fc02.deviantart.net/fs71/f/2011/125/8/1/o_ren_ishii_bv_reki_chan006-d3fme62.png

Figura 48: *Kill Bill Vol.1* – Quentin Tarantino



Fonte:

<http://cinematographecinemafilmes.files.wordpress.com/2013/01/kill-bill.png>

Outra grande indústria do entretenimento que busca influências no *anime* é a indústria do vídeo game. Conquistando cada vez mais adeptos, esse meio de entretenimento busca fontes de sucesso já consolidadas ao redor do globo. Um grande exemplo são os jogos inspirados na série *Saint Seiya*. A cada ano são lançados novos

títulos, para diversos consoles, das várias sagas do desenho animado. Este ano de 2013, foi lançada uma versão especial comemorando os vinte e cinco anos da série. Aproveitando o ensejo, foi desenvolvido o jogo de rpg *online* da série, que permite que cada usuário do jogo desenvolva seu personagem como bem entender. A série *Dragon Ball* também é contemplada com inúmeros títulos a cada ano. Um dos jogos da série, no estilo de jogo de luta, possui o maior número de personagens jogáveis para um jogo, contando com 161 lutadores ao todo. Uma importante série que teve sua adaptação para o mundo dos jogos eletrônicos foi *Ghost in the Shell*, com seu jogo “*Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*”, em 2004. Diferentemente dos primeiros citados acima, o jogo é mescla aventura e ação, tendo como personagens jogáveis os protagonistas da animação. Mais outro *anime* famoso que possui jogos de luta é “*Bleach*” onde a cada nova saga é lançado um jogo com novos personagens inclusos. Soma-se a esse grupo de jogos de luta inspirado nos desenhos japoneses o famoso jogo baseado na série *Naruto*. Contando com diversos jogos que englobam as diversas fases da animação, consegue agradar os admiradores da série a cada lançamento. Há ainda (entre tantos títulos) um jogo eletrônico de luta que reúne incontáveis personagens de vinte e sete dos principais *animes* de sucesso da atualidade.

Figura 49: Saint Seiya – Brave Soldiers



Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-LSW77JhMSRQ/Ugvpe1-0wal/AAAAAAAAAmn0/VsV_zREIEk/s1600/Saint+Seiya+Brave+Soldiers+-+06.bmp

Figura 50: Naruto Ninja Storm 3



Fonte: http://www.cyberfunstore.com.br/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/n/a/naruto-storm-3-061_1.jpg

Além das indústrias da música, do cinema e dos jogos eletrônicos, outro braço mercadológico do entretenimento é largamente influenciado pelos desenhos japoneses. O mercado dos colecionáveis produz toda sorte de figurinhas, cartões para colecionar, jogos de rpg, brinquedos, acessórios e outros produtos, movimentando um

mercado que gera um montante exorbitante de dinheiro por ano. Um *anime* mundialmente conhecido, chamado *Pokémon*, possui uma vasta gama de produtos. Inicialmente desenvolvido como um jogo de vídeo game portátil, tornou-se famoso no mundo inteiro devido sua série animada. A marca tornou-se um marco na cultura pop dos anos 1990 com seus jogos eletrônicos, desenhos animados, filmes longa-metragem, jogos de cartas, chegando a estampas a capa da revista “*Time Magazine*”, dos Estados Unidos, em 1999. O mote criado pela série, de colecionar monstros e treiná-los para batalhas, tornou-se sucesso em diversos países. Com isso, seus produtos eram desejados por todos os fãs e admiradores do desenho. Com mais de 750 episódios lançados, é o quinto desenho animado há mais tempo em exibição nos Estados Unidos. Outro desenho animado japonês que possui uma larga quantidade de produtos comercializados é “*Yu-Gi Oh*”. O *anime* que acompanhou o sucesso do mote de monstros colecionáveis destinados a batalhas entre si possui um dos principais jogos de cartas jogados no mundo. Com incontáveis cartas colecionáveis contendo monstros, magias, armas, entre outros itens, o jogo se tornou febre e possui diversos torneios realizados em vários países, sendo o principal deles o *Shonen Jump Championship*, realizado anualmente no Japão, onde reúne jogadores de diversas partes do globo.

Figura 51: *Pokemon Center Tokyo*



Fonte: <http://cache.tokyotimes.com/wp-content/blogs.dir/3/files/2013/03/34df45e2291df2dbda9635880124e71d.jpg>

Figura 51: *Pokemon Toys*



Fonte: <https://plus.google.com/photos/108168098540935147651/albums/5912281632663673745/5912283417243327106?sqi=102158699191682980750&sqsi=09d52d1e-a3dd-4ffa-99bc-1a6c3f2ebbe0&pid=5912283417243327106&oid=108168098540935147651>

A influência do *anime* é de tamanha força que os fãs e admiradores não se contentaram em apenas assistir aos seus seriados preferidos. Eles queriam viver seus personagens prediletos, queriam encarnar o personagem, utilizando suas expressões faladas nos desenhos, interpretar suas ações e vestir-se a caráter. Foi então que surgiu uma prática chamada “*cosplay*”, abreviação derivada de duas palavras do inglês, *costumer player*. Por volta de 1970, surgiram os primeiros admiradores de *animes* que praticaram o *cosplay*, nos Estados Unidos, porém essa prática só aportou no Japão, berço dos *animes*, após a década de 1980 (NAGADO, 2011). A partir da década seguinte essa modalidade foi se espalhando pelo resto do globo e se tornou mania entre fãs de animação japonesa, além de quadrinhos, filmes, séries e jogos eletrônicos. Muitos dos admiradores gastam fortunas para desenvolver vestimentas e equipamentos com a máxima fidelidade ao do personagem preferido. Hoje há concursos por diversos países que premiam fãs que melhor se caracterizam e interpretam seus heróis prediletos, chegando a pagar prêmios em dinheiro para os vencedores das competições.

2.5. A influência da animação japonesa no Brasil

Após diversos sucessos mundo afora, conquistando a popularidade de milhares de pessoas ao redor do mundo, o fenômeno da animação japonesa finalmente chegou ao Brasil. Nas emissoras televisivas são exibidos diversos *animes* com temáticas das mais diversas, desde heróis com superpoderes a vampiros e monstros fantásticos, até séries educativas e de conteúdo sexual. Pessoas de todas as faixas etárias são seduzidas pelas animações japonesas e que hoje, já deixou de ser “coisa de criança”. Com isso, vários estudiosos e artistas nacionais perceberam que o estilo japonês de animação era diferenciado e com características próprias marcantes, cheio de riqueza. Essas particularidades marcantes fizeram com que alguns artistas brasileiros aderissem ao estilo da animação japonesa e incorporassem algumas das características e as implementassem em suas obras.

A cronologia da história do *anime* e do *mangá* em território nacional inicia-se em 1945, quando houve a introdução da cultura do *mangá* pelos imigrantes japoneses. Segundo Luyten (2005):

“Naquela época, o *mangá* desempenhou um papel importante no ensino da língua japonesa aos descendentes, principalmente por oferecer a possibilidade de aprendizado dos “*kanji*” (ideogramas) por meio de “*furigana*” (as mesmas palavras escritas em silabários sobre os ideogramas, indicando a leitura destes), e também por contribuir na atualização do linguajar cotidiano, por meio dos diálogos utilizados no *mangá* (diferentes do japonês falado pela geração dos imigrantes)”.

Geralmente os imigrantes compravam os quadrinhos em livrarias e sebos de bairros e em alguns casos, encomendavam diretamente do Japão. Em 1950 iniciou-se a produção dos quadrinhos com estilo japonês pelos próprios descendentes nipônicos no Brasil. Na década de 1960, iniciou-se a produção de livros e estudos sobre as técnicas e o estilo de quadrinhos japoneses por conta de estudiosos como Paulo e Roberto Fukue e Fernando Ikoma. Nessa época, as temáticas mais comuns encontradas nos quadrinhos japoneses no Brasil, eram de histórias sobre *ninjas* e *samurais*. Os estudos acerca do estilo japonês de quadrinhos continuaram com mais força na década de 1970, onde foram produzidos todo tipo de publicação como artigos, textos, livros. Foi nesse período também que se iniciaram as transmissões televisivas no país e com elas, começaram as primeiras exibições de filmes de heróis japoneses, entre eles “*Ultraman*”, “*Jaspion*”, “*Lion Man*”, entre outros. Devido a pouca estrutura das emissoras nessa época, as emissoras de televisão começaram a importar materiais de outros países com a finalidade de preencher a grade de programação e com eles vieram algumas animações japonesas. A primeira série animada japonesa a chegar ao país, foi “*Tetsujin 28 Go*”, conhecida nacionalmente como “*Homem de Aço*”, na década de 1970 na extinta TV Tupi. Logo após, outras animações de sucesso no Japão foram exibidas em território nacional, como *A princesa e o cavaleiro*, de Ozamu Tezuka e *Speed Racer* de Tatsuo Yoshida. Na década de 1980 o mercado dos quadrinhos japoneses havia adquirido um considerável número de fãs, buscando-se até a criar um mercado de obras criadas e produzidas no Brasil, porém nenhuma editora de grande porte demonstrou interesse no tema. Muitos artistas interessados pela produção

migraram para estúdios Disney e Maurício de Souza Produções devido à dificuldade de se estabelecer com as produções japonesas. As animações japonesas ganharam notoriedade no Brasil no início da década de 1980, com títulos como “*Fantomas*” e “*Uchuu Senkan Yamato*”, que ficou conhecido como “*Patrulha Estelar*”, de Leiji Matsumoto. Essa animação é um dos ícones da animação japonesa, onde a nave espacial representada na animação é uma homenagem ao navio mais importante da Marinha Imperial Japonesa, na Segunda Guerra Mundial, o *Yamato*. No ano de 1984, fundou-se a primeira associação brasileira de *mangá*, ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de *Mangá* e Ilustradores), que abriu as portas para a produção de eventos, surgimento de outras associações e maior popularização dos *animes*. Mas a animação japonesa só veio se popularizar no Brasil no ano de 1994. O público ainda não estava habituado com a nova estética, tão diferente dos desenhos da Disney e *Hanna-Barbera* que eram comumente transmitidos, que se apresentava nas telas dos televisores. Atualmente, sabe-se que os descendentes japoneses foram muito importantes para a disseminação dos *animes* no país, mas se atribui aos não descendentes, a popularização e massificação do estilo japonês de animação no Brasil. Porém, foi apenas com o início das exibições da série televisiva *Os Cavaleiros do Zodíaco*, que o interesse foi aumentando e foram surgindo os primeiros fãs e admiradores das animações japonesas. O desenho *Os Cavaleiros do Zodíaco* segundo Luyten (2005), “se tornou o divisor de águas da popularidade do *anime* e do *mangá* no Brasil”. Com tamanho sucesso, o desenho proporcionou, com um filme da saga, uma das primeiras aparições de um filme de animação japonesa nos cinemas brasileiros. Acompanhando o sucesso de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, chegaram ao país duas importantes séries, *Dragon Ball* e *Magic Knight Rayearth*. A primeira apresentava as aventuras de um garoto chamado *Goku* que com seus amigos caçava as sete esferas do dragão enfrentando rivais e, ao juntá-las, invocava deus dragão que lhes concedia um desejo. A segunda série animada contava a história de três estudantes que são levadas a um mundo paralelo onde recebem armaduras, armas e poderes com o dever evitar a vitória do vilão da trama. Ambos os seriados foram exibidos pelo *SBT* e conquistaram uma legião fiel de fãs e admiradores por todo o Brasil. Anos mais tarde, outra animação de sucesso no Japão começou a ser exibida no Brasil, *Rurouni Kenshin*, que ficou conhecida por *Samurai X*. A animação conta a história de um ex-samurai que faz uma

promessa de não matar. A história cativou os telespectadores por apresentar alguns dos costumes da sociedade japonesa da época, o que fez com que os fãs adquirissem conhecimento básico sobre os costumes, crenças e hábitos dos japoneses. No início dos anos 2000 chegou ao país um desenho japonês que virou fenômeno de audiência instantâneo, *Pokémon*. Crianças, jovens e adultos, todos fissurados pela nova mania de colecionar monstros e colocá-los para batalhar entre si. Além da série, foram exibidos filmes diversos nos cinemas, lançados inúmeros jogos eletrônicos, jogos de cartas e mais uma infinidade de produtos que aproveitaram a febre do desenho dos monstros de bolso. O sucesso foi tanto, que no Japão há uma loja, situada na cidade de Tóquio, especializada em vender artigos do *anime*, chamada de *Pokémon Center Tokyo*. Outro desenho japonês que adquiriu grande sucesso foi a continuação da animação *Dragon Ball*, intitulada de *Dragon Ball Z*, que apresentava os personagens da saga anterior adultos, além de novos personagens. O sucesso foi instantâneo, completado com exibição nos cinemas de longas-metragens. Hoje em dia há canais de televisão especializados em transmissões de trabalhos japoneses, com programações repletas de *animes* e filmes originários do Japão. Com a popularização da internet e, posteriormente, com o advento da banda larga, o número de expectadores de *animes* aumentou largamente. As animações eram traduzidas para o português e disponibilizadas por fãs, permitindo que todas as camadas sociais tivessem acesso a diversos títulos, gerando o crescimento e o interesse pelas animações nipônicas. E esse motivo é o principal diferenciador do fã de *anime* para o simples telespectador de desenhos animados. Enquanto os admiradores de *anime* vasculham a *internet* em busca de novos *animes*, notícias sobre os seriados que acompanham, sobre dubladores dos personagens favoritos, cantores das músicas dos seriados, autores das histórias e sobre a cultura japonesa, os telespectadores comuns apenas assistem à programação. Muitos dos fãs têm seu primeiro contato com animações exibidas em canais de televisão de rede aberta. À medida que o interesse pelos desenhos japoneses aumenta, alguns fãs começam a acompanhá-los por canais de televisão paga, e a procurá-los em sites da internet. Muitos destes desenhos animados ainda não foram traduzidos para o português e são acompanhados na língua inglesa. Muitos dos fãs de *anime* tornam-se fãs de *karaokê* cantando as músicas tema das animações e outros chegam a caracterizar-se com seus personagens preferidos, os *cosplayers*. Vários

grupos, espalhados por todo o território nacional, são formados para participar de competições e em todos os estados brasileiros ocorrem eventos destinados ao público, com a presença de autores, desenhistas e cantores de animações japonesas, além de vendas de produtos relacionados com os desenhos nipônicos, dado o crescimento do interesse pelo tema. Outros motivos têm sido apontados como decisivos para tamanha popularização do *anime* no Brasil, como o forte interesse por enredos dramáticos, (vide alta audiência e sucesso das novelas nacionais), com histórias atraentes, novidades e reviravoltas, além de envolver com o psicológico dos expectadores. Diversificação de temas que chamam a atenção de crianças, adolescentes, adultos e idosos, que tomam assuntos desde princesas e reinos, a histórias sobre alienígenas, ou cotidiano de um trabalhador urbano. Outro aspecto que encanta os expectadores é a riqueza de detalhes nos traços e nas ilustrações. Cenários bem elaborados, personagens com traços bem definidos e marcantes cativam o público, além de possuírem histórias lineares, com começo, meio e fim e que são coerentes em sua continuidade, onde um único autor é responsável por cada animação. Há também, segundo Lyuten (2005), “compartilhamento das mesmas percepções decorrente da globalização. Os *mangás* e os *animes* têm um caráter e apelos internacionais”.

Desde as décadas de 1950 e 1960 eram produzidos *mangás* brasileiros, porém essa prática disseminou-se devido à popularidade das artes nipônicas e hoje em dia são produzidos também, *animes* nacionais. Apesar de não contarem com incentivos governamentais, alguns artistas brasileiros aventuram-se pelo universo das animações japonesas, apropriando-se de sua estética peculiar para produzirem suas próprias animações. Embora algumas histórias sejam ambientadas fora do Japão e tratem de temáticas que nada têm a ver com o país nipônico, contando histórias sobre folclore brasileiro, por exemplo, estes artistas se utilizam de características como personagens esguios, olhos enormes e esbugalhados, carismáticos e, principalmente, da utilização de ângulos de câmeras que enfatizam o tom dramático das narrativas, alguns com linguagem cinematográfica, típicos das animações japonesas. Um dos maiores artistas brasileiros de quadrinhos, Maurício de Souza, percebeu a força da estética japonesa de animação e, no ano de 2008, lançou o primeiro volume de sua nova publicação intitulada de “*Turma da Mônica Jovem*”. As revistas contam histórias dos mesmos

personagens da *Turma da Mônica* só que adolescentes, onde os mesmos enfrentam dramas e problemas reais da adolescência. Logo o primeiro volume, foi um sucesso de vendagem com 605 da tiragem inicial esgotada somente na primeira semana de lançamento, no mês de agosto. O sucesso continuou de tal maneira que as quatro primeiras edições venderam juntas mais de um milhão de exemplares. A revista aponta alguns marcos na história dos personagens, como o primeiro grande beijo entre a *Mônica* e o *Cebolinha* (que mudou de nome e passou a se chamar *Cebola*) e no ano de 2012, Maurício de Souza publicou duas edições que continham, na história, participação de personagens do famoso artista japonês Ozamu Tezuka, intitulada de “*Tesouro Verde*”. Essa, por sinal, foi a primeira vez em que foi concedida uma autorização, pela produtora de Tezuka, para que um artista do exterior utilizasse seus personagens em suas histórias. Numa nota publicada no site da “*Turma da Mônica Jovem*”, em 2011, o próprio autor escreve: “... É uma experiência interessante, fascinante, instigadora... Não me lembro de algo parecido em histórias em quadrinhos, principalmente quando a bifurcação remete para dois estilos diferentes: a tradicional *Turma da Mônica* vai ficar no universo conhecido, e aceito desde há mais de 40 anos. A nova, jovem, vai enveredar pelos caminhos do estilo japonês dos *mangás*, com “licenças gráficas” pertinentes ao gênero, ao estilo... vale a pena experimentar uma sensação nova, até mesmo perigosa, mas inédita e desafiadora nesta nova série”.

Figura 53: *Turma da Mônica jovem* – Maurício de Souza



Fonte: <http://caua1000.files.wordpress.com/2012/09/turma-da-monica-jovem-wallpaper.jpg>

Outros artistas que se utilizaram da estética japonesa de animação em seus trabalhos foram Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan, que juntos com a ilustradora Érica Awano criaram o mangá “*Holy Avenger*”. A obra foi, no ano de 2007, finalista do Concurso Internacional de *Mangás* e recebeu, das mãos do então ministro japonês Taro Aso, um certificado garantindo a obra como um autêntico *mangá*. A série publicou cerca de quarenta edições ao longo de três anos e ganhou prêmios por sua qualidade. A história é baseada num jogo de rpg e conta a saga de um herói chamado Sandro Galtran, um personagem aspirante à classe dos ladrões e vive aventuras, enfrentando inimigos em um mundo medieval, junto com outros personagens. A história deu origem, ainda, a um CD contendo passagens do *mangá* com vozes de dubladores famosos, além de ter iniciado projeto de uma animação, porém devido a complicações burocráticas, esse projeto não saiu do papel.

Figura 54: *Holy Avenger* – Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan



Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-9TkOckrooiM/UTU7MniE5_I/AAAAAAAAAGYU/zAiasD48btQ/s1600/holy-avenger-montage.png

Mas as influências dos desenhos japoneses não figuraram apenas por esses âmbitos. A banda nacional Pato Fu foi buscar inspiração nessa estética para desenvolver um clipe para uma de suas músicas do álbum “*Isopor*”. A música de nome “*Made in Japan*” apresenta em sua letra uma disputa tecnológica entre Estados Unidos e Japão. Para representar a temática, foram escolhidos robôs gigantes que se enfrentam em duelos pela cidade, destruindo prédios, como em muitas das animações japonesas que representam os famosos robôs gigantes controlados por jovens guerreiros. Para as roupas dos integrantes da banda foram escolhidas diferentes referências. Para os trajes dos três homens da banda, que representam os Estados Unidos, as referências foram encontradas em filmes de ficção científica. Já para o traje

da vocalista Fernanda Takai, foram pesquisadas referências de trajes utilizados por personagens femininas em *animes*, como roupas militares, roupas futuristas e roupas de pilotos de robôs. O resultado foi um traje mais justo, de cor vermelha e futurista. O resultado final do clipe é um cenário futurista com lutas coreografadas entre robôs gigantes, como encontradas nas animações nipônicas.

Figura 55: *Made in Japan* – Pato Fu



Fonte:

<http://www.kropserkel.com/Images/PatoFUCostume.JPG.jpg>

Figura 56: *Made in Japan* – Pato Fu



Fonte:

<http://www.terra.com.br/macmania/macmania/imagens/revista74/abre.jpg>

Além de todos esses setores da cultura do entretenimento, a animação brasileira não fica às margens desse fenômeno e também recebe as influências vindas da estética japonesa de animação. Influenciados pelo sucesso dos *animes*, vários artistas nacionais criaram suas próprias histórias sobre as mais diversas temáticas. Alguns artistas, dentre vários, recebem destaque por suas produções, como é o caso do animador paulista Carlos Eduardo Nogueira, autor do curta-metragem “*Yansã*” (2006) e do curta-metragem “*Musa Divinorum*” (2009), além do carioca Leandro Pinto, autor de “*Minha nada popular vida*” (2011).

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa consiste em analisar algumas características estéticas básicas presentes nas animações japonesas que influenciam diversos animadores, mais especificamente brasileiros, através de alguns de seus trabalhos de animação. Através delas, é possível atrair a atenção do consumidor, podendo estimular o desenvolvimento da produção nacional de animação. Serão utilizadas como base para fundamentação da pesquisa as próprias características visuais das animações nipônicas. A pesquisa se aprofunda na observação da utilização da estética do estilo de animação japonesa por animadores brasileiros em suas criações.

O método de abordagem que será inserido nesta pesquisa é o método indutivo, tomando como base o livro Fundamentos da Metodologia Científica de Marconi e Lakatos (2010). Esse método parte do particular para o geral, havendo a generalização. "Indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal" (LAKATOS, MARCONI, 2010).

Também será feito um breve relato histórico visando apresentar, além do contexto histórico da animação mundial, duas escolas de animação diferentes, a japonesa e a brasileira, expondo seu surgimento, seu desenvolvimento, e suas características ao longo do tempo. A pesquisa utilizará o método comparativo, pois a pesquisa expõe as características típicas da escola de animação japonesa, para então, inserida nos trabalhos de animadores nacionais, exibir quais influências essa escola de animação exerceu sobre a animação dos profissionais em questão. Segundo Marconi e Lakatos (2010), "esse método é responsável por fazer comparações entre diferentes grupos, podendo ser feitas comparações entre grupos anteriores e atuais".

O estudo se iniciou por uma pesquisa delimitada no tempo, mostrando a evolução da animação tanto nacional, quanto japonesa ao longo do tempo, para então se listar as influências que a segunda projeta sobre a primeira. O estudo contará ainda,

com exposições de casos de profissionais da animação brasileira que se utilizam da estética de animação japonesa em seus trabalhos. Em especial, pretende-se apresentar trabalhos dos animadores Carlos Eduardo Nogueira e Leandro Pinto, como estudos de caso. O estudo de caso trata-se de uma abordagem metodológica de investigação utilizada quando procuramos compreender, explorar ou descrever acontecimentos e contextos complexos, em que estão envolvidos diversos fatores. Segundo Yin (1994):

“Esta abordagem se adapta à investigação em educação, quando o investigador é confrontado com situações complexas, de tal forma que dificulta a identificação das variáveis consideradas importantes, quando o investigador procura respostas para o “como” e o “por quê” quando o investigador procura encontrar interações entre fatores relevantes próprios dessa entidade, quando o objetivo é descrever ou analisar o fenômeno, a que se acede diretamente, de uma forma profunda e global, e quando o investigador pretende apreender a dinâmica do fenômeno, do programa ou do processo.”

Da mesma forma, Ponte (2006) considera que:

“É uma investigação que se assume como particularista, isto é, que se debruça deliberadamente sobre uma situação específica que se supõe ser única ou especial, pelo menos em certos aspectos, procurando descobrir a que há nela de mais essencial e característico e, desse modo, contribuir para a compreensão global de um certo fenômeno de interesse.”

Também foram coletadas imagens de animações mundiais, japonesas e brasileiras, feitas análises com as principais características elementares, da estética japonesa de animação, mais utilizadas pelos animadores brasileiros.

Foram classificadas e analisadas três animações: *Yansã* e *Musa Divinorum* de Carlos Eduardo Nogueira e *Minha nada popular vida*, de Leandro Pinto, pois as mesmas apresentam diversas características encontradas na estética japonesa de animação, ganhando destaque entre outros trabalhos nacionais. Serão verificadas podendo estender a outros casos semelhantes um conceito obtido nos fenômenos observados.

A análise foi feita coletando características nas animações estudadas e que são encontradas dentro da estética japonesa de animação, sinalizando pontos em comum que façam a relação da influência da estética do *anime* sobre as animações estudadas.

3.1. Natureza da pesquisa

A pesquisa tem como objetivo coletar e analisar animações de artistas nacionais que possuem características encontradas na estética da animação japonesa, por ser essa estética bastante difundida e consagrada mundialmente, chamando a atenção e adquirindo adeptos e admiradores por todo o mundo, analisando comparativamente as criações nacionais com as animações que serviram de inspiração para as mesmas, identificando as características pertinentes da estética japonesa que foram absorvidas pelos artistas nacionais em suas animações.

3.2. Identificação de técnicas

A pesquisa tem como base para seu referencial teórico quatro livros que abordam diferentes temas correlacionados, que são: animação, animação japonesa e influências culturais. Após levantamento bibliográfico desses autores foram selecionados os objetos a serem estudados, como também quais conceitos seriam levados em consideração.

No livro “Arte da animação - Técnica e estética através da história”, do autor Alberto Lucena Jr, destacam-se os breves relatos acerca da história da animação, além de alguns expoentes da animação mundial e suas criações, presentes neste trabalho. Dentre eles encontram-se os primeiros artistas a experimentarem-se pelo universo da animação, além de Walt Disney e algumas de suas obras famosas, outros como Hanna-Barbera, personagens icônicos como o gato Félix, entre outros.

No livro de Paul Gravett, “*Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos*”, fora colhida grande parte das informações sobre a temática dos desenhos japoneses.

Conceitos como *manga* e *anime*, as suas histórias e suas origens, suas características, seus grandes expoentes, as grandes obras cultuadas por todo o mundo, influências passadas para artistas de diversos países, além de outras informações.

Do livro “Cultura *pop* japonesa – Histórias e curiosidades”, de Alexandre Nagado, Michel Matsuda e Rodrigo Goes, foram recolhidas informações acerca da história, da influência e do sucesso do *anime* até sua chegada ao Brasil, conquistando admiradores e tornando-se referência para trabalhos de artistas nacionais.

Para melhor compreensão a pesquisa foi separada de modo que, a princípio, fossem relatadas as origens da animação, de onde surgiu, além de um breve relato histórico. Após esse momento, foram apresentadas evoluções tecnológicas, algumas técnicas e expoentes da animação mundial. A seguir, foi feito um relato acerca da história da animação brasileira, desde os primórdios até os dias de hoje, apresentando nomes e trabalhos de relevância. Após esse momento, foi feita uma pesquisa sobre a animação japonesa. Sua origem, história, personagens e animações importantes naquele país, para então iniciar uma abordagem acerca das influências da estética dessa animação em trabalhos de artistas ao redor do globo, chegando, finalmente, à abordagem da influência que a estética japonesa de animação exerce sobre animadores nacionais. A última etapa traz as animações selecionadas para serem realizadas as análises, comparando as características típicas da estética japonesa de animação com as encontradas nas obras estudadas.

3.3. Análise das animações

3.3.1 *Yansã*

É uma animação do paulista Carlos Eduardo Nogueira, produzida no ano de 2006, que conta a história do triângulo amoroso entre as divindades africanas, “*Yansã*”, “*Ogum*” e “*Xangô*”. Nessa animação, a *orixá* dos ventos e das tempestades, é transportada da África antiga para o Japão futurista. A ideia de Carlos Eduardo foi contar a história das divindades africanas contextualizando-a nos dias atuais. Nessa animação, estão presentes diversas características contidas nos *animes* japoneses que influenciaram sua obra. Embora sua animação não seja considerada um *anime* com todas as suas essências, mas sim uma obra mista, influenciada tanto por características estéticas da animação japonesa quanto por características de outras escolas, o autor se utiliza de algumas particularidades existentes na estética japonesa de animação como personagens com corpos esguios, olhos enormes e arregalados e expressões faciais exageradas, além de cenários elaborados e linguagem cinematográfica para compor o resultado final. O autor, inclusive, utiliza a cidade de Tóquio como cenário para a animação, justificando a escolha da estética trabalhada em sua obra. O filme curta-metragem ganhou vários prêmios nacionais e internacionais, incluindo o prêmio de melhor curta na última edição do Festival de São Petersburgo.

Analisando a animação em busca das características típicas das animações japonesas, é possível encontrar referências ao Japão, através de *hideogramas*, uma frase de um letreiro numa parede onde possui a mensagem “*drink sake*” que significa “beba *sake*”. *Sake* é uma bebida fermentada tradicional do Japão, fabricada através da fermentação do arroz e que é servida, geralmente, quente. Essas referências continuam nas tatuagens de dragão desenhadas no personagem *Ogun*. A própria roupa do personagem faz referência ao símbolo da bandeira do Sol Nascente, com cor branca e raios vermelhos. Ao longo da animação, outras referências ao Japão vão surgindo, como o surgimento de uma residência típica japonesa, com um letreiro com caracteres japoneses, além de árvores cerejeiras, símbolo do país nipônico.

Figura 57: *Yansã* – Referências ao Japão



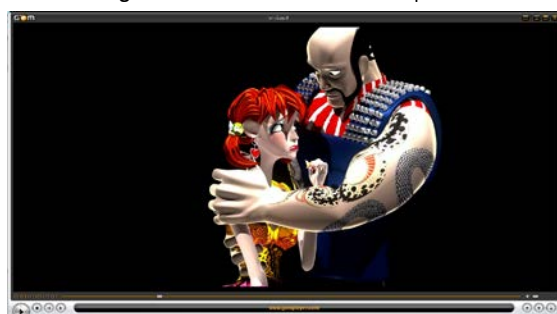
Fonte: Animação *Yansã*

Figura 58: *Yansã* – Referências ao Japão



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 59: *Yansã* – Referências ao Japão



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 60: *Yansã* – Referências ao Japão



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 61: *Yansã* – Referências ao Japão



Fonte: Animação *Yansã*

Outra característica inspirada nas animações japonesas foi a linguagem cinematográfica presente nas cenas. Com ela, o autor pôde tornar a cena mais dinâmica, mover o olhar do espectador, ou simplesmente, tornar a cena mais bonita. Na primeira cena abaixo, o artista deixa as pernas da personagem principal em primeiro plano, desfocada, simbolizando a beleza e os encantos da moça, enquanto seu pai de criação foi posicionado ao fundo, no canto oposto, recebendo destaque, levando os olhos do espectador a acompanhar seu desejo por Yansã. Na outra cena, o

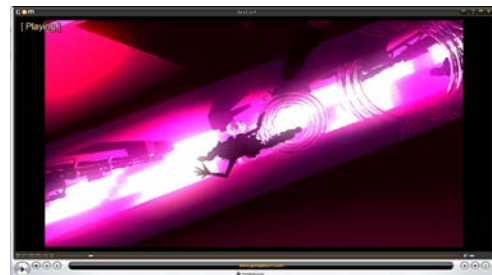
diretor apresenta um ângulo visto de cima, mostrando a perseguição, com os dois personagens, o que proporciona mais dinamismo à cena. Na cena seguinte, o autor muda a câmera e fecha o ângulo, mostrando o desespero da personagem, sendo perseguida por seu algoz. A câmera ainda é trêmula, o que aumenta a dramaticidade da ação e gera mais aflição no espectador. Na próxima cena, o autor apresenta dois ângulos diferentes, simultaneamente, separados por uma faixa de corte na tela. Um mostra a vista total da cidade ao longe, o outro traz a imagem da ponte mais aproximada e personagem principal debruçada sobre a ponte. A cena seguinte mostra o sofrimento e a solidão da protagonista, sem amigos ou família que a possa ajudar. Neste fragmento da animação o animador mostra um close no olhar do personagem *Xangô*, quando o mesmo olha fixamente para *Yansã*. Com esse ângulo, o autor transmite a proximidade da sensação do personagem na história, mostra com mais detalhes o desejo do mesmo, ele mostra a intensão do personagem com mais destaque, com mais impacto.

Figura 62: *Yansã* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 63: *Yansã* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 64: *Yansã* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 65: *Yansã* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 66: *Yansã* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Yansã*

Outra característica dos desenhos japoneses presente na animação de Nogueira é o detalhamento dos cenários. Como se mostra nas imagens abaixo, os cenários são ricos em detalhes, mostrando a cidade de Tóquio com seus letreiros digitais tradicionais, colorida com luzes de diversas cores. Além de um parque de diversões com roda gigante, montanha russa, tudo iluminado com muitas cores e luzes. Cenários com carros, prédios, postes, tudo bem decorado para representar a cidade como ela realmente é. Até mesmo os cenários internos como os das casas são ricos em detalhes, com cortinas cheias de estampas detalhadas, com desenhos minuciosos, com ornamentos que remetem ao Japão. A própria presença de elementos decorativos nos ambientes internos representam os ambientes elaborados das animações nipônicas.

Figura 67: *Yansã* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 68: *Yansã* – Cenários elaborados



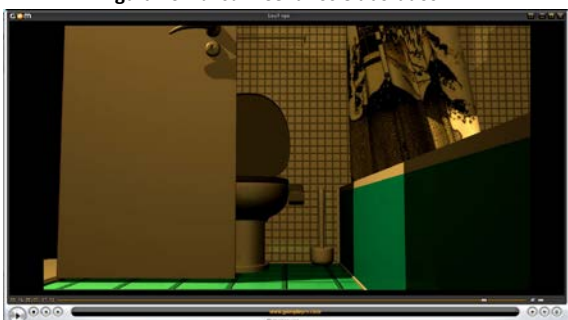
Fonte: Animação *Yansã*

Figura 69: *Yansã* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 70: *Yansã* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Yansã*

Mais uma característica tomada por Nogueira em seu trabalho é o foco na ação e não nas poses dos personagens. Nas cenas se mostra a protagonista correndo de seu algoz, enquanto o diretor apresenta a cena com plano aberto, mostrando toda a ação da personagem. Numa outra cena mais adiante, o diretor mantém o plano aberto para mostrar a cena de um beijo entre dois personagens, ao invés de o mesmo utilizar um close para mostrar mais intimamente a cena, dando ao espectador uma visão mais ampla do que se passa, onde o garoto necessita se pendurar na grade para conseguir beijar sua amada. Na outra cena, com ângulo fechado, foca-se nas mãos dadas, quando a protagonista puxa seu amado para fora da cela, mostrando o esforço necessário para se realizar a ação.

Figura 71: *Yansã* – Foco na ação



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 72: *Yansã* – Foco na ação



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 73: *Yansã* – Foco na ação



Fonte: Animação *Yansã*

Uma das maiores características dos *animes* também são encontradas nessa animação de Nogueira. Os elementos visuais nas cenas servem para intensificar alguma sensação ou alguma fala dos personagens. Nas cenas, os traços somados às formas geométricas servem para atenuar o drama da personagem principal ao ver que ela havia matado outro personagem. Nota-se que os elementos compõem a cena, não

são jogados aleatoriamente no espaço. Na outra cena surge uma caixa contendo palavras que simbolizam o que a personagem passa no dado momento da história. Num outro fragmento retirado da animação, se vê um círculo no canto inferior direito da tela onde aparece o olhar da personagem. Esse elemento serve para demonstrar as emoções sentidas pela personagem enquanto a mesma é mostrada, simultaneamente, de capacete pilotando uma moto. Um elemento dessa forma passa ao telespectador mais drama, clareza quanto à protagonista sente, ao contrário de uma cena em que não fosse apresentada a visão da personagem por debaixo do capacete.

Figura 74: *Yansã* – Elementos visuais nas cenas



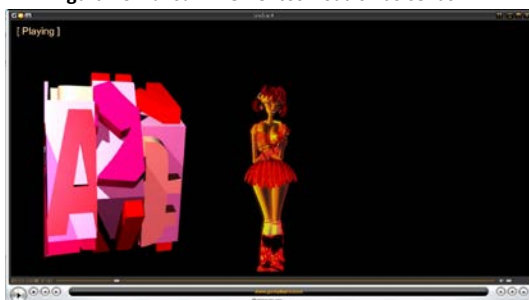
Fonte: Animação *Yansã*

Figura 75: *Yansã* – Elementos visuais nas cenas



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 76: *Yansã* – Elementos visuais nas cenas



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 77: *Yansã* – Elementos visuais nas cenas

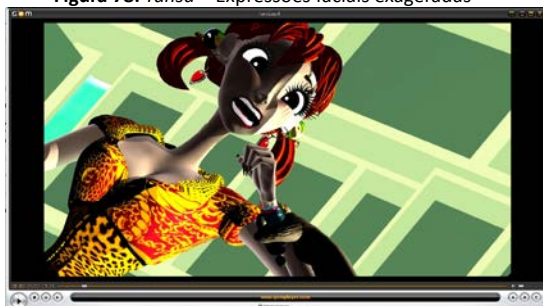


Fonte: Animação *Yansã*

As expressões faciais exageradas também se fazem presentes no curta-metragem de Nogueira. Na cena em que seu algoz a captura, *Yansã* expressa uma sensação de desespero, o autor aproveita esse momento para ampliar esse sentimento e exagera na expressão facial, abrindo em demasia a boca, arregalando os olhos e acrescentando um jogo de luz e sombra passando maior dramaticidade. Na cena em que *Ogun* descobre a traição de *Yansã*, a câmera se aproxima do rosto do personagem, fechando em um close e é mostrada toda sua expressão de raiva, com sobrancelhas bastante inclinadas para baixo, de modo que os olhos são achatados,

marcas no rosto são acentuadas, os dentes ficam à mostra e o rosto torna-se vermelho e treme descompassadamente. Além de toda essa expressão, há um jogo de luz e sombra que acentua mais ainda a emoção do personagem. Quando *Yansã* toma conhecimento da morte de seu amado, o autor desenvolve na cena um jogo de claro e escuro, onde o que fica ressaltado na personagem principal são, basicamente, os olhos marejados com lágrimas. Olhos grandes, cheios de brilho fazem com que a intensidade dramática seja maior.

Figura 78: *Yansã* – Expressões faciais exageradas



Fonte: Animação *Yansã*

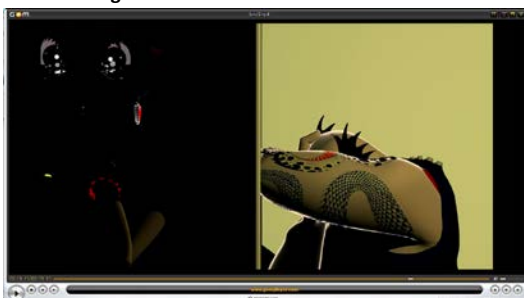
Figura 79: *Yansã* – Expressões faciais exageradas



Fonte: Animação *Yansã*

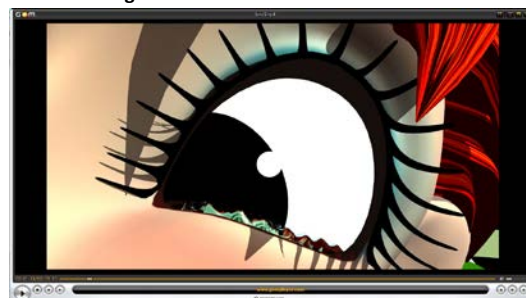
Outra característica que acentua as expressões faciais dos personagens são os olhos exageradamente grandes. Nas imagens, a personagem é representada com esses olhos desproporcionalmente grandes em relação ao rosto, aumentando a força das expressões.

Figura 80: *Yansã* – Olhos enormes



Fonte: Animação *Yansã*

Figura 81: *Yansã* – Olhos enormes



Fonte: Animação *Yansã*

3.3.2. Musa Divinorum

É outra animação do animador paulista Carlos Eduardo Nogueira, produzida no ano de 2009, e conta a história de uma garotinha que precisa reinventar sua vida ao renascer. Na animação, a personagem principal morre e é lançada ao rio num barco e volta à vida como uma fruta, uma banana. Novamente, o autor se utiliza da estética japonesa de animação associada a outras influências de outras escolas de animação na criação de sua própria obra. E, da mesma forma que sua obra anterior, também não é considerada um *anime*, recebendo apenas suas influências mais pertinentes. Algumas características dos *animes* presentes na obra de Carlos Eduardo são os imensos olhos (que enfatizam as expressões e sentimentos dos personagens), a proporção avantajada das cabeças em relação aos corpos dos personagens, cenários apresentados minuciosamente desenhados e corpos esguios. A animação venceu o Prêmio de Edital de Curtas-Metragens do Município de São Paulo e foi a primeira animação de Carlos Eduardo que contou com o apoio de uma equipe grande e de incentivo de apoio e capital externo.

Fazendo-se uma análise da animação através das imagens coletadas, nota-se a presença de características das animações nipônicas na obra de Nogueira. A primeira imagem apresenta a angulação da câmera disposta de forma cinematográfica, onde a câmera, localizada na parte superior da tela, mostra a visão do que acontece na animação de cima para baixo, apresentando uma perspectiva que mostra a ação da personagem principal. Angulação semelhante à da cena anterior, em que a personagem protagonista (em primeiro plano) olha ao longe um barco navegando no rio. É possível perceber tanto a ação da protagonista quanto a movimentação da embarcação ao fundo, proporcionada pela posição da câmera que abrange, em plano aberto, diversos elementos da composição, o que permite ao espectador ter noção do que se passa com ambas as figuras que compõem a cena. Na outra cena é possível identificar essa visão cinematográfica tão comum nos *animes* onde, em primeiro plano, fixa-se a imagem de um prédio, no qual a personagem principal da história irá escalar, e em segundo plano, ao fundo, a imagem do barco percorrendo o rio, dando uma indicação da direção para onde o olhar do telespectador deve se dirigir quando a

embarcação terminar de atravessar o rio. Outra cena que representa essa tomada cinematográfica é mostrada a musa, ao longe, sentada sobre uma pilastra contemplando o horizonte. Na última imagem câmera mostra um plano aberto representando a imensidão da paisagem, que compõe a ideia do diretor, junto ao texto recitado pela locutora, de infinito.

Figura 82: *Musa Divinorum* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Figura 83: *Musa Divinorum* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Figura 84: *Musa Divinorum* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

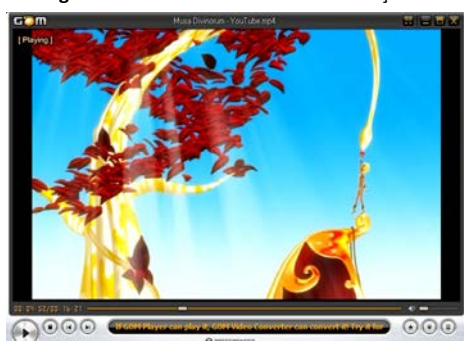
Figura 85: *Musa Divinorum* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Outra característica dos desenhos japoneses encontrada na animação é o foco na ação dos personagens. Numa dada cena, a musa é representada ao longe, tentando pegar um fruto. No decorrer da cena é mostrada toda a ação da musa, esforçando-se para agarrar o tão desejado fruto. Numa outra cena, há a representação do esforço da protagonista em escalar o prédio. Momentos antes no vídeo, a mesma escala e percorre os telhados das construções mais ao fundo até chegar à construção onde se encontra na imagem e o espectador acompanha todo esse percurso.

Figura 86: *Musa Divinorum* – Foco na ação



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

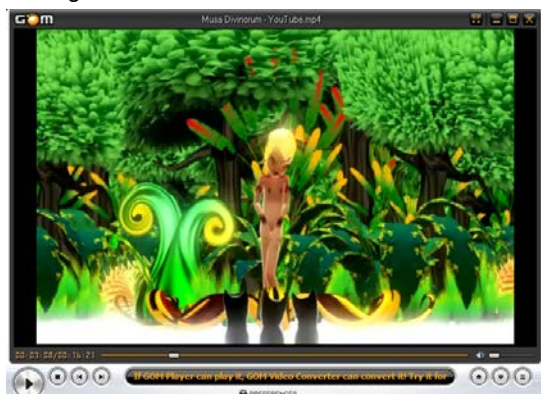
Figura 87: *Musa Divinorum* – Foco na ação



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Os cenários elaborados são representados pelas florestas repletas de árvores, com suas folhas e flores de diversos tamanhos, formatos e cores. Além dos rios com seus animais como os peixes, uma fauna rica também compõe o cenário, como pássaros, caracóis e três cachorros.

Figura 88: *Musa Divinorum* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

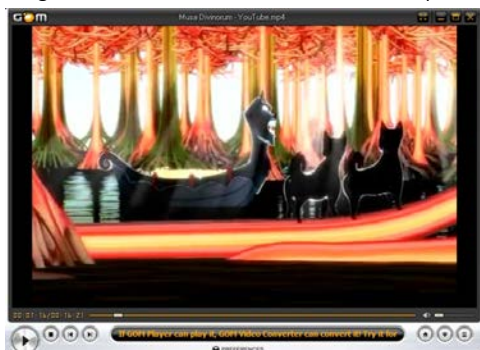
Figura 89: *Musa Divinorum* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

As referências ao Japão são postas na embarcação que transporta o corpo da garota pelo rio. A imagem esculpida na proa da embarcação faz referência a esculturas e máscaras utilizadas no folclore e no teatro japonês. Outra referência encontra-se nos três cachorros pretos que recebem a embarcação com o corpo da garota, que simboliza o guardião da vida eterna e a proteção à criança e à mulher.

Figura 90: *Musa Divinorum* – Referências ao Japão



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Figura 91: *Musa Divinorum* – Referências ao Japão



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

A animação apresenta ainda outra grande característica dos *animes* que são os olhos enormes dos personagens. A personagem central apresenta dois grandes olhos que fazem com que suas emoções se tornem mais acentuadas. O olhar torna-se mais penetrante, mais hipnotizante e cativa o espectador. Outra característica é representada pelo corpo esguio da protagonista. Pernas, braços e tronco compridos e finos, quase sem curvas e uma cabeça grande e sem proporção compõem a personagem.

Figura 92: *Musa Divinorum* – Olhos enormes



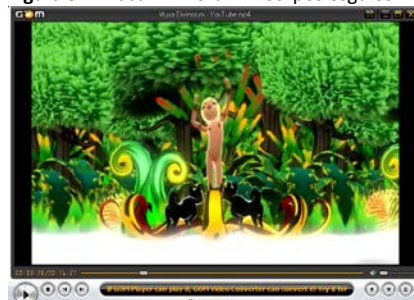
Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Figura 93: *Musa Divinorum* – Olhos enormes



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

Figura 94: *Musa Divinorum* – Corpos esguios



Fonte: Animação *Musa Divinorum*

3.3.3. Minha nada popular vida

É uma animação que surgiu a partir de um projeto carioca de animação. Após a saída de outros integrantes, o ilustrador Leandro Pinto deu continuidade ao projeto e lançou o primeiro episódio do *anime* em 2011. Os motivos que levaram o autor a desenvolver essa animação foram o gosto e a admiração pelos desenhos japoneses e suas habilidades para o desenho. Segundo Pinto (2013), “eu curto anime desde criança, e pensei: posso juntar o que eu sei fazer com o que gosto de ver”. Em relação à utilização da estética japonesa de animação, afirma Pinto (2013), “a cultura Japonesa vem se adaptando em solo nacional de uma modo informal, se uma pessoa quiser ver uma animação japonesa tem que recorrer à internet, quiser comprar um boneco de um personagem que a pessoa gosta, tem que comprar diretamente de fora, e isso não aquece a visão dessa cultura. Então eu pensei em trazer algo dela com a cara daqui”. A animação tem como cenário um bairro da Baixada Fluminense, no Rio de Janeiro, e conta a história de dois garotos chamados Douglas e Michaela que criam um forte laço de amizade, tema principal da trama. O objetivo do autor é produzir episódios com 4 minutos de duração cada. A animação é considerada um *anime* com toda sua essência, pois incorpora todos os elementos da estética de animação nipônica que a caracteriza com um *anime*. Seus traços foram inspirados, segundo o próprio autor, em animações japonesas como “*Bakuman*”, “*Kannagi*” e “*Toradora*” dentre outros. A animação possui cenários muito elaborados e ricos em detalhes, personagens com olhos grandes para enfatizar as emoções e expressões exageradas.

Ao analisar as imagens da animação é possível identificar características básicas da estética japonesa de animação. Como por exemplo, o detalhamento dos cenários. A estação de trem reproduzida em seus mínimos detalhes, com uma lixeira suja, alicerces com ferrugem, piso com rachaduras, trem com sujeira, chão do trilho com pedras minúsculas, árvores e suas folhas e flores detalhadas, teto da estação com rachaduras e sujeiras, sombras dos elementos, residências reproduzidas com gramado, texturas. Até mesmo um simples aparelho celular é representado em seus menores detalhes. Tudo para deixar a animação mais rica e aproximar-se da realidade.

Figura 95: *Minha nada popular vida* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 96: *Minha nada popular vida* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 97: *Minha nada popular vida* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

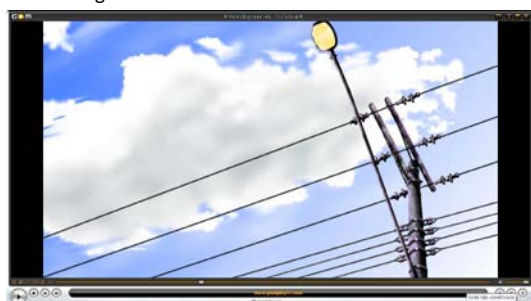
Figura 98: *Minha nada popular vida* – Cenários elaborados



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Os ângulos e tomadas das câmeras, dispostos de formas a remeter aos dos encontrados em filmes de cinema, trazem mais sofisticação e beleza à animação, agregando perspectiva e dinamismo às cenas.

Figura 99: *Minha nada popular vida* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 100: *Minha nada popular vida* – Linguagem cinematográfica



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

O foco na ação do personagem e não no mesmo é representado quando ele abre a porta do quarto, mostrando apenas a partir da linha dos joelhos para baixo e quando ele caminha e desce a escada, onde apenas parte do tronco e braços são mostrados, não aparecendo o rosto, retirando a personalidade das cenas e representando somente as ações.

Figura 101: *Minha nada popular vida* – Foco na ação



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 102: *Minha nada popular vida* – Foco na ação



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 103: *Minha nada popular vida* – Foco na ação



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

As expressões exageradas são mostradas no momento em que o personagem principal boceja ao acordar. O simples ato de abrir a boca é demonstrado através de uma abertura enorme da mesma, além dos olhos fechados, representados por dois traços. Outra cena onde fica em foco a expressão exagerada é ao abrir a geladeira e vasculhá-la com o olhar, o protagonista se espanta com algo e seus olhos enormes, juntamente com a boca, passam a sensação de surpresa mais aguda.

Figura 104: *Minha nada popular vida* – Expressões exageradas



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 105: *Minha nada popular vida* – Expressões exageradas



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Os olhos expressivos, grandes e brilhantes aparecem representados pelas imagens abaixo. Logo ao acordar é dado um close em parte de seu rosto, mostrando seu olho de grandes proporções. Isso permite ao espectador reconhecer e interpretar as emoções que o personagem passa em dado momento. Outra situação onde os olhos grandes aparecem é ao abrir a geladeira, onde a câmera mostra a imagem do protagonista de frente e, apenas através do olhar, é possível identificar a sensação de dúvida, estranheza no garoto.

Figura 106: *Minha nada popular vida* – Olhos enormes



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

Figura 107: *Minha nada popular vida* – Olhos enormes



Fonte: Animação *Minha nada popular vida*

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa mostra, através da pesquisa aprofundada acerca do tema em questão, que as influências culturais se expandem em diversas esferas da sociedade, inclusive na esfera artística, mais precisamente no âmbito da animação. Muito dessa influência ocorre devido à globalização que permite a troca de experiências e influências culturais dispostas em quaisquer partes do globo, não importando a distância entre os indivíduos ou culturas. Foi a globalização, através de meios como a internet, a televisão, jornais, revistas e periódicos e todo tipo de meio que possibilitasse essa troca de informações, que permitiu que artistas de todo o mundo, inclusive os nacionais, tivessem contato com a estética da animação japonesa e se aproveitassem de suas características, admiradas e respeitadas como ícones dentro da animação, para desenvolverem suas próprias animações.

Esse fator possibilitou também a pluralização de estilos, que se apoderou e se tornou uma marca dos artistas contemporâneos, que se “banham” de diversos estilos criando obras mistas. A partir dessa inter-relação entre estilos os artistas buscam formas de romper as limitações existentes em cada estilo e, através da convergência de estilos artísticos, agregando-se de algumas características e particularidades de cada e mesclando técnicas, e criam-se obras que combinam estéticas diferentes. Essas obras que mesclam estilos diferentes são ricas esteticamente por conterem características combinadas, agregando ao visual, técnicas diferenciadas que engrandecem a qualidade das animações. Exemplos dessa cooperação entre técnicas são apresentadas neste trabalho, representadas tanto por artistas estrangeiros, como os desenvolvedores do clipe da banda *Linkin Park* (*Breaking the Habit*) e diretores de cinema (*vide* Guillermo del Toro em seu mais novo filme *Pacific Rim*), quanto por artistas nacionais como Maurício de Souza com a criação da revista *Turma da Mônica Jovem*, a banda Pato Fu em seu clipe *Made in Japan* e, mais especificamente, o animador Carlos Eduardo Nogueira com dois curtas-metragens (que fizeram parte da seleção de objetos de estudo do trabalho). Todos esses citados (e mais outros encontrados neste trabalho) se

apropriaram de algumas das características da estética de animação japonesa, largamente difundida ao redor do mundo, e as mesclaram com outras técnicas.

Para um cenário de animação como o nacional, tão diversificado, a importância de se buscar influências estéticas numa cultura tão diferente e distante da brasileira tem suas razões. Não apenas por o estilo ser um dos mais disseminados e admirados ao redor do globo, chegando a ser exaustivamente copiado, mas também por possibilitar o desenvolvimento de técnicas inovadoras, por descobrir novos talentos dentro do universo da animação, que possam até se enveredar por outras estéticas que não a japonesa. A estética nipônica de animação possibilita que artistas experientes experimentem uma visão diferente da ótica encontrada no Ocidente, uma nova percepção de se apresentar visualmente uma história, criar personagens, utilizar traços, conceitos, aperfeiçoar técnicas e outros benefícios. Como fizeram Maurício de Souza e Carlos Eduardo Nogueira. Onde o primeiro aproveitou o mote dos desenhos japoneses para dar uma nova forma de estilização a personagens tão famosos e já consolidados como os da *Turma da Mônica*. Já o segundo se utilizou das características presentes nas animações japonesas para criar personagens novos. Aos menos experientes é uma forma de aliar a admiração pela estética nipônica de animação ao desejo de desenvolver uma animação, já que é muito mais fácil iniciar um projeto utilizando elementos de uma atmosfera da qual se identifique, como o caso de Leandro Pinto que criou um *anime* com toda sua essência. Apesar de não possuir valor autoral, pois o autor copia as características das animações japonesas rigorosamente, sua obra possui valor de incentivo a artistas nacionais que desejam um dia desenvolver seus próprios trabalhos. É uma amostra que há pessoas interessadas em desenvolver animação no país, pessoas com projetos de qualidade, bem trabalhados e que estão à espera de uma oportunidade para despontarem no cenário brasileiro da animação.

5. CONCLUSÃO

Esta pesquisa tinha como fim mostrar que animadores nacionais recebem influência em seus trabalhos de uma estética de animação consagrada, cultuada e admirada proveniente de um país com cultura tão diferente da brasileira. Seu estilo de narrativa, técnicas de desenho, inserções gráficas, linguagem única e tantos outros artifícios diferentes proporcionam uma nova possibilidade de surgimento de novos talentos e descobertas no cenário da animação brasileira.

A estética escolhida foi a japonesa, uma das mais admiradas e conhecidas no mundo, e foi percebido pelo autor desta pesquisa que essa estética possui adeptos, mesmo que poucos, no Brasil. E a mesma vem sendo bem explorada, pelos poucos animadores que se arriscam a desenvolver obras seguindo os conceitos da animação nipônica, em seus trabalhos, mesmo com pouco ou nenhum incentivo governamental, se diferenciando da grande massa que utiliza outros tipos de estética já saturados pelo mercado mundial.

Além de uma breve passagem pela história da animação mundial, apresentando seus ícones, foi realizada uma pesquisa acerca da animação nacional e seus principais nomes e obras, sendo importante para mostrar o surgimento da animação nacional e seu desenvolvimento através do tempo. Foi também desenvolvida uma pesquisa acerca da animação japonesa, com suas características, seus principais e mais significativos expoentes, suas principais obras e os motivos pelos quais essa estética é tão idolatrada mundo afora. Após esse momento, a pesquisa mostra as influências da estética de animação japonesa pelo mundo, apresentando alguns dos artistas e trabalhos que se renderam ao estilo japonês de animação. Essa pesquisa apontou, também, outros trabalhos de artistas brasileiros que receberam tais influências e as dispuseram em seus trabalhos. O referencial teórico serviu como base para o desenvolvimento da análise das animações nacionais escolhidas como exemplos dessa influência. A partir do referencial foi possível alcançar o primeiro objetivo específico.

Para demonstrar que as animações nacionais examinadas receberam tais influências, foram coletadas diversas características em trechos das mesmas, onde através de uma análise detalhada foram notadas semelhanças entre elas e animações japonesas, como por exemplo, a presença obrigatória e constante de linguagem cinematográfica nas cenas.

Através da pesquisa foi possível observar que artistas nacionais se interessam, seja por motivo comercial ou de admiração e respeito, pela estética de animação japonesa. O que mostra a importância da influência que a estética japonesa exerce sobre artistas de todo o mundo e que suas características são referências para diversos tipos de artistas, inclusive animadores brasileiros, produzirem suas obras. Esse mesmo resultado foi obtido com o uso de análises feitas com três animações de artistas nacionais, onde foram verificadas que os mesmos foram influenciados pela estética consagrada de animação japonesa e se utilizaram de suas características para desenvolverem seus trabalhos.

Por fim o objetivo geral foi alcançando, onde através dos elementos que compõem a estética de animação nipônica, foi possível analisar e perceber suas características como presença imprescindível de linguagem cinematográfica de câmera, elementos visuais (onomatopeias, texturas etc) compondo a cena, olhos grandes e brilhantes em demasia, entre outras características, influenciando animadores brasileiros na concepção de suas obras.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf R. **Arte e percepção visual**. São Paulo (SP), Pioneira, 1986.
- BACELAR, Tiago. **O fenômeno do *anime* no Brasil**. Rio de Janeiro (RJ), 2006.
- BECKERMAN, Howard. ***Animation the whole history***. New York (NY), Allworth Press, 2003.
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey: The animated film 1898-1928**. Chicago (CH), The University of Chicago Press, 1993.
- GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Rio de Janeiro (RJ), 2008.
- GRAVETT, Paul. **Mangá** – Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo. Conrad do Brasil, 2006.
- LUCENA JR, Alberto. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. São Paulo (SP), Editora Senac São Paulo, 2005.
- LUYTEN, Sônia B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo. Editora Hedra, 2005.
- MORENO, Antonio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Artenova/Embrafilmes, 1978.
- NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**. In LUYTEN, Sônia B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo. Editora Hedra, 2005.
- PERISIC, Zoran. **Guia prático do cinema de animação**. Lisboa, Presença Portugal, 1979.

PONTE, João Pedro. **Estudos de caso em educação matemática**. Bolema, 2006.

RAMOS, Fernão e MIRANDA, Luiz Felipe. **Enciclopédia do cinema brasileiro**. Editora Senac, São Paulo (SP), 2000.

SMITH, David R. “**New dimensions**: Beginnings of the Disney multiplane camera”, em SOLOMON, Charles (org.), **The art of the animated image**: An anthology. Los Angeles (LA), The American Film Institute, 1987a.

SOLOMON, Charles. **Enchanted drawings**: *The history of animation*. New York (NY), Random House Value Publishing, 1994b.

SOLOMON, Charles. **The art of the animated image**: *An anthology*. Los Angeles (LA), The American Film Institute, 1987c.

SOLOMON, Charles. **The history of animation**. New York (NY), Wings Books, 1994d.

THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. **The ilusion of life**: *Disney animation*. New York (NY), Abbeville Press, 1981.

YIN, Robert. **Case study research**: Design and Methods. Thousand Oaks (CA), SAGE Publications, 1994.