



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA (GMT)  
CURSO DE ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Gleyston Barbosa Martins

**Produção De Uma Animação Com Estética Anime: Quebrando Tabus Sobre A Produção  
De Animes Fora Do Japão**

Florianópolis

2023

Gleyston Barbosa Martins

**Produção De Uma Animação Com Estética Anime: Quebrando Tabus Sobre A Produção De Animes Fora Do Japão**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação

Orientador(a): Prof. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, Dr.

Florianópolis

2023

Martins, Gleyston Barbosa

Produção De Uma Animação Com Estética Anime: Quebrando Tabus Sobre A Produção De Animes Fora Do Japão / Gleyston Barbosa Martins; orientador, Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, 2023.

149 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,  
Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Anime. 3. Estilo. 4. Estética. 5. Style.

I. Figueiredo, Luiz Fernando Gonçalves de. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Gleyston Barbosa Martins

**Produção De Uma Animação Com Estética Anime: Quebrando Tabus Sobre A Produção De Animes Fora Do Japão**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso Animação- Bacharelado

Local Florianópolis, 01 de dezembro de 2023



Coordenação do Curso

**Banca examinadora**



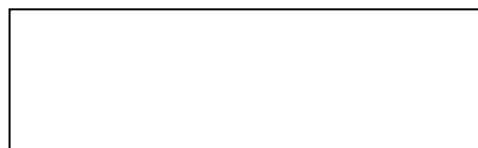
Prof. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, Dr.

Orientador(a)



Profa. Eliete Ourives, Dra

Instituição UFSC



Prof. Flávio Andaló, Dr.

Instituição UFSC

Florianópolis, 2023.

Dedicatória.

Dedico este trabalho a dona Honorina de Lourdes Barbosa, mãe solteira, incansável, trabalhadora e amorosa, sem a qual literalmente eu não estaria aqui hoje.



## AGRADECIMENTOS

“Toda grande caminhada começa com um simples passo”, (Buda).

A jornada em direção ao conhecimento é longa e árdua, mas isso não significa que precisa ser trilhada sozinho. Muitas pessoas são responsáveis por esse momento da minha vida. Primeiro minha Mãe e irmão, que sempre acreditaram em mim, minha mãe sempre lutou para me sustentar e a minha irmã, muitas vezes em detrimento de seu próprio bem estar e minha irmã sempre foi exemplo de vida, corajosa e com o pé no mundo, saiu de casa cedo para buscar seu lugar.

Vir para outro estado não foi fácil, tinha somente R\$ 600,00 no bolso depois de pagar a passagem e esse era o dinheiro que tinha para viver aqui, apesar dos contratemplos e rusgas, seria leviandade minha não agradecer a PRAE, Pro Reitoria de Assistência Estudantil, por garantir que eu tivesse comida no meu estômago, um teto sob a minha cabeça e dinheiro na conta para que pudesse resolver os problemas, e foram muitos que tive. Sim, é um direito, mas conhecendo a realidade do Brasil, devemos agradecer até quando conseguimos um direito que nos é garantido por lei, pois em muitos lugares nem isso acontece.

Durante meu tempo na Universidade Federal de Santa Catarina, fiz alguns inimigos, mas muitos amigos, pessoas que foram, não somente, vizinhos, colegas de quarto, de sala e de curso, mas verdadeiros irmãos e irmãs.

Thayse, grande companheira dos trabalhos e amiga, Saori, Dani, Julia, Uli, Joana dentre tantos outros, cujo não são somente pessoas incrivelmente talentosas, as quais sou verdadeiramente fã do trabalho, mas são também pessoas maravilhosas que me deram o prazer de abrilhantar a minha existência com sua presença.

As madrugadas na moradia tomando café e conversando dos assuntos mais profundos as besteiras do dia a dia, Diego, Thiago, Rene, André, Carlão, Adílson, Cherri, Sérgio, Gustavo, Lucero, Nathan, Alan e tantos outros com quem convivi diariamente também sempre ficarão comigo como uma lembrança de meus tempos de moradia.

Por fim, mas não menos importante, as pessoas que não desistiram de mim, nem quando eu mesmo desisti. Professor Luiz, Professor Flávio, Professora Eliete, Professor Clovis, Assistente Social Michela, Psicóloga Lara. Toda a equipe do NASDESIGN, Álvaro, Mariana, Márcio, Amália, Babinski, Guilherme, Rodrigo, Lisbeth, Alaís e Claudio, que embora me conhecessem a pouco tempo, cerca de um ano no qual frequentei o NASDESIGN, sempre foram extremamente solícitos, cordiais, acolhedores e me ajudaram de maneiras as quais não tenho nem palavras para descrever.

Por fim, termino essa caminhada e me preparo para começar uma nova, talvez, algumas pessoas não estarão caminhando mais ao meu lado daqui pra frente, pois todos temos nossos objetivos na vida. Mas saibam, todos, sem exceção que cruzaram meu caminho tem lugar especial em meu coração e estarão comigo até meus últimos dias.

“A felicidade só é real quando é compartilhada”, Filme Natureza selvagem.

## RESUMO

No Japão, os animes apresentam grande variedade entre si. Existem certas características comuns presentes na maioria dessas obras. Artistas ocidentais que cresceram em contato com essa estética, deram origem a produções que passaram a ser conhecidas pela comunidade de fãs como Murikanime, obras que procuram copiar os animes. O presente Trabalho tem por objetivo geral discutir a necessidade dessa separação, e como objetivos específicos, definir quais são as características desse estilo e produzir uma animação virtualmente indistinguível de um anime. Para tal pesquisou-se o que os teóricos do assunto definem como características comuns aos animes e reproduziu-se essas características na animação em questão. O resultado final se mostrou bem similar a um anime japonês. Vale lembrar que o intuito do trabalho não é desmerecer toda a influência que os animes tiveram e tem, mas simplesmente mostrar que é possível fazer animações nesse estilo fora do japão.

**Palavras-chave:** Anime; Estilo; Estética.



## ABSTRACT

In Japan, anime shows great variety among themselves. There are certain common characteristics present in most of these works. Western artists who grew up in contact with this aesthetic gave rise to productions that became known by the fan community as Murikanime, works that seek to copy anime. The general objective of this work is to discuss the need for this separation, and as specific objectives, to define the characteristics of this style and produce an animation that is virtually indistinguishable from an anime. To this end, we researched what theorists on the subject define as common characteristics of anime and reproduced these characteristics in the animation in question. The end result turned out to be very similar to a Japanese anime. It is worth remembering that the aim of the work is not to detract from all the influence that anime had and still has, but simply to show that it is possible to make animations in this style outside of Japan.

**Keywords:** Anime; Style; Aesthetics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Comparação entre The Matrix (1999) e Ghost on the Shell (1995) .....	19
Figura 2: Dragon Ball - Poster.....	20
Figura 3: Sakura card Captors – poster.....	20
Figura 4: Pokémon – Poster .....	20
Figura 5: Saylor Moon - Poster .....	20
Figura 6: Poster Invincible .....	20
Figura 7: Poster Uma História de Amor e Fúria.....	20
Figura 8: poster Avatar the Legend of Korra .....	20
Figura 9: Osamu Tezuka Trabalhando em seu escritório na Mushi Productions.....	22
Figura 10: Página do mangá de Tetsuwan no Atomu voll "The Birth of Mighty Atom" .....	23
Figura 11: Cena de Abertura do anime Tetsuwan no Atomu.....	23
Figura 12 Poster Da exibição americana de <i>Tetsuwan no Atomu</i> sob o nome " <i>Astroboy</i> " .....	25
Figura 13: <i>Tetsujin 28 Go</i> - Poster.....	27
Figura 14: <i>8 Man</i> - Poster.....	27
Figura 15: Cena do anime <i>Little Witch Sally</i> .....	27
Figura 16: Cena de " <i>The Lion King</i> (1994)" a esquerda e " <i>Jangaru Taitei</i> " (1966) a direita..	27
Figura 17: <i>Ribon no Kishi</i> –Poster.....	27
Figura 18: <i>Mach Go Go Go!</i> , ( <i>Speedy Racer</i> ) Poster .....	27
Figura 19: Starblazers - Poster.....	28
Figura 20: Transformers - Poster.....	29
Figura 21: Thundercats - Poster.....	29
Figura 22: Aparelho de <i>VCR</i> da década de 1980.....	29
Figura 23: Neon Genesis Evangelion - Poster.....	30
Figura 24: Cowboy Bebop - Poster.....	30
Figura 25: Perfect Blue - Poster.....	30
Figura 26: Aparelho de <i>VHS</i> com mídia .....	31
Figura 27: <i>DVD Player</i> da década de 1990 .....	31
Figura 28: <i>National Kid</i> - Poster.....	32
Figura 29: <i>Kyojû Tokusô Juspion</i> - Poster .....	32
Figura 30: <i>Sekai Ninja Sen Jiraiya</i> - Poster .....	32

Figura 31: <i>Dengeki sentai Chenjiman</i> - Poster.....	32
Figura 32: Osamu Tezuka e Maurício de Souza 1984.....	34
Figura 33: Akira - Poster.....	34
Figura 34: Poster Saint Seiya.....	35
Figura 35: Dragon Ball Z - Poster .....	37
Figura 36: Dragon Ball GT - Poster.....	37
Figura 37: Dragon Ball Super - Poster.....	37
Figura 38: Pintura do Grande Hall das cavernas de Chauvet.....	38
Figura 39: Pinturas pré-históricas das cavernas de Lascaux - França .....	38
Figura 40: Praxinoscópio .....	39
Figura 41: Taumatoscópio .....	39
Figura 42: Fenaquistoscópio.....	39
Figura 43: Lanterna Mágica .....	39
Figura 44: zootoscópio.....	39
Figura 45: <i>Flipbook</i> .....	39
Figura 46: cena do curta: <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> .....	40
Figura 47: Cena do curta: <i>Fantasmagorie</i> .....	40
Figura 48: Cena do filme: <i>Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics, Gertie, the Dinossaur</i> .....	41
Figura 49: Cena do filme: <i>The Sinking of the Lusitania</i> .....	41
Figura 50: Cena do filme "Krazy Kat and Ignatz Mouse at the circus".....	42
Figura 51: <i>Out Of The Inkwell: Bedtime (1923) (Remastered) (HD 1080p)</i> .....	42
Figura 52: Felix The Cat - Feline Follies (1919) - Primeiro filme .....	42
Figura 53: <i>El Apostol</i> - Poster .....	42
Figura 54: Cena do filme: <i>Osekisho</i> .....	42
Figura 55: Squash and Stretch.....	45
Figura 56: Squash and Stretch aplicado no anime <i>Kuroko no Basuke (2012)</i> .....	45
Figura 57: <i>Anticipation</i> .....	46
Figura 58: Antecipação da transformação de personagem em <i>Saylor Moon (1992)</i> .....	46
Figura 59: <i>Staging</i> .....	47
Figura 60: Staging no anime; <i>ACCA: 13-ku Kansatsu-ka (2017)</i> .....	47
Figura 61: Processo de Animação do Filme <i>Kubo and the Two Strings (2016)</i> .....	48
Figura 62: Cena do Anime <i>Shinseiki Evangelion (1995)</i> .....	49

Figura 63: Animação em <i>pose-to-Pose</i> .....	49
Figura 64: Cena do mesmo anime, <i>Shinseiki Evangelion</i> (1995).....	49
Figura 65: <i>Folow Through &amp; Overlapping Action</i> .....	51
Figura 66: <i>Follow Through</i> do cabelo durante a corrida da personagem .....	52
Figura 67: <i>Slow in &amp; Slow Out</i> .....	52
Figura 68: Cena de <i>Yuri!!! on ice</i> (2016).....	53
Figura 69: <i>Movimento em Arco</i> .....	54
Figura 70: Progressão da corrida da personagem em <i>Little Witch Academia</i> (2017).....	54
Figura 71: <i>Secondary Action</i> .....	55
Figura 72: " Cena de <i>Izetta The Last Witch</i> .....	55
Figura 73: <i>Timing</i> .....	56
Figura 74: Cena de luta entre Vegeta e Goku de <i>Dragon Ball Z</i> (1989).....	56
Figura 75: <i>Exaggeration</i> .....	57
Figura 76: Akko de <i>Little Witch Academia: The Enchanted Parade</i> (2015).....	57
Figura 77: Sequência final de Koji Morimoto em <i>Bobby's in Deep</i> .....	58
Figura 78: <i>Solid Drawing - Turn Around de Homer Simpson</i> .....	58
Figura 79: Apeal - A esquerda personagem sem <i>apeal</i> , a direita personagem com <i>apeal</i> .....	59
Figura 80: "Ryuk" de <i>Death Note</i> .....	59
Figura 81: Gerald McBoing-Boing - Poster .....	61
Figura 82: Mr. Magoo - Poster .....	61
Figura 83: Cena de abertura do Filme. <i>The Pink Panther</i> (1963) .....	61
Figura 84: <i>Star Trek: The Animated Series</i> - Poster.....	62
Figura 85: <i>Fat Albert and The Cosby Kids</i> - Poster .....	62
Figura 86: <i>He-Man and The Masters of The Universe</i> - Poster .....	62
Figura 87: Cena de um dos epp. de <i>Huckleberry Hound</i> .....	63
Figura 88: <i>The Yogi Bear Show</i> - Poster .....	63
Figura 89: <i>Quick Draw McGraw</i> - Poster .....	63
Figura 90: <i>The Flintstones</i> - Poster.....	63
Figura 91: Cena de um dos epp. de <i>Top Cat</i> .....	63
Figura 92: <i>The Jetsons</i> – Poster .....	63
Figura 93: Frame de um dos epp. de <i>Space ghost</i> .....	63
Figura 94: <i>Josie and The Pussycats</i> - Poster .....	63
Figura 95: <i>Scooby Doo, Where Are You!</i> - Poster .....	63

Figura 96: Método <i>toushin</i> de desenho .....	70
Figura 97: Proporções Realistas VS Proporções em anime .....	70
Figura 98: Proporções relativas à Idade dos personagens em anime.....	71
Figura 99: Diagrama de como desenhar um rosto feminino em Anime .....	72
Figura 100: Action Lines.....	73
Figura 101: Alguns formatos de boca usados em Anime para representar emoções .....	74
Figura 102: Cena do episódio inicial de Clannad (2007).....	75
Figura 103: <i>Kimi no Nawa (Your Name)</i> (2016) - Poster .....	75
Figura 104: Exemplo de cinematografia, cena de <i>Ghost in the Shell</i> (1995).....	77
Figura 105: Cena do anime <i>Bungo Stray Dogs</i> (2016).....	78
Figura 106: Quadro do Mangá de <i>Tetsuwan no Atomu (Astroboy)</i> . .....	79
Figura 107: Frame da Mesma Luta exibido no Anime homônimo de 1963 .....	79
Figura 108: Cena de Final Fantasy VII: Advent Children (2005).....	81
Figura 109: Cena da temporada de 2016 de Bersek .....	81
Figura 110: Cena de Ajin, produzida em 3D.....	81
Figura 111: Cena de <i>Sidonia No kishi</i> .....	81
Figura 112: <i>Initial D 1st Stage</i> (1998) Poster.....	82
Figura 113: Frame de uma das cenas do Anime Shingeki no Kyojin (Attack on Titan) .....	87
Figura 114: Local Real e um dos cenários Utilizados em <i>Kimi no Nawa (Your Name)</i> .....	87
Figura 115: Mapa Mental.....	90
Figura 116: <i>StoryBoard</i> da Animação .....	94
Figura 117: Captura de um dos frames do <i>Animatic</i> .....	95
Figura 118: Voice Acting sendo gravado no <i>Software Adobe Audition</i> .....	95
Figura 119: Composição de cena do <i>Animatic</i> no <i>Software Adobe After Effects</i> .....	95
Figura 120: Painel semântico dos cenários a serem utilizados, a cidade e o Beco.....	96
Figura 121: Painel semântico do Personagem Toono Ikazuchi.....	97
Figura 122: Painel semântico da personagem Veronica Aberdeen .....	97
Figura 123: Painel semântico do monstro Espectro.....	97
Figura 124: Concept Art do Personagem Toono e Sua Versão Vampiresca .....	98
Figura 125: <i>Concept Art</i> da Personagem Verônica .....	98
Figura 126: <i>Concept Art</i> Inicial do monstro.....	98
Figura 127: <i>Concept Art</i> de Cena para testar iluminação e cores.....	98
Figura 128: <i>Concept Final</i> com Personagens Iluminação e Cenário .....	99

Figura 129: Processo de confecção do Model Sheet do Personagem.....	100
Figura 130: Utilização de modelo 3D como auxílio na confecção do Personagem .....	100
Figura 131: Amostra de Model Sheet do Personagem Toono.....	100
Figura 132: Cenário Para <i>traveller</i> final renderizado .....	102
Figura 133: Base utilizando Modelos 3D para blocagem .....	102
Figura 134: Cenário Panorâmico Final Renderizado.....	102
Figura 135: Foto Panorâmica utilizada como referência para o cenário.....	102
Figura 136: Captura de tela de uma das cenas longas .....	104
Figura 137: Captura de tela da animação de uma cena curta .....	104
Figura 138: Captura de tela do processo de colorização de uma das cenas .....	105
Figura 139: Adição de máscara preta à tela do celular .....	106
Figura 140: Captura de tela do processo de montagem da animação .....	107
Figura 141: Captura de tela do processo de design de som .....	107

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	<i>Duas Dimensões</i>
3D	<i>Três Dimensões</i>
CDs	<i>Compact Discs</i>
CGI	<i>Computer-Generated Imagery</i>
d.C.	<i>Depois de Cristo</i>
Dr.	<i>Doutor</i>
DVD	<i>Digital Versatile Disc</i>
ep.	<i>Episódio</i>
epp.	<i>Episódios</i>
Fig.	<i>Figura</i>
HD	<i>High definition</i>
IMDb	<i>Internet Movie Database</i>
Mr.	<i>Mister</i>
N.Y.	<i>New York</i>
NASDESIGN	<i>Núcleo de Abordagem Sistemática do Design</i>
NBC	<i>National Broadcasting Company</i>
nov	<i>Novembro</i>
out	<i>Outubro</i>
OVA	<i>Original Video Animation</i>
PNG	<i>Portable Network Graphics</i>
Prof.	<i>Professor</i>
TMDb	<i>The Movie Database</i>
TV	<i>Televisão</i>
TVs	<i>Televisões</i>
UFSC	<i>Universidade Federal de Santa Catarina</i>
UPA	<i>United Productions of America</i>
VCR	<i>Video Cassette Recorder</i>
VHS	<i>Video Home System</i>
VS	<i>Versus</i>

## SUMÁRIO

1. Introdução.....	18
2. Objetivo Geral .....	21
2.1 Objetivos Específicos.....	21
3. Justificativa.....	21
4. Fundamentação teórica .....	22
4.1 Processo Histórico dos Animes Pelo Mundo .....	22
4.1.1 Osamu Tezuka e o Poderoso Átomo.....	22
4.1.2 A TV e o boom dos animes.....	25
4.1.3 O Processo histórico dos animes no Brasil .....	32
4.2 Era Pré-Disney.....	37
4.3 A Era Disney .....	43
4.3.1 Os Doze Princípios da Animação.....	43
5. Animação Limitada.....	60
6. O que define um estilo artístico? .....	65
6.1 O Estilo “Anime”.....	68
6.1.1 Design de personagens.....	70
6.1.2 Recursos Narrativos.....	73
6.1.3 Cenário e outros componentes de cena.....	75
6.1.4 Gêneros .....	76
6.1.5 Cinematografia .....	77
6.1.6 Anime, Mangá e Transmídia.....	78
6.1.7 Abstração.....	80
7. Síntese da Fundamentação teórica.....	83
8. Teoria associada a prática .....	83
9. Desenvolvimento prático .....	89
9.1 Confeção do mapa mental e definição do objeto de pesquisa .....	89
9.2 Criação .....	90
9.2.1 Ideia .....	90
9.2.2 Escopo do projeto .....	90
9.2.3 Argumento.....	91
9.2.4 Roteiro.....	92



9.3	Pré-Produção .....	92
9.3.1	Cronograma de trabalho e Panejamento .....	92
9.3.2	Storyboard .....	93
9.3.3	Animatic .....	94
9.3.4	<i>Concept Arts</i> e painéis semânticos .....	96
9.4	Produção .....	99
9.4.1	Model Sheets .....	99
9.4.2	Layouts .....	101
9.4.3	Produção dos cenários .....	101
9.4.4	Animação .....	103
9.4.5	Colorização .....	105
9.5	Pós Produção .....	106
9.5.1	Correção de cor e Adição de elementos gráficos .....	106
9.5.2	Montagem e <i>design</i> de som .....	107
10.	Considerações finais .....	108
	Referências: .....	110
	Anexo I: Ideia, Argumento, Storyline da primeira temporada e História do mundo. ....	134
	Kiyūketsuki to majō no Monogatari (吸血鬼と魔女の物語) .....	134
	Ideia .....	134
	Storyline .....	134
	História do mundo .....	134
	Argumento 1ª temporada .....	136
	Exemplo de Ficha de personagem: .....	140
	Anexo II: Amostra do Roteiro do primeiro episódio .....	142
	KIYUKETSUKI TO MAJO NO MONOGATARI EPP01 "ENCONTRO" .....	142
	POR GLEYSTON BARBOSA MARTINS .....	142
	Anexo III: Roteiro encurtado Para a nova minutagem do Piloto .....	144
	Kiyūketsuki to majō no monogatari: epsode 1 encounter .....	144
	Anexo IV: Diagrama de Tensão do Primeiro episódio. ....	148

## 1. INTRODUÇÃO

O termo “Anime, ou Animê, ou ainda Animé” (em japonês, アニメ) vem do termo em inglês *Animation* (etymonline, 2023), o qual significa “Animação” é o termo moderno mais comum para se referir a animação no Japão (CLEMENTS, 2019).

Dessa forma, “Anime”, no Japão, se refere a qualquer tipo de animação (OÓHAGAN, 2007; POITRAS, 2008), seja ela Duas dimensões (2D), ou três dimensões simuladas em computador (3D), Stop-Motion ou mesmo *Cartoons* e animações ocidentais como as da Disney, Pixar, Warner Bros, dentre outros.

No Japão moderno o Anime exhibe várias particularidades, os mais variados tipos de enredos e gêneros existem; gêneros comuns da indústria cinematográfica: drama, ação, comédia, vida cotidiana, *sci-fi*, psicológico, mistério, dentre outros, se mesclam com outras classificações voltadas para os públicos de faixas etárias específicas: adolescente do sexo masculino (shonen, 初年), adolescente do sexo feminino (shoujo 少女), jovem adulto do sexo masculino (seinen, 青年), jovem adulto do sexo feminino (josei, 女性). Produções de cunho erótico (ecchi, 越中) e produções de cunho pornográfico (hentai, 変態) Segundo (POITRAS, 2001 p. 7) “é na realidade uma forma de arte que inclui todos os gêneros encontrados do cinema”. Além disso abrange as mais variadas técnicas de produção, 2D tradicional, 2D parte tradicional parte digital, 2D com completa produção digital, 2D com integração de elementos em 3D, 3D em sua completude e stop-motion. Também abrange os mais variados tipos de traços e estilos, que vão do realista ao extremamente estilizado (LAMARRE, 2002; SWALE, 2015).

Em cenas não tão importantes, estas são animadas por três, ou seja, um desenho feito para cada três frames de animação “Em vez de movimento e realismo a ênfase da animação, na história e no desenvolvimento dos personagens e no impacto emocional” (SCHODT, 2007).

Filmes de animação produzidos no Japão para um autor japonês experiência. A própria palavra vem da palavra *animeshon*, uma tradução da palavra inglesa “animação.” Este termo abrange todos os títulos animados incluindo longas-metragens, programas de televisão e originais animação em vídeo (OVA) lançada para o entretenimento doméstico mercado de entretenimento (Brenner 2007, p. 29 apud CHO et al, 2018, p. 485). A definição de Brenner, particularmente “filmes de animação produzidos produzido no Japão para um público japonês”, é discutível devido ao facto de ser difícil tirar uma conclusão clara sobre onde o anime é produzido e, especialmente hoje, anime

não é apenas para um público japonês, mas também para um público internacional (CHO et al., 2018 p. 485).

O trabalho mais elaborado, inclusive com o animador mais experiente a cargo dele, é feito, algumas vezes até por um, ou seja, um desenho para cada frame de animação, é chamado de *Sakuga*, em japonês: 作画, (*Sakuga pt.2 - Anime Production in a Nutshell - YouTube, 2013*)

A definição de “Anime” como se referindo a, especificamente, “Animação originária do Japão” acontece no ocidente (POITRAS, 2008). Isso devido ao fato desse estilo de animação, predominantemente feito no Japão à época.

Anime é um meio no qual elementos visuais distintos combinam com uma variedade de estruturas genéricas, temáticas e filosóficas para produzir um mundo estético único. contém enredos muito mais complicados do que seria o caso em ofertas culturais populares americanas equivalentes (NAPIER, 2005, p. 28).

Segundo Almeida, (2011) vários diretores hollywoodianos, como Luc Besson, Frank Miller, as irmãs Wachowski, Tarantino, já se declararam fãs das animações japonesas, e assumiram que essas obras influenciaram as produções que fizeram (Fig. 1), tudo isso, corrobora a afirmação de que os animes são um fenômeno cultural que influenciou e influencia artistas ao redor do mundo.

Figura 1: Comparação entre *The Matrix* (1999) - Irmãs Wachowski e *ghost in the shell* (1995) - Mamoru Oshii



Fonte: @Richmond\_Lee (2020)<sup>1</sup>

Produções como *Dragon Ball* (1986) (Fig. 2), *Sakura Card Captors* (1998) (Fig. 3), *Pokémon* (1997) (Fig. 4) e *Sailor Moon* (1992) (Fig.5) já eram extremamente populares e tomaram de arroubo a cultura pop, influenciando crianças, algumas das quais viriam a ser os artistas de hoje.

<sup>1</sup> Disponível em: [https://twitter.com/Richmond\\_Lee/status/1239639959637655553](https://twitter.com/Richmond_Lee/status/1239639959637655553) Acessado em 11 out 2023

Segundo Napier, (2005), o anime é um fenômeno global não só por suas características visuais complexas cheia de planos ousados e desenhos bem trabalhados, mas também é interessante pela sua estrutura narrativa.

Figura 2: Dragon Ball - Poster



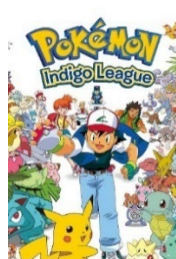
Fonte: IMDb (2023)<sup>2</sup>

Figura 3: Sakura card Captors – poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>3</sup>

Figura 4: Pokémon – Poster



Fonte: TMDb (2023)<sup>4</sup>

Figura 5: Saylor Moon - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>5</sup>

A partir disso, não se torna nenhuma extrapolação afirmar que esses artistas, influenciados pela cultura pop de sua época traduziram em suas obras a estética das obras que cresceram assistindo. Títulos como; *Invincible* (2021) (Fig. 6), *Uma História de Amor e Fúria* (2013) (Fig. 7) e *Avatar: A lenda de Korra* (2014) (Fig. 8), passaram a ser conhecidas *Murikanime*, ou *Pseudo-Anime*, ou *Animesque*, ou *Fauxanime*, que são obras com estética dos animes japoneses, mas feitas fora do Japão. (ALMEIDA, 2011).

Estas são obras de animação não-japonesas, mas que aplicam a estética de animês e mangás em sua produção. Com o crescente envolvimento de estúdios de diferentes países em uma mesma obra de animação, passar-se-á a definir como Pseudo-Anime apenas aquelas que não receberam contribuição de um estúdio japonês (ALMEIDA, 2011 p. 26).

Figura 6: Poster *Invincible*



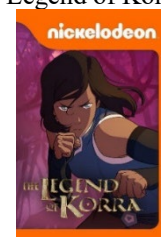
Fonte: Rotten Tomatoes (2023)<sup>6</sup>

Figura 7: Poster *Uma História de Amor e Fúria*



Fonte: IMDb (2023)<sup>7</sup>

Figura 8: poster *Avatar the Legend of Korra*



Fonte: IMDb (2023)<sup>8</sup>

<sup>2</sup> Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0088509/> Acessado em 11 out 2023

<sup>3</sup> Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt0221735/> Acessado em 11 out 2023

<sup>4</sup> Disponível em <https://www.themoviedb.org/tv/60572/season/1/images/posters> Acessado em 11 out 2023

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0103369/> Acessado em 11 out 2023

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/tv/invincible/s01> Acessado em 11 out 2023

<sup>7</sup> Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt2231208/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt2231208/?ref=tt_mv_close) Acessado em 11 out 2023

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1695360/> Acessado em 11 out 2023

## **2. OBJETIVO GERAL**

Discutir a necessidade da separação entre os animes japoneses e os animes produzidos fora do Japão no ocidente e sugerir um novo conceito de anime enquanto estilo estético de animação.

### **2.1 Objetivos Específicos**

Definir quais características pertencem aos animes enquanto estilo de animação.

Produzir uma animação no referido estilo que seja o mais próxima o possível de um anime japonês.

## **3. JUSTIFICATIVA**

Como mostrado anteriormente, “Anime”, mesmo os japoneses, podem existir sob uma enorme variedade de temas, técnicas estilos e gêneros. Visto que, nem no Japão existe este tipo de separação, como citam vários autores, acredita-se neste trabalho, que seria mais apropriado chamá-los apenas de “Anime”, ou ainda Anime Americano, Anime Coreano, Anime Chinês, Anime Brasileiro, etc.

Se essas obras buscam mimetizar o estilo estético dos animes japoneses, significa que há um estilo a ser mimetizado, ou seja, o estilo estético “Anime”. Visto que os animes outrora nasceram influenciados pelas animações dos estúdios Disney. Osamu Tezuka, considerado pai do mangá e do anime no Japão (SCHODT, 2007), autor da primeira série animada japonesa para a TV a ser exportada, *Astroboy* (1963), era fã dos estúdios Disney (Google Arts & Culture, 2023), ele e muitos outros autores, hoje venerados como os pioneiros do anime foram influenciados pelas Animações ocidentais de sua época, é claro que cada um adicionou seu sabor e suas características culturais as suas obras, mas elas nunca foram chamadas de “Animações Não-Disney”. Da mesma forma, artistas atualmente influenciados pelas obras que consumiam na infância, adicionam a estética que gostam, a estética do Anime, suas próprias características culturais e seu sabor.

Dessa forma pretende-se definir quais características pertencem ao anime enquanto estilo de animação e a produção de uma animação tentando seguir ao máximo a cultura japonesa, os traços comuns ao anime, com cenários japoneses e personagens usando as proporções clássicas

do Anime com técnicas comumente usadas na produção dos mesmos no sentido de confeccionar uma animação que seja virtualmente indistinguível de um anime japonês.

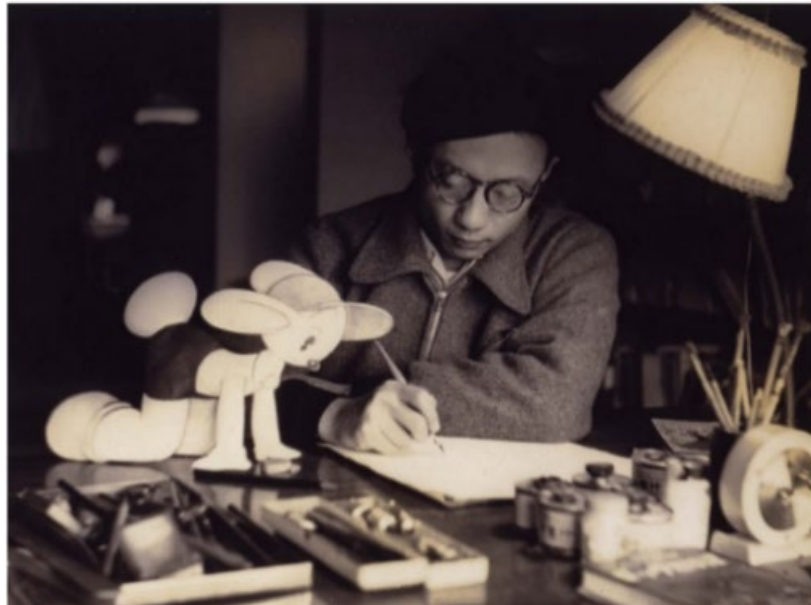
## 4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 4.1 Processo Histórico dos Animes Pelo Mundo

#### 4.1.1 Osamu Tezuka e o Poderoso Átomo

A história para os animes começa com um homem, Osamu Tezuka (Fig. 9), médico, conhecido no Japão como deus do mangá, grossamente pode ser interpretado como o quadrinho japonês, o que, assim como os animes, não arranha nem a superfície da complexidade do assunto, mas como o trabalho não se trata necessariamente sobre mangás, quem sabe em um futuro trabalho, atentar-se-á ao fato de que simplesmente o *Mangá no Kamisama* マンガの神様, com um currículo de mais de cento e cinquenta mil páginas feitas por ele, era fã das animações Disney e fã do cinema *Novelle Vague* francês.

Figura 9: Osamu Tezuka Trabalhando em seu escritório na Mushi Productions



Fonte: (Google Arts & Culture, 2023)

Na verdade, “cinema” é a palavra-chave; com o uso de planos panorâmicos, close-ups extremos, lapso de tempo, flashbacks e outros dispositivos cinematográficos, os

quadrinhos japoneses literalmente explodiram do papel em que foram impressos (DRAZEN, 2014 p.22). Seu mangá *Tetsuwan Atomu*, 鉄腕アトム, algo como “O poderoso Átomo” (Fig. 22) era uma febre no Japão da época, a popularidade de seu personagem “Atomu” surpreendeu o próprio Tezuka (DRAZEN, 2014; SCHODT, 2007).

Na história do mangá, Atomu era um menino robô altamente avançado inventado, no estilo Pinóquio, por um cientista louco como substituto de seu filho morto. Atom era fofo e quase fofinho, e ele sempre ajudava os humanos, frequentemente lutando contra vários monstros, criminosos e robôs malignos. Ao contrário dos super-heróis americanos que geralmente lutavam por justiça, ele também lutou pelo objetivo final do Japão derrotado no pós-guerra - a paz (SCHODT, 2007).

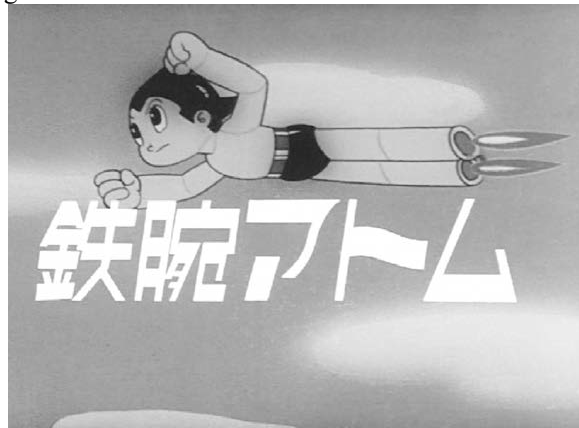
O mangá (Fig. 10) foi serializado e, posteriormente, a evolução natural era que viesse uma animação, se isso acontecesse nos dias de hoje, não haveria nada mais normal, entretanto, a época, existiam poucas séries animadas japonesas, assim *Tetsuwan no Atomu* (Fig.11) tornou-se a primeira série animada japonesa a fazer um ícone nacional e posteriormente a primeira a ser exportada (SCHODT, 2007).

Figura 10: Página do mangá de Tetsuwan no Atomu voll "The Birth of Mighty Atom"



Fonte: (SCHODT, 2007 p.36)

Figura 11: Cena de Abertura do anime Tetsuwan no Atomu



Fonte: (SCHODT, 2007 p.56)

O motivo pelo qual Tezuka é tão venerado no Japão, e no mundo, não se deve somente ao fato de ser considerado o deus do mangá, como já dito anteriormente, nem do fato de ele ter ajudado em muito na expansão da indústria do mangá no Japão, nem devido ao seu pioneirismo em fazer a primeira série animada japonesa a ser exportada, além disso Tezuka ajudou a estabelecer o que hoje, para bem ou mal, é o padrão da produção de animes na indústria. Obviamente, não foi intencional, Tezuka e seu time eram apaixonados por animação e eram os mais interessados em fazer com que Tetsuwan no Atomu fosse uma série que fizesse muito sucesso, muito por que em questões financeiras, essa série significava a salvação de seu recém criado estúdio o *Muchi Productions*, o qual até então sobrevivia apenas do financiamento de Tezuka (SCHODT, 2007).

Infelizmente, na esperança de tornar a série mais competitiva e pensando que isso afastaria concorrentes em potencial, um Tezuka excessivamente confiante concordou em sua oferta à Fuji TV para aderir a um cronograma de custo e produção que beirava o desumano. Foi um ato precipitado do qual ele se arrependeria mais tarde. Como descreve Yamamoto, a equipe da Mushi Productions foi forçada a trabalhar contra o relógio. (SCHODT, 2007)

Segundo Schodt (2007), Tezuka e sua equipe precisaram desenvolver várias técnicas a fim de reduzir custos e tempo de produção para que conseguissem entregar a série a tempo, destas destacam-se as oito principais:

- Animar por três ao invés de animar por dois, isso significa que, pra cada desenho feito, seriam tiradas três fotografias “frames”, em vez de duas fotografias como era feito nas animações americanas.
- Usar apenas um desenho estático, em frames de close-up do rosto do personagem.
- Ajustar zoom da câmera ou fazer um *dolly* sobre um desenho com o objetivo de criar a ilusão de movimento sem precisar desenhar mais que um desenho.
- Fazer sequências curtas em looping e repeti-la várias vezes enquanto desliza a imagem de fundo utilizado para animações de *Walk cycle* e corrida.
- Animar somente a parte do desenho que se movimenta enquanto o resto permanece estático em frame.
- Animar apenas a boca no *lipsync* e abreviar os desenhos usados, na representação da fala dos personagens.
- Reutilizar os mesmos desenhos em cenas diferentes.
- Usar várias tomadas mais curtas em vez de tomadas longas que exigiriam um movimento mais elaborado.



Em 1º de janeiro de 1963, todo o trabalho e horas não dormidas de Tezuka e sua equipe, seriam recompensados Tetsuwan Atomu foi exibido pela Fuji TV como a primeira série animada do canal estreante à época, e foi um sucesso completo. Posteriormente a série seria exportada para os Estados Unidos, sob um novo nome, “Astro Boy” (Fig. 12) segundo o próprio Tezuka por que o título original, o qual possuía a palavra Atom, átomo em português, lembrava a pronuncia de “*to fart*”, peidar em português, um dos executivos pediu a seu filho por nomes para a série e o garoto disse “Astro Boy” e essa história foi repetida à exaustão por Tezuka nos anos que se seguiram. a série foi exibida pela NBC, repetindo o sucesso que fizera em seu país de origem (SCHODT, 2007).

Figura 12 Poster Da exibição americana de *Tetsuwan no Atomu* sob o nome "Astroboy"



Fonte: Wikipedia (2023)<sup>9</sup>

Embora ninguém pudesse ter percebido na época, a série animada não apenas tornaria o Átomo um ícone nacional, mas também ajudaria a mudar o curso da história da animação e prepararia o cenário para o eventual domínio global da indústria pelo Japão (SCHODT, 2007 p. 55, tradução nossa).

Segundo SCHODT (2007) Tezuka sonhava em um dia se igualar ou até superar seu ídolo, Walt Disney. Analisando seus feitos hoje, poder-se-ia dizer que a importância de Tezuka para a história dos animes se equipara a importância de Disney para a animação, ou seja, seu sonho se realizou.

#### 4.1.2 A TV e o boom dos animes

Na década de 1960 os aparelhos de TV começavam a ganhar os lares. Animação já fazia bastante sucesso com estúdios como Disney e Warner Bros apresentando suas produções no cinema, entretanto os canais de TV, emergentes à época, precisavam de uma quantidade enorme

---

<sup>9</sup> Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Astro\\_Boy\\_%281963\\_TV\\_series%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy_%281963_TV_series%29) Acessado em 16 out 2023

de conteúdo e não tinham o tempo necessário para esperar a produção de animações com a qualidade dos grandes estúdios e nem o orçamento para financiar ou comprar essas animações.

A crescente necessidade de programação coincidiu com a abordagem experimental daquela época das emissoras que estavam dispostos a tentar qualquer coisa. Animes foram especialmente bem-vindos devido a da sua falta de especificidade étnica. Uma das convenções do anime[...] era desenhar personagens como se fossem americanos, ou pelo menos branco. Mesmo que os personagens fossem japoneses, eles raramente pareciam Japonês. Assim, a tradução não foi problema algum; personagens podem ser renomeados relacionamentos e motivações conciliados e enredos reescritos com relativa facilidade (DRAZEN, 2014 p. 23, tradução nossa).

As razões para o sucesso das animações japonesas no ocidente, a época, eram os traços dos personagens, muito diferentes dos estúdios da época e os enredos, que geralmente eram mais complexos que as animações ocidentais que passavam na TV e abrangiam mais gêneros que o de comédia, costumeiro nas animações da época. (JOZUKA, 2019)

Segundo Drazen (2014), após o sucesso de *Astroboy* na década de 1960, houve um hiato de interesse com relação aos animes na TV americana, isso não significa que nas décadas seguintes não foram importadas outras obras de anime, de fato, ainda nos anos 1960, segundo Poitras (2008), obras como *Tetsujin 28-go* (1963) (Fig. 13), *8Man* (1963) (Fig. 14) e *Little Witch Sally* (1966) (Fig. 15), faziam sucesso ao lado de *Astroboy* na TV americana, algumas outras séries produzidas por Tezuka também fizeram parte do hall de programações da TV americana à época: *Jangaru Taitei* (1966), *Kimba the White Lion* nos Estados Unidos, fato interessante, *The Lion King* (1994), O Rei Leão no Brasil, apresenta fortes semelhanças com o longa-metragem de Tezuka a ponto de os estúdios Disney serem acusados de plágio devido a semelhança entre as obras (Kačerauskas, 2019) , na Figura 16 há uma comparação entre uma das cenas lado a lado, *Ribon no Kishi* (1967), *Princess Knight* nos Estados Unidos (Fig. 17) e mais um sucesso conhecido mundialmente, *Mach Go Go Go!* (1967), conhecido fora do Japão como *Speed Racer* (Fig. 18), entretanto ao final dos anos 1960 o interesse em animações japonesas fora do Japão tinha declinado a quase zero (DRAZEN, 2014).

Figura 13: *Tetsujin 28 Go* - Poster



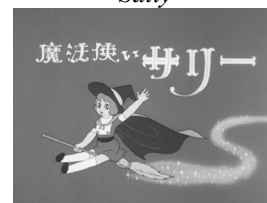
Fonte: IMDb (2023)<sup>10</sup>

Figura 14: *8 Man* – Poster



Fonte: MyAnimeList (2023)<sup>11</sup>

Figura 15: Cena do anime *Little Witch Sally*



Fonte: Galactic Journey (2023)<sup>12</sup>

Figura 16: Comparação entre uma das cenas de "*The Lion King* (1994)" a esquerda e "*Jangaru Taitei*" (1966) a direita



Fonte: (Kačerauskas, 2019)

Figura 17: *Ribon no Kishi* –Poster.



Fonte: IMDb (2023)<sup>13</sup>

Figura 18: *Mach Go Go Go!*, (*Speedy Racer*) Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>14</sup>

Todavia Poitras, (2008) relata uma situação diferente, segundo ele a década de 1970 não só havia interesse por séries animadas japonesas nos Estados Unidos como o mercado encontrava-se em ascensão, foi a época na qual diretores como Hayao Miyazaki e Go Nagai, fizeram sua estreia na indústria de animes, o público alvo das animações eram crianças do colegial, esse período também é marcado pelo aparecimento e popularidade do gênero de robôs gigantes (Mecha) e do atrelamento da indústria de brinquedos à indústria de animação. “Se os brinquedos não vendessem bem, um show de robôs gigantes poderia ser abruptamente cancelado, como

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt3634076/> Acessado em 16 out 2023

<sup>11</sup> Disponível em: <https://myanimelist.net/anime/5052/Eightman> Acessado 16 out 2023

<sup>12</sup> Disponível em <http://galacticjourney.org/august-8-1968-the-little-witch-girl-and-the-little-ghost-boy-mahoutsukai-sally-and-gegege-no-kitaro/> Acessado em 16 out 2023

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0121655/> Acessado 16 out 2023

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0061300/> Acessado 16 out 2023

aconteceu com a série original de TV *Kido senshi Gandamu, Mobile Suit Gundam.*” (POITRAS, 2008, p. 52, tradução nossa).

A série *Star Blazers* (1979) (Fig. 19), pegou todos de surpresa com o sucesso que fez, coincidiu com a explosão de *Star Wars* no cinema. (DRAZEN, 2014). Talvez por causa disso, a série tenha feito bastante sucesso, já que se tratava da história de uma nave espacial que tinha de fazer uma perigosa viagem através da galáxia a um distante planeta, *Iscandar*, com o objetivo de salvar a terra de uma invasão.

Figura 19: Starblazers - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>15</sup>

*Star Blazers*, a versão animada de *UchuSenkan Yamato* (Space Cruiser Yamato) de Reiji Matsumoto, foi uma revelação, pois tinha um arco de história de 26 semanas, superando seus predecessores da mesma forma que seu homônimo ofuscava outros encouraçados. executivos no Ocidente previram isso, alguns dos garotos mais velhos da plateia estavam assistindo tanto pela interação pessoal (alguns personagens morrem, outros se apaixonam) quanto pelas batalhas espaciais contra as forças *Gamilon* (DRAZEN, 2014 p. 24, tradução nossa).

O uso de arranjos sinfônicos também se iniciou nessa década, anteriormente a produção de músicas para anime se limitava a trilhas de quarenta e cinco segundos com no máximo duas músicas por série, a partir dessa década ficou popular a venda de álbuns com as músicas da trilha sonora.

A década de 1980 é marcada pelo aumento da idade do público alvo, atingindo não somente crianças do colegial, mas também estudantes universitários.

Uma possível razão para isso é que um grande número de animadores que cresceram assistindo anime quando crianças agora estavam em posição de moldar os programas em que estavam trabalhando. Outra explicação pode ter sido a capacidade de muitos

<sup>15</sup> Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0078692/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0078692/?ref=tt_mv_close). Acessado em: 11 out 2023.

pequenos estúdios independentes de produzir trabalhos para a televisão e outros mercados (POITRAS, 2008, p. 53, tradução nossa).

A popularidade dos aparelhos de VCR, *videocassete recorder* (gravador de cassete de vídeo) (Fig. 22), possibilitou o aparecimento e popularização dos OVAs ou OAVs *original vídeo animation*, animações voltadas diretamente para o mercado de vídeo, o que abriu campo para públicos de nicho e gêneros como o erótico (Poitras, 2008). O período também foi marcado pelo aparecimento de longas-metragens em anime como *Akira*, o que elevou o padrão de qualidade de animação e de *stolyteling* para a indústria (Poitras, 2008). Também ocorreram algumas parcerias entre as indústrias americana e japonesa na produção de animações americanas, uma delas foi *The Transformers* (1984).

Ainda segundo Drazen (2014), na década de 1980, outra grande revolução contribuiu para o aumento da popularidade das animações japonesas, nos Estados Unidos, o crescimento em massa da TV a cabo e dos gravadores de vídeo voltados a consumidores, isso fez com que a demanda por animações subisse muito pra preencher as centenas de horas de programação que os canais a cabo precisavam. Além disso, parcerias entre a indústria Americana e a japonesa começaram a acontecer, possibilitando parcerias em produções como a de *Transformers* (1984) (Fig.20), este Animado Pelo estúdio Toei Animation em 1984, bem como *Thundercats* (1985) (Fig.21), idealizado e pré-produzido nos Estados Unidos e animado no Japão (LAMBIE, 2016).

*The Transformers* foi desenvolvido pela Hasbro a partir de uma linha japonesa de brinquedos de robôs transformadores fabricados pela *Takara*. A série foi produzida pela Sunbow em conjunto com a *Marvel*, que também produziu uma série de quadrinhos para apoiar a variedade de brinquedos traduzidos e adaptados para o público americano (Geraghty, 2010 p. 288, tradução nossa).

Figura 20: Transformers - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>16</sup>

Figura 21: Thundercats - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>17</sup>

Figura 22: Aparelho de VCR da década de 1980

<sup>16</sup> Disponível em:

[https://www.imdb.com/title/tt0086817/?ref=nm\\_sr\\_srg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_transformers%25201984](https://www.imdb.com/title/tt0086817/?ref=nm_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_transformers%25201984). Acessado em 11 out 2023

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0088631/>. Acessado em 11 out 2023



Fonte: Wikipedia (2023)<sup>18</sup>

Apesar dos dois autores citados discordarem quanto as décadas anteriores, ambos concordam que o grande boom dos animes ocorre na década de 1990, o Japão sofria os efeitos de uma crise econômica ocorrida nos anos 1980, o que permitiu que o mercado de animação voltado a televisão e ao vídeo crescesse, “à medida que as pessoas procuravam alternativas de entretenimento mais baratas; elas frequentemente se voltavam para o vídeo e a televisão à medida que sua renda disponível diminuía” (POITRAS, 2008, p. 55).

O período foi marcado pela estreia de várias obras de sucesso mundial, Poitras (2008) cita que foi um período marcado pelo aparecimento de animes com enredo voltado para audiências mais maduras como, *Shinseki ebangerion* (1995), *Neon Genesis Evangelion* no ocidente (Figura 23), *Cowboy Bebop* (1998) (Fig. 24), *Pafekuto buru*, *Perfect Blue* (Fig. 25) no ocidente, Drazen, (2014) cita *Sailor Moon* (1992), *Dragon Ball* (1986) e *Pokémon* (1997), estes são somente alguns da fartura de títulos que fizeram sucesso mundial.

Figura 23: Neon Genesis Evangelion - Poster



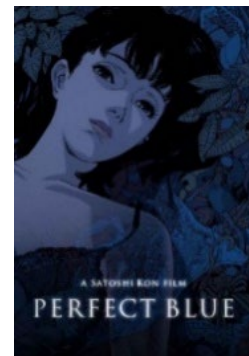
Fonte: IMDb (2023)<sup>19</sup>

Figura 24: Cowboy Bebop - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>20</sup>

Figura 25: Perfect Blue - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>21</sup>

<sup>18</sup> Disponível em: [https://simple.wikipedia.org/wiki/Videocassette\\_recorder](https://simple.wikipedia.org/wiki/Videocassette_recorder) Acessado em 16 out 2023

<sup>19</sup> Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0112159/mediaviewer/rm1624284673/?ref=tt\\_mi\\_sm](https://www.imdb.com/title/tt0112159/mediaviewer/rm1624284673/?ref=tt_mi_sm) Acessado em 16 out 2023

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0213338/> Acessado em 16 out 2023

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0156887/> Acessado em 16 out 2023

Como um produto comercial no mundo de língua inglesa, o anime ganhou importância com o desenvolvimento da tecnologia de vídeo, especificamente *VHS* e *DVD*. Quase todos os animes em versões legendadas e dubladas em inglês apareceram em vídeo, e não na televisão ou nos cinemas. Na verdade, isso pode ser visto como uma vantagem, pois grande parte da disseminação do anime no mundo de língua inglesa, especialmente nos Estados Unidos, tem se dado por meio de uma crescente comunidade de fãs que geralmente prefere seu material sem cortes e em formato legendado. Entre os fãs, isso também levou a discussões intermináveis sobre a superioridade dos programas redobrados em relação aos legendados (Poitras, 2008 p. 64, tradução nossa).

Segundo Poitras, (2008) a popularização do VHS, Vídeo Home System, (Fig. 26) e do DVD, *Digital Versatile Disc* (Fig. 27), exerceram um papel importante na popularização dos animes.

Figura 26: Aparelho de *VHS* com mídia



Fonte: Gazeta do povo (2023)<sup>22</sup>

Figura 27: *DVD* Player da década de 1990



Fonte: *Sound & Vision* (2017)<sup>23</sup>

Segundo Leonardt, (2005) essa expansão está muito relacionada ao aparecimento dos FANSUBS, comunidades de fãs de anime que legendavam as obras e as distribuía gratuitamente afim de promover a disseminação dos animes por pura paixão às obras.

A rede de distribuição de fãs de anime tornou-se um proselitismo comum: um espaço onde a mídia e as ideias podem ser trocadas livremente para promover uma causa específica. Os fãs acreditavam fervorosamente em espalhar o anime para o maior número possível de pessoas por meio de redes coordenadas que obtinham, traduziam, copiavam e distribuíam fitas de vídeo. Através dessas redes, muitos fãs espalharam conhecimento e entusiasmo por anime, começando muitos anos antes da adoção generalizada da Internet (LEONARDT, 2005, p. 192-196, tradução nossa).

Até agora foi falado sobre o Boom dos animes no mundo, entretanto, no Brasil a evolução e popularização dos animes se deu de maneira um pouco diferente.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/cinema/a-ultima-sessao-de-vhs-o-fim-do-videocassete-enterra-uma-era-de-ouro-da-cultura-moderna-3nn43ri8djwcdtruda497pi04j/> Acessado em 16 out 2023

<sup>23</sup> Disponível em <https://www.soundandvision.com/content/flashback-1997-first-dvd-players-arrive> Acessado em 16 out 2023

### 4.1.3 O Processo histórico dos animes no Brasil

Até agora se ponderou sobre o desenvolvimento dos animes ao redor do mundo, em particular, nos Estados Unidos, no Brasil, o processo de expansão dos animes ocorre por motivos um pouco diferentes. Enquanto o mundo descobria o anime e o mangá, no Brasil o único acesso que existia a esse tipo de mídia era o que os imigrantes japoneses traziam quando iam visitar os parentes que ainda moravam no Japão ou quando iam passar um tempo por lá estudando (SOARES, 2019).

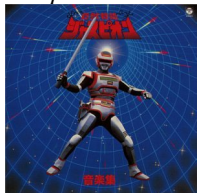
Apesar de o trabalho falar especificamente de animes, vale fazer uma menção honrosa aos *tokusatus*, séries em *live action* como, *National Kid* (1960) (Fig.28), *Kyojū Tokusō Juspion* (1985) (Fig. 29), *O fantástico Jaspion no Brasil*, *Sekai Ninja Sen Jiraiya* (Fig. 30) (1988), *Jiraiya, O Incrível Ninja no Brasil*, e *Dengeki sentai Chenjiman* (1985) (Fig. 31), *Esquadrão Relâmpago Changeman no Brasil*.

Figura 28: *National Kid* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>24</sup>

Figura 29: *Kyojū Tokusō Juspion* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>25</sup>

Figura 30: *Sekai Ninja Sen Jiraiya* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>26</sup>

Figura 31: *Dengeki sentai Chenjiman* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>27</sup>

A série *Nacional Kid* tem uma importância significativa para a abertura do mercado de animações japonesas no Brasil, pois, foi através dela que as primeiras emissoras como TV Record e a extinta TV Tupi começaram a olhar para as produções nipônicas com mais interesse, pois naquela época o mercado de séries e animações era praticamente dominado pelas produções dos estúdios americanos, principalmente pela Disney e os estúdios Hanna-Barbera, com essa olhada mais ao oriente, que essas emissoras deram elas acabaram se interessando pelas produções que eram feitas naquele país, e isso fez com que os primeiros animes já chegassem às televisões nacionais já na década seguinte (SOARES, 2019 p. 44).

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0305075/> Acessado em 17 out 2023

<sup>25</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0182616/> Acessado em 17 out 2023

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0166401/> Acessado em 17 out 2023

<sup>27</sup> Disponível em <https://www.imdb.com/title/tt15671732/> Acessado em 17 out 2023



A década de 1970 foi marcada pela censura da ditadura militar às produções artísticas e os animes não foram exceção, também foi marcada pela expansão dos aparelhos de TV nos lares brasileiros, conseqüentemente a necessidade de programação e o baixo custo dos animes fez com que estes fossem uma opção atrativa para os recém criados canais a fim de diversificar sua programação infantil, a censura e os canais travaram um cabo de guerra nesta época (SOARES, 2019), ao mesmo tempo onde a popularidade da TV era essencial para que a ditadura mantivesse o apoio popular bem como a segurança nacional, a censura tinha que cuidar que a programação dos canais não veiculassem “conteúdo subversivo”.

O controle psicossocial da população foi alcançado através do uso massivo da mídia, particularmente a televisão, uma extensa rede de serviços de inteligência, censura ampla, redução dos direitos civis e controle das organizações políticas e sindicais (JAMBEIRO, 2001 p.77)

Nesse contexto, algumas produções foram canceladas, como a série *Nacional Kid* por exemplo (SOARES, 2019), não que séries estrangeiras fossem mal vistas pelo governo da ditadura, na verdade houve um investimento na modernização das tecnologias usadas na indústria do áudio visual o que incluiu investimento pesado em estúdios de dublagem e na transmissão dos canais de TV (JAMBEIRO, 2001).

Segundo SOARES, (2019) os animes não sofreram tanto com a censura da época, na verdade tiveram até uma progressão em popularidade.

Na área dos animes a década de 1970 apesar de apresentar dificuldades culturais e de censura, foi muito próspera para os animes, nessa época a TV brasileira começou a notar o desenvolvimento da TV japonesa, e com isso passou a buscar alguns animes para diversificar sua programação, já que a maioria das animações que eram exibidas eram de estúdios americanos, com isso o mercado de animes no Brasil estava aberto (SOARES, 2019 p. 50).

À década de 1980 o país já havia sido reconhecido como um potencial grande mercado às animações japonesas, tanto que em 29 de setembro de 1984 Osamu Tezuka, criador do mangá e Animes homônimos *Tetsuwan no Atomu* (1963), visitou o Brasil participando de muitos eventos e muitas palestras (Fig. 32), mas apesar dessa introdução e de até mesmo de alguns animes ficarem muito populares no Brasil, como o Longa-Metragem *Akira* (1988) (Fig. 33) por exemplo.

Figura 32: Osamu Tezuka e Maurício de Souza  
1984



Fonte: IMDb (2023)<sup>28</sup>

Figura 33: Akira - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>29</sup>

Um importante marco dessa década foi a fundação do canal, hoje extinto, Rede Manchete que, devido às limitações orçamentárias, viu nas produções japonesas uma maneira de conseguir conteúdo barato para transmissão, para a surpresa de todos os *Tokusatus* exibidos pela emissora fizeram muito sucesso e aumentaram o interesse dos brasileiros pelos conteúdos japoneses.

Toshihiro Egashira era um dono de locadora de filmes na cidade de São Paulo, porém com um diferencial, oferecia aos clientes programas gravados das emissoras japonesas para compra e locação. Seu público, na maioria das vezes, eram os descendentes de japoneses que moravam na cidade de São Paulo. Contudo, Toshihiro percebeu que uns materiais de super-heróis faziam muito sucesso, até mesmo entre as crianças sem ascendência japonesa, mesmo tendo o material todo em língua japonesa, sem nenhum recurso de legenda em português. Percebendo essa situação, Toshihiro Egashira, em 1985, decidiu adquirir os direitos de produções de super-heróis japoneses para comercializar no mercado de vídeo brasileiro. Para isso, o empresário foi ao Japão e trouxe duas séries, na época, as mais recentes para o Brasil e fundou a Everest Vídeo. São elas: Jaspion e Changeman. Devido ao baixo retorno com o licenciamento das séries, a Everest Vídeo decidiu oferecer os direitos para a exibição na televisão. Depois de receber uma resposta negativa da maioria das emissoras, Toshihiro Egashira fechou um acordo para exibir Jaspion e Changeman na Rede Manchete. O resultado foi imediato e as séries se tornaram num fenômeno de audiência instantaneamente (VIEIRA, 2009 p. 11-12).

Apesar da sua popularidade em relação a programação, a rede manchete encontrava-se, desde sua estreia em sérias dívidas, passando por greves de funcionários por não pagamento de salário culminando na saída de uma de suas apresentadoras mais populares Xuxa para a Rede Globo (VIEIRA, 2009). O “clube da criança” programa apresentado por Xuxa foi o espaço onde os animes prosperaram, a rede tinha a preocupação de exibir as séries em ordem, o que não ocorria na maioria dos canais, depois de sua saída para a concorrente, Angélica Ksyvicks foi a escolhida para substituir Xuxa no programa, Angélica possuía muito carisma o que ajudou a segurar o programa no ar. Isso, associado a exibição de animes e *tokusatus* no programa o tornaram um

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/a-amizade-de-tezuka-osamu-e-mauricio-de-souza/> Acessado em 11 out 2023

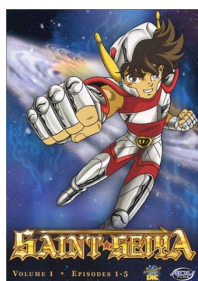
<sup>29</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0094625/> Acessado em 11 out 2023

formidável rival ao programa da concorrente, Rede Globo (SOARES, 2019; VIEIRA, 2009). Outro marco importante da Década é o lançamento do Longa-metragem de sucesso mundial, *Akira* (1988), o qual é aclamado até hoje não só por sua qualidade técnica como por sua história (SOARES, 2019).

A década de 1990 foi marcada pela recuperação econômica do país, com o fim da ditadura em 1985 e a posterior primeira eleição direta em 1990, o país se abria novamente para o mundo, a censura proveniente das décadas anteriores de autoritarismo não mais era um empecilho a escolha da programação por parte dos canais de TV. A estabilização da economia com o plano real em 1994 tornou o campo de publicidade fértil aumentando assim o investimento em produções de entretenimento. (SOARES, 2019)

O verdadeiro boom dos animes no Brasil se dá com a exibição de, *Saint Seiya* (1986) (Fig. 34), Os Cavaleiros do Zodíaco, no Brasil, produzido pelo, agora já renomado, estúdio Toei Animation. Não foi o primeiro anime a ser importado, mas o sucesso mundial da série também aconteceu no Brasil.

Figura 34: Poster Saint Seiya



Fonte: IMDb (2023)<sup>30</sup>

Logo após sua estreia a audiência da emissora começou a aumentar significativamente, se tornando em pouco tempo a programa de maior audiência da emissora, o sucesso era tanto que quando alguns capítulos foram exibidos em horário nobre (após as 19 horas) bateram em audiência as novelas da globo (que na época eram a maior audiência da TV brasileira), era um fenômeno que ninguém tinha visto até então, com esse sucesso a TV Manchete que estava prestes a falir conseguiu se reerguer e continuar suas atividades por mais alguns anos. (SOARES, 2019 p. 71).

Nesse contexto a já citada Rede Manchete travava uma batalha de audiência com uma gigante do setor, a também já citada Rede Globo, embora a Manchete estivesse à beira da falência, uma estreia em específico, não somente ajudou a manter o canal em operação por mais algum tempo, mas fez a mesa virar para o lado da emissora, durante a exibição d'Os Cavaleiros do Zodíaco

---

<sup>30</sup>Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0161952/> Acessado em 11 out 2023

(1986), *Saint Seiya*, no Japão, a emissora conseguia superar a Rede Globo em audiência. (SOARES, 2019; VIEIRA, 2009)

A série já fazia muito sucesso no Japão e aqui não foi diferente, o sucesso foi responsável pelo boom dos animes no Brasil, permitindo que o canal investisse posteriormente em mais animes. Fazendo com que a mídia se popularizasse ainda mais no país. (SOARES, 2019)

O sucesso foi imediato e a série se tornou uma mania no Japão com a venda de CDs, álbum de Figurinhas, brinquedos e vídeos da série. Devido à popularidade do anime, Masami Kurumada tornou-se um dos artistas mais bem pagos do Japão e o anime passou a ser exibido em outros países. No Brasil, Cavaleiros do Zodíaco estreou na Rede Manchete no dia primeiro de setembro de 1994 (VIEIRA, 2009 p. 19).

Complementa Soares, (2019 p. 71)

logo após sua estreia a audiência da emissora começou a aumentar significativamente, se tornando em pouco tempo a programa de maior audiência da emissora, o sucesso era tanto que quando alguns capítulos foram exibidos em horário nobre (após as 19 horas) bateram em audiência as novelas da globo (que na época eram a maior audiência da TV brasileira), era um fenômeno que ninguém tinha visto até então, com esse sucesso a TV Manchete que estava prestes a falir conseguiu se reerguer e continuar suas atividades por mais alguns anos.

Outro grande hit dos animes ocorreu em 1996 com a exibição de *Sailor Moon* (1992) pela Rede Manchete, dessa vez com o público feminino, a auto censura da época tornaram um casal homossexual que existia na série em primas (SOARES, 2019).

Percebendo o crescimento na audiência que a Rede Manchete teve com a exibição de animes, outros canais passaram a incorporar esse tipo de mídia em sua programação infantil. Em 1996 o SBT (Sistema Brasileiro de Televisão) do empresário Silvio Abravanel, mais conhecido por seu nome artístico, Silvio Santos, começou a exibir a série *Dragon Ball* (1986), suas sequencias *Dragon Ball Z* (1989) (Fig. 35), *Dragon Ball GT* (1996) (Fig. 36) e *Dragon Ball Super* (2015) (Fig. 37), são famosas até os dias atuais, sendo que a última se encontra ainda em exibição. Outro Grande sucesso da década foi o anime *Pokémon* (1997), exibido pela Rede Record em 1999 (SOARES, 2019).

Figura 35: Dragon Ball Z - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>31</sup>

Figura 36: Dragon Ball GT - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>32</sup>

Figura 37: Dragon Ball Super - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>33</sup>

Os anos 2000 para os animes no Brasil foram marcados pela ascensão da internet e dos *fansubs*, os fãs de anime pela pura e simples paixão pela mídia começaram a legendar os animes que gostavam e a distribuí-los gratuitamente com a simples intenção de divulgar as obras, (SOARES, 2019) embora no mundo, a prática dos fansubs já fosse bastante comum desde a década de 1970, para fitas *VCR* e depois *VHS*, a partir de 1998 toda a produção dos Fansubs já era digital. (LEONARDT, 2005). A partir daí a disseminação mundial dos animes já era estabelecida, era um caminho sem volta.

## 4.2 Era Pré-Disney

A palavra animação vem do latim *animare* (“dar vida à”), é arte de reproduzir uma sucessão de imagens estáticas em diferentes poses, de modo que a exibição a uma certa taxa de desenhos ou quadros, causa a ilusão de movimento (Brasil, 2005). “Técnica artificial de ilusão de movimento em linhas e formas inanimadas” (WELLS, 1998 p. 10)

A visão, assim como tato, olfato e paladar é um sentido que ajuda o ser humano a distinguir o mundo ao seu redor e se situar nele, desde tempos imemoriais o ser humano é fascinado por esse sentido e procura constantemente fazer representações do que vê (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Vinte e cinco mil anos atrás, nas cavernas do sudoeste da Europa, o Homem de Cro-Magnon fez desenhos impressionantes dos animais que caçava. Suas representações não são apenas precisas e belamente desenhadas, mas muitas parecem ter uma vida interior combinada com uma sugestão de movimento. Desde aquela época, temos sido

<sup>31</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0121220/> Acessado em 17 out 2023

<sup>32</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0139774/> Acessado em 17 out 2023

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt4644488/> Acessado em 17 out 2023

inundados com as tentativas dos artistas de moldar algo em argila, pedra ou tinta que tenha vida própria (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 13).

Seja com o intuito de mero registro para gerações anteriores, seja como uma forma extremamente antiga de arte, o fato é que que esses, assim como muitos outros desenhos encontrados em cavernas (Figuras 38 e 39), pareciam, de alguma forma, tentar capturar a vida daquilo que era representado, os desenhos eram sempre feitos de maneira que representassem movimentos, que contassem uma história, animais representados com mais patas que os animais reais, (AZÉMA, 2021; BRASIL, 2005).

Figura 38: Pintura do Grande Hall das cavernas de Chauvet



Fonte: (Azéma, 2021, p. 387)

Figura 39: Pinturas pré-históricas das cavernas de Lascaux - França



Fonte: French Cycling Holidays (2023)<sup>34</sup>

Na verdade, os artistas que os criaram procuraram acima de tudo dar vida aos seus modelos animais, dar uma animação ao seu misterioso bestiário. Para isso, contaram com o conhecimento técnico como ‘profissionais da imagem’ e com efeitos de *mise en scène* associados à luz e aos relevos das paredes das cavernas (AZÉMA, 2021, p. 379).

O entendimento do que ocorre na visão quando o olho captura o movimento vem alguns milhares de anos no futuro, mais precisamente no século II, Claudio Ptolomeu, matemático e astrônomo, estudou a persistência das imagens na retina (BRASIL, 2005),

O primeiro registro de um estudo experimental relevante para a cintilação é o relatório escrito por volta de 150 d.C. por Ptolomeu-Regiomontanus, de Alexandria, que no seu Livro II de Óptica (que ainda sobrevive) observou que se um disco é pintado com

<sup>34</sup> Disponível em: <https://www.frenchcyclingholidays.com/blog/lascaux-4-a-new-prehistoric-experience>  
Acessado em 18 out 2023.

setores de cores diferentes e, em seguida, gira-se rapidamente para obter resultados de cor novos e exclusivos. Ptolomeu também registrou observações sobre o tempo de persistência da percepção despertada por uma verga giratória (LANDIS, 1951 p. 308, tradução nossa).

a esse fenômeno deu-se o nome de persistência retiniana. Peter Mark Roget, em 1824, descreveu em seu estudo, *The Persistence of Vision With regard to Moving Objects*, A persistência da visão em relação a objetos que se movem, que o olho humano registra uma imagem por um determinado tempo enquanto outra imagem está sendo compreendida dando a ilusão de movimento. Mais tarde descobriu-se que a suavização da imagem ocorre quando se insere um intervalo de frames pretos entre as imagens formando a base para muitos aparelhos ópticos que vieram no futuro, o praxinoscópio (Fig. 40), taumatoscópio (Fig. 41), o fenaquistoscópio (Fig. 42), a lanterna mágica (Fig. 43), o zootoscópio (Fig. 44), o *flipbook* (Fig. 45) ou o livro mágico datando dos séculos XVIII e XIX (BORGES, 2019). destacando-se o teatro óptico com o qual seu criador, Emile Reynaud, fazia apresentações de animações coloridas de quinze minutos projetadas ao vivo e com trilha sonora sincronizada para grandes audiências.

Figura 40: Praxinoscópio



Fonte: Wikipedia (2023)<sup>35</sup>

Figura 41: Taumatoscópio



Fonte: Rita Vasconcelos (2023)<sup>36</sup>

Figura 42: Fenaquistoscópio



Fonte: Rita Vasconcelos (2023)<sup>37</sup>

Figura 43: Lanterna Mágica



Fonte: Rita Vasconcelos (2023)<sup>38</sup>

Figura 44: zootoscópio



Fonte: Maria Eusébio (2023)<sup>39</sup>

Figura 45: *Flipbook*



Fonte: Maria Eusebio (2023)<sup>40</sup>

<sup>35</sup> Disponível em: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Lanature1879\\_praxinoscope\\_reynaud.png](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Lanature1879_praxinoscope_reynaud.png) Acessado 11 out 2023

<sup>36</sup> Disponível em <https://22aluno1415.wordpress.com/animacao/> Acessado 11 out 2023

<sup>37</sup> Disponível em <https://22aluno1415.wordpress.com/animacao/> Acessado 11 out 2023

<sup>38</sup> Disponível em <https://22aluno1415.wordpress.com/animacao/> Acessado 11 out 2023

<sup>39</sup> Disponível em: <https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/zootropo/> Acessado 11 out 2023

<sup>40</sup> Disponível em: <https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/flipbook/> Acessado 11 out 2023

Com a invenção da fotografia em 1820 o campo para o cinema estava traçado com a invenção e posterior popularização do o cinematógrafo dos irmãos Lumiere. (BRASIL, 2005; LANDIS, 1951)

A partir daí, a animação, já popular devido aos brinquedos ópticos, começou a ganhar seus primeiros expoentes com o uso do cinematógrafo para exibir suas obras, embora existam muitos pioneiros da animação, como George Méliès, cineasta, um dos pioneiros do cinema, considerado por muitos o pai dos efeitos especiais, desenvolve a técnica de substituição por parada de ação, na qual, a cena é inicialmente gravada, no meio da gravação, para-se a câmera, adiciona-se ou retira-se elementos e continua-se a gravar. Essa técnica foi utilizada por foi utilizada por James Stuart Blackton para fazer o primeiro desenho animado em película, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) (Fig. 46), consistia em um quadro negro com desenhos feitos em giz com os quais o ator, em *live action*, interagia (BORGES, 2019; REIS FILHO; ITO; SUPPIA, 2011) Émile Cohl, o qual foi responsável pelo primeiro filme completamente animado em película de celulose, em seu filme *Fantasmagorie* (1908) (Fig. 47), ele desenhava diretamente na película de celulose.

Figura 46: cena do curta: *Humorous Phases of Funny Faces*



Fonte: Youtube (2023)<sup>41</sup>

Figura 47: Cena do curta: *Fantasmagorie*



Fonte: Youtube (2023)<sup>42</sup>

Winsor McCay, responsável pelo uso de desenhos complexos nos quadros que desenhava, *Little Nemo* (1911), também conhecido como *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics*, *Gertie, the Dinossaur* (1914) e *The Sinking of the Lusitania* (1918) (Fig. 49), estão entre seus trabalhos mais famosos, fazia cada quadro de animação em pequenos cartões e depois os fotografava, (BORGES, 2019) em 1913 Raoul Barrè fundou o primeiro estúdio de animação em Nova York, ele trabalhava com folhas de papel e inventou

<sup>41</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I> acessado em 18 out 2023

<sup>42</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE> acessado em 18 out 2023



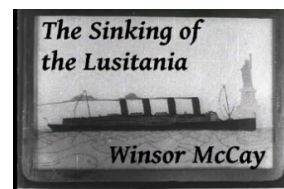
um sistema de *tags* para registrar dos desenhos que eram separados em camadas, para não ter que desenhar sempre toda a cena, ele cortava as partes dos papéis que não eram necessárias revelando o fundo da folha abaixo (LUND, 1999).

Figura 48: Cena do filme: *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics, Gertie, the Dinossaur.*



Fonte: Youtube (2023)<sup>43</sup>

Figura 49: Cena do filme: *The Sinking of the Lusitania*



Fonte: Youtube (2023)<sup>44</sup>

Randolph Bray introduziu a linha de montagem na animação ao estilo Henry Ford, junto com Earl Hurd seu estúdio patenteou a linha de produção utilizando folhas transparentes de acetato, as folhas podiam então ser empilhadas uma a uma, cada camada continha uma parte da cena e isso facilitou a produção de forma mais rápida. Não era muito bem quisto nos meios do entretenimento por causa de sua prática de roubar trabalhos alheios. “Bray merece pelo menos um crédito parcial por implementar uma ideia original: a mudança do papel para o celuloide como o principal material usado na produção de animação” (JAMES, 2014).

Em 1916 o estúdio *William Randolph Hearst's funda o “International Film Service*, é conhecido como sendo o primeiro estúdio a utilizar animais antropomorfizados como personagens, seu trabalho mais famoso é *Krazy Cat* (Fig. 50), Max Fleisher, naquela mesma época funda o *Fleisher Studios* e desenvolve a técnica da Rotoscopia, a qual tratava-se de utilizar imagens de atores reais como referência para suas animações, seu trabalho mais famoso é *Out of the Inkwell* (1918) (Fig. 51). Em 1919 nasce *Félix the Cat* (Fig. 52), primeiro personagem a ser comercialmente explorado, criado por Otto Messmer no *Pat Sullivan Studios* e distribuído pela Paramount.

<sup>43</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc>. Acessado em 18 out 2023

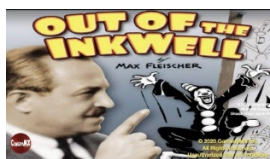
<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wq7hMuiz1mI>. Acessado em 18 out 2023

Figura 50: Cena do filme "Krazy Kat and Ignatz Mouse at the circus"



Fonte: Youtube (2023)<sup>45</sup>

Figura 51: *Out Of The Inkwell: Bedtime (1923) (Remastered) (HD 1080p)*



Fonte: Youtube (2023)<sup>46</sup>

Figura 52: Felix The Cat - Feline Follies (1919) - Primeiro filme



Fonte: Youtube (2023)<sup>47</sup>

Em 1917 lança-se *El Apostol* (1917) (Fig. 53), primeiro longa animado, do argentino Quirino Cristiani. Em 1927 Noburo Ofuji, do japão lança *Osekisho* (1930), primeira animação com som (BORGES, 2019).

Figura 53: *El Apostol* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>48</sup>

Figura 54: Cena do filme: *Osekisho*.



Fonte: Youtube (2023)<sup>49</sup>

Começam as produções de *Walt Disney Studios*, em 1928. A razão pela qual os estúdios de Walt Disney recebem tanta atenção e respeito dos animadores até hoje é que além de fazer filmes de qualidade nunca vista antes no cinema de animação, os estúdios Disney são responsáveis pelo método que se anima até os dias atuais, seja aplicando ou propositalmente fugindo deles é inegável que “os doze princípios da animação” estabelecidos pelos animadores dos estúdios Disney através de compilações das suas animações lançadas na época são base para qualquer tipo de animação feita até hoje. (LUND, 1999)

<sup>45</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=FCK288kGXow>. Acessado em 18 out 2023

<sup>46</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tQf5qOvEEBA>. Acessado em 18 out 2023

<sup>47</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7HskWL82GeQ>. Acessado em 18 out 2023

<sup>48</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0007646/>. Acessado em 18 out 2023

<sup>49</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=o0rNPIuUI\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=o0rNPIuUI_k). Acessado em 18 out 2023

## 4.3 A Era Disney

### 4.3.1 Os Doze Princípios da Animação

Segundo Thomas e Johnston, (1995), no início do estúdio de Walt Disney, a animação também estava em seus estágios iniciais, mesmo animadores experientes tinham somente uma ideia do que fazer, sem contar que o que cada um sabia era tratado como segredo industrial, um animador iniciante tinha que aprender por si só em como animar. Também não havia compromisso com realismo, com o *setup* da piada. Dessa forma Walt tinha um desafio afim de alcançar seu objetivo, como tornar as animações mais realistas, como passar a ideia de peso, de volume, qual era a melhor forma de “atuação” dos personagens, de alguma forma capturar aquele sentimento de vida, a audiência tinha de se importar com o personagem, ficar imersa na história. Quem conseguira chegar próximo a esse objetivo era Winsor McCay, animador de um estúdio concorrente, entretanto ninguém sabia como ele havia conseguido isso e nem onde estudar ou o que aprender para alcançar efeito semelhante, como todos ali, animadores experientes e iniciantes precisavam aprender, a solução foi ensinar uns aos outros, entretanto fazer isso quando se está descobrindo o conhecimento não é uma tarefa fácil, o processo de aprendizagem nessa fase era muito por tentativa e erro.

No estúdio de Walt era diferente. Ele insistiu em uma atmosfera aberta onde cada artista compartilhasse suas visões e descobertas. Se alguém fazia um desenho de que Walt gostava, ele reunia todos para apontá-lo. Ou se uma ação parecia desajeitada ou mal encenada, ele dirigia o artista imediatamente para obter ajuda de um animador mais habilidoso. Todas as mesas ficavam em uma sala grande na época (o que encorajava discussões de um tipo ou de outro), então os animadores falavam sobre sua arte e seus problemas e qual poderia ser o futuro do estúdio. Mesmo naquela época, Walt estava se movendo tão rápido em áreas desconhecidas que seus homens tinham dificuldade em acompanhá-lo. Ninguém poderia negar que Walt era extremamente estimulante e excitante de se ter por perto (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Walt dirigia as cenas ele sabia seu objetivo e tinha um senso intuitivo disso, nessa época ainda não havia nenhum tipo de documento que resumisse quais seriam as boas práticas para que uma cena ficasse “boa” aos olhos de Walt, então ele colocava uma mesa no meio do estúdio onde os animadores levavam as cenas para que ele avaliasse e desse sugestões, apesar de ser um chefe exigente, ele sempre encorajava os animadores a colocarem algo mais na cena, algo deles, ele tinha um poder de persuasão que fazia com que o próprio animador quisesse melhorar constantemente.(THOMAS; JOHNSTON, 1995)

Foi nesse contexto que nasceram os princípios da animação, era um conjunto de regras a serem seguidas enquanto se anima que maximizavam a probabilidade de uma cena ficar boa.

Os animadores continuaram a procurar melhores métodos de relacionar desenhos entre si e encontraram algumas maneiras que pareciam produzir um resultado previsível. Eles não podiam esperar sucesso todas as vezes, mas essas técnicas especiais de desenhar um personagem em movimento ofereciam alguma segurança. À medida que cada um desses processos ganhava um nome, era analisado, aperfeiçoado e falado, e quando novos artistas entravam na equipe, eles aprendiam essas práticas como se fossem as regras do ofício. Para surpresa de todos, eles se tornaram os princípios fundamentais da animação (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

São eles:

*Squash and Stretch* (Amassar e esticar), *Anticipation* (Antecipação), *Staging* (Encenação), *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (Animação Quadro-a-quadro & Pose a Pose), *Follow Through and Overlapping Action* (Seguir e Ação sobreposta), *Slow in and Slow Out* (Aceleração e Desaceleração), *Arcs* (Movimento em Arco), *Secondary Action* (Ação secundária), *Timing* (Temporização), *Exaggeration* (Exagero), *Solid Drawing* (Desenho Sólido), *Appeal* (Apelo).

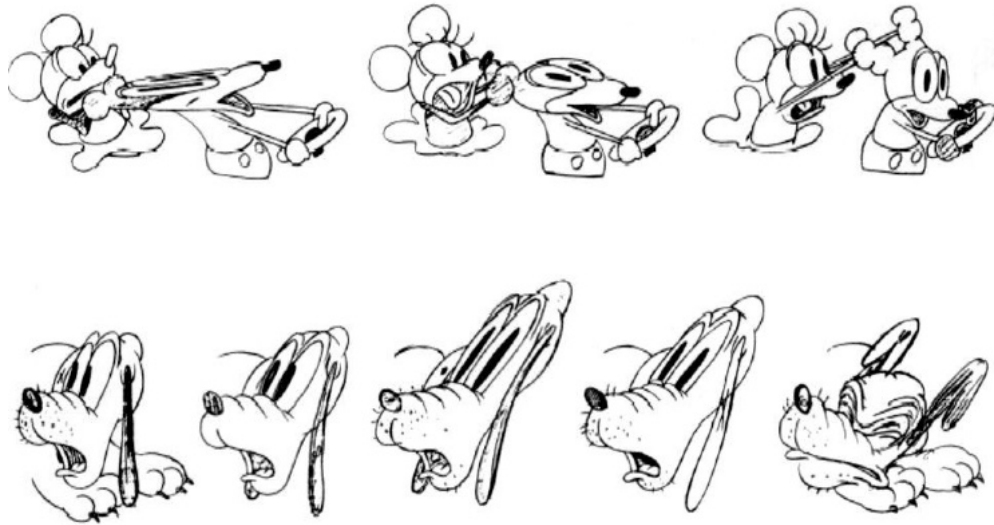
“Podemos dizer que além do formato narrativo, a forma com que o animador emprega os 12 princípios dão a identidade visual e de movimento para as obras animadas” SATO, (2015 p. 35).

#### **4.3.1.1 *Squash and Stretch* (Amassar e esticar)**

Segundo SATO, (2015) e THOMAS; JOHNSTON, (1995) é o princípio mais importante e corriqueiramente usado na animação. Como o próprio nome diz, trata-se de amassar e esticar (Figuras 55 e 56) as formas afins de dá-las elasticidade ou rigidez, trazer a noção de peso, volume, flexibilidade e velocidade. Também é utilizado para denotar a personalidade do personagem, bem como dar seu apelo lúdico.

O melhor conselho para evitar que os desenhos distendidos parecessem inchados ou bulbosos, e as posições esticadas parecessem fibrosas ou murchas, era 'Considerar que a forma ou volume era como um saco de farinha meio cheio. Se cair no chão, ele se achatará em sua forma mais completa e, se for pego pelos cantos superiores, se esticará em sua forma mais longa; ainda assim, nunca mudará de volume (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 49).

Figura 55: Squash and Stretch



Fonte: *DeedeStudio* (2023)<sup>50</sup>

Figura 56: exemplo de Squash and Stretch aplicado no anime *Kuroko no Basuke* (2012)



Fonte: (Minto, 2017)

<sup>50</sup> Disponível em: <https://www.deecestudio.net/en/post/principles-animation-squash-stretch>. Acessado em 18 out 2023

### 4.3.1.2 *Anticipation* (Antecipação)

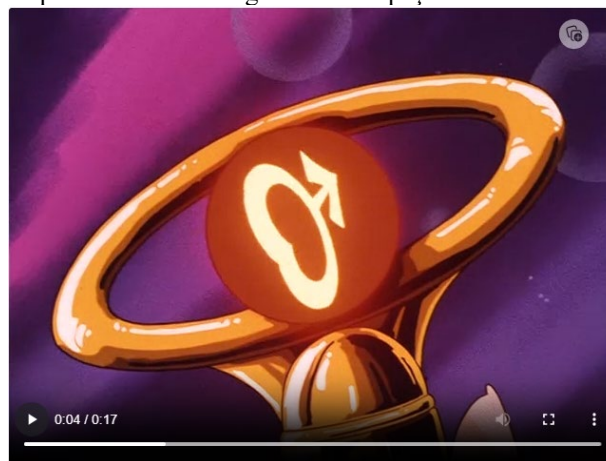
Pensando de maneira bem fria, todo movimento na natureza tem uma antecipação, quando alguém dá um salto (Figuras 57 e 58), precisa tomar impulso antes, quando alguém vai dar um chute, sua perna vai para trás primeiro, da mesma maneira que em um soco sua mão também recua antes de avançar, segundo SATO, (2015) esse princípio busca simular o que está próximo a física real. Isso também induz uma sensação de expectativa na audiência, assim, quando a ação ocorre na cena ela consegue transmitir mais clara e concisamente.

Figura 57: *Anticipation*



Fonte: DeedeStudio (2023)<sup>51</sup>

Figura 58: Antecipação da transformação de personagem em *Sailor Moon* (1992), essas transformações são precedidas de uma grande antecipação com efeitos.



Fonte: (Minto, 2017)

As pessoas na plateia que assistem a uma cena animada não serão capazes de entender os eventos na tela, a menos que haja uma sequência planejada de ações que os conduza claramente de uma atividade para outra. Eles devem estar preparados para o próximo movimento e esperá-lo antes que ele realmente ocorra. Isso é alcançado precedendo cada ação principal com um movimento específico que antecipa para o público o que está para acontecer (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 53-54, tradução nossa).

<sup>51</sup> Disponível em: <https://www.deedestudio.net/en/post/principles-animation-anticipation>. Acessado em 18 out 2023

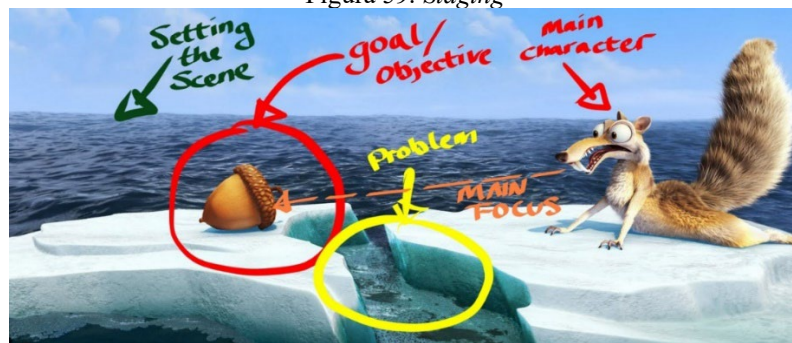
Nada impede também que o animador brinque com esse princípio, um exemplo disso é fazer a antecipação para uma ação e terminar com outra completamente diferente.

Os movimentos nas primeiras animações eram abruptos e inesperados; com muita frequência, o público não era alertado adequadamente e perdia uma piada quando ela surgia. Essa foi uma das primeiras coisas que Walt começou a corrigir. Ele chamou seu remédio de "mirar" e representou exatamente como uma ação ou gesto poderia ser esclarecido para que todos pudessem vê-lo (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 53-54, tradução nossa).

### 4.3.1.3 Staging (Encenação)

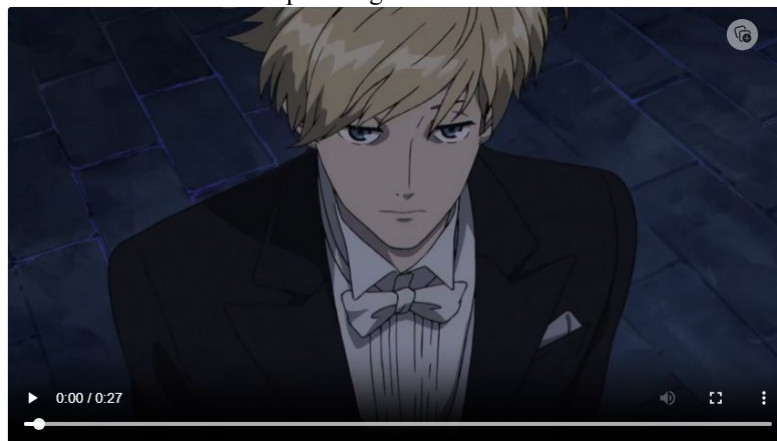
Segundo Sato (2015), consiste na composição da cena. Ou seja, a maneira mais clara e concisa possível de passar a ideia que se quer passar ou contar a história que se quer contar. Isso inclui composição, timing, a luz e a sombra a cor utilizada dentre outros. Algo como o *Mise-en-scène* no cinema (Figuras 59 e 60).

Figura 59: Staging



Fonte: (Soto, 2023)

Figura 60: Staging no anime; *ACCA: 13-ku Kansatsu-ka* (2017), Personagem no centro da tela em plano contra plongê minimalista, coloca o personagem no centro da ação e permite o destaque das emoções do personagem na cena.



Fonte: (Minto, 2017)

Se você estiver encenando uma ação, deve ter certeza de que apenas uma ação é vista; não deve ser confundido por cortinas ou por uma má escolha de ângulo ou ofuscado por qualquer outra coisa que possa estar acontecendo. Você não faz desenhos só porque são fofos ou engraçados. Você faz os desenhos que vão encenar cada ideia da forma mais forte e simples antes de passar para a próxima ação. Na verdade, você está dizendo: "Olhe para isso - agora olhe para isso - e agora para isso." Você garante que a câmera esteja na distância certa do personagem para mostrar o que ele está fazendo. Se ele está chutando, você não tem a câmera em close em uma foto da cintura. Se você está exibindo a expressão do seu personagem, não o faça em um plano geral onde a Figura se perde no fundo (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 56).

#### 4.3.1.4 *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (Animação Quadro-a-Quadro & Pose a Pose)

Esse princípio diz que basicamente existem duas maneiras de animar, a primeira, desenhando um quadro, ou frame, após o outro, tem a vantagem de tornar os desenhos mais dinâmicos, orgânicos e proporciona maior liberdade criativa ao animador na produção da cena, entretanto torna muito mais difícil o controle do tempo de cena a sincronia com o áudio, se houver, a animação pode “vibrar”, os desenhos podem perder volume e proporção, também torna muito mais difícil prever o tempo de produção da cena.

Em alguns tipos de animação, ainda assim, é a melhor ou a única forma de se animar. Animação em *stop-motion* por exemplo (Figuras 61 e 62), só pode ser feita em quadro-a-quadro (Sato, 2015; THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Figura 61: Processo de Animação do Filme *Kubo and the Two Strings* (2016) essencialmente *Straight Ahead Action*



Fonte: DeedeeStudio (2023)<sup>52</sup>

<sup>52</sup> Disponível em: <https://www.deedeestudio.net/en/post/animation-straight-ahead-pose>. Acessado em 18 out 2023



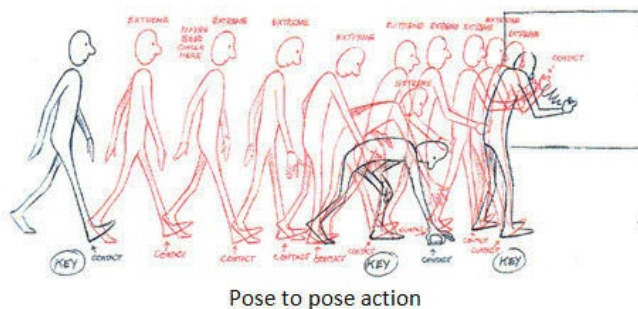
Figura 62: Cena do Anime Shinseiki Evangelion (1995), animada utilizando a técnica Straight Ahead



Fonte: (Minto, 2017)

Na técnica Pose a Pose (Figuras 63 e 64) o animador consegue planejar a cena, o que traz grande controle quanto a timing, trajetória, duração, volume, além de permitir que vários animadores trabalhem sobre a mesma sequência devido à utilização dos gráficos de animação (Sato, 2015).

Figura 63: Animação em *pose-to-Pose*



Fonte: Fonte: DeedeeStudio (2023)<sup>53</sup>

Figura 64: Cena do mesmo anime, *Shinseiki Evangelion* (1995), animada utilizando a técnica de pose-to-pose



Fonte: (Minto, 2017)

Aqui, o animador planeja sua ação, calcula exatamente quais desenhos serão necessários para animar o negócio, faz os desenhos, relacionando-os entre si em tamanho e ação, e

<sup>53</sup> Disponível em: <https://www.deedeestudio.net/en/post/animation-straight-ahead-pose>. Acessado em 18 out 2023

entrega a cena para seu assistente desenhar os *entremeios*. Tal cena é sempre fácil de seguir e funciona bem porque as relações foram cuidadosamente consideradas antes que o animador vá muito longe nos desenhos. Mais tempo é gasto melhorando os desenhos principais e exercendo maior controle sobre o movimento. Com Pose a Pose, há clareza e força. Em Straight Ahead Action, há espontaneidade (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 56-57).

Entretanto esse tipo de animação tende a ficar mais “robótica” e permite menos liberdade criativa ao animador tornando os “acidentes felizes” mais difíceis de ocorrer. O ideal é que se junte as duas técnicas para se conseguir a organicidade do quadro-a-quadro com o planejamento da técnica de pose a pose.

#### **4.3.1.5 Follow through and Overlapping Action (Seguir e Ação sobreposta)**

A melhor maneira de descrever esse princípio, seria dizer que é uma simulação de uma lei natural da física, a Inercia, “um corpo em repouso tende a permanecer em estado de repouso e um corpo em movimento, tende a permanecer em movimento constante até que uma força atue sobre ele” (DIAS, 2020; SATO, 2015) (Figuras 65 e 66).

*Overlapping* é a tendência de partes do personagem ou objeto movimentarem-se em diferentes ritmos. Os elementos de um personagem ou animação acontecem em ritmos diferenciados, [...] há um elemento na animação relacionado ao princípio de Overlapping que se chama drag(arraste) quando um personagem começa a movimentar-se e partes sofrem um atraso de alguns frames para alcançá-lo. Estas partes podem ser objetos inanimados como roupas ou partes do corpo, como braços e cabelos [...] Já o “seguir” significa que partes avulsas do personagem ou objeto continuarão a movimentar-se mesmo após o personagem ter parado (Sato, 2015 p. 52).

Segundo , Thomas e Johnston (1995) Walt dizia o seguinte “as coisas não param de uma vez, pessoal; primeiro há uma parte e depois outra.” Existem cinco maneiras de utilizar esse princípio:

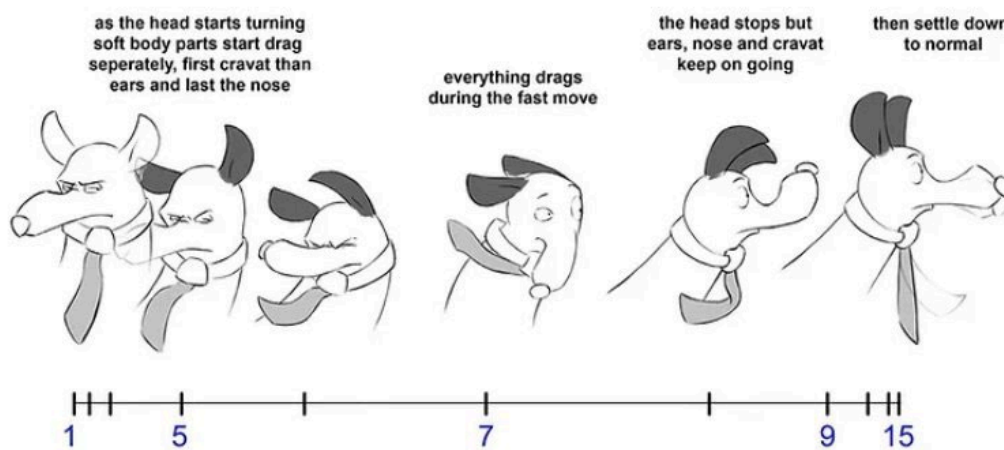
- Em caso de apêndices, como orelhas compridas, rabo ou casaco grande, essas partes continuarão a se mover depois que o resto da Figura parar.
- O corpo não se move de uma só vez, mas, em vez disso, ele se estica, alcança, torce, gira e se contrai conforme as formas trabalham umas contra as outras. Quando uma parte do corpo entra em repouso, outras ainda podem estar em movimento;

- As partes com mais carne em uma Figura, se moverão mais lentamente que as partes com menos carne;
- O jeito que a ação termina geralmente diz mais sobre a personagem que os desenhos do próprio movimento.

Um jogador de golfe dá uma poderosa tacada, que abrange apenas alguns quadros, mas o que acontece com ele depois pode facilmente ocupar um metro e meio de filme e é muito mais revelador, seja ele gracioso e habilidoso em seu acompanhamento ou se envolva em um nó. A antecipação configura a ação que esperamos (ou é a ação que o personagem espera?), a ação passa zunindo e agora chegamos ao "ponto final" (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 60).

- O “segurar” do movimento, que empregava partes de todos os outros elementos da “sobreposição de ação” e do “Seguir” para alcançar uma nova sensação de vida e clareza. No final da ação, a pose é mantida parada por alguns quadros – oito ou dezesseis.

Figura 65: *Follow Through & Overlapping Action*



Fonte: animost.com (2023)<sup>54</sup>

<sup>54</sup> Disponível em: <https://animost.com/tutorials/follow-through-and-overlapping-action/>. Acessado em 18 out 2023

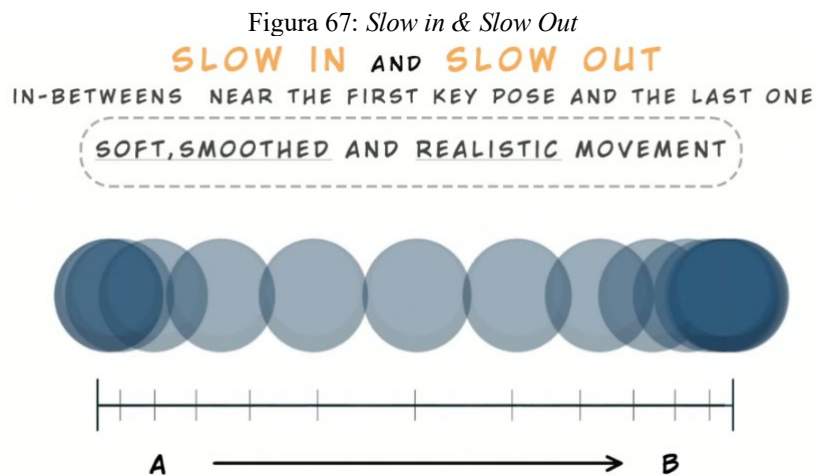
Figura 66: *Follow Through* do cabelo durante a corrida da personagem



Fonte: tenor.com (2023)<sup>55</sup>

#### 4.3.1.6 *Slow in and Slow Out* (Aceleração e Desaceleração)

Segundo, Sato, (2015) basicamente simula as leis da física dinâmica, atrito, gravidade, limitações estruturais dos corpos, gases atmosféricos, entre outros, passa a ideia de massa, uma vez que objetos reais não saem com velocidade completa do nada, existe sempre um processo de aceleração e desaceleração do movimento (Figura 67 e 68).



Fonte: iwanttobeanimator.wordpress.com (2023)<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Disponível em: <https://tenor.com/pt-BR/view/run-long-hair-girl-anime-hurry-gif-4953255>. Acessado em 19 out 2023

<sup>56</sup> Disponível em: <https://iwanttobeanimator.wordpress.com/2017/03/29/lesson-6-slow-in-slow-out/>. Acessado em 18 out 2023

Figura 68: Nessa cena de *Yuri!!! on ice* (2016) o braço do personagem em primeiro acelera e desacelera em um movimento circular ao lado oposto da perspectiva até ficar em segundo plano



Fonte: (Minto, 2017)

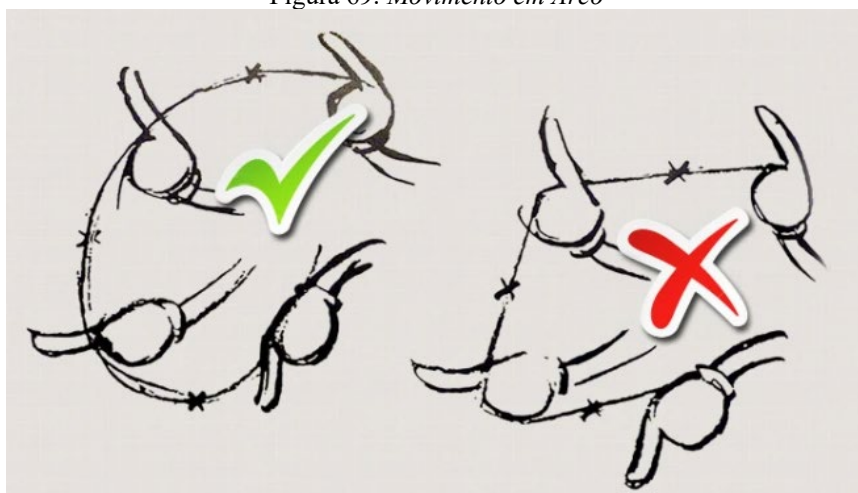
Quando os artistas no estúdio de Walt estavam animando baseado nos princípios anteriores, isso acabou ocorrendo naturalmente. Quanto mais próximos os desenhos, mais lento o movimento fica, quanto mais afastados, mais rápido é o movimento.

Uma vez que um animador tivesse trabalhado sobre suas poses (os "extremos") e as redesenhado até que fossem o melhor que pudesse fazer, ele naturalmente queria que o público as visse. Ele cronometrou esses desenhos-chave para passar rapidamente de um para o outro, de modo que a maior parte da filmagem da cena estaria próxima a esses extremos. Colocando os intermediários perto de cada extremo e apenas um desenho fugaz no meio do caminho, o animador conseguiu um resultado muito animado, com o personagem passando de uma atitude para outra. Isso foi chamado de Slow In e Slow Out, já que é assim que os intermediários eram cronometrados. Muito disso deu uma sensação mecânica à ação, roubando da cena a própria vida que estava sendo buscada, mas ainda assim foi uma descoberta importante que se tornou a base de refinamentos posteriores no tempo e na encenação (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p 62).

#### 4.3.1.7 *Arcs* (Movimento em Arco)

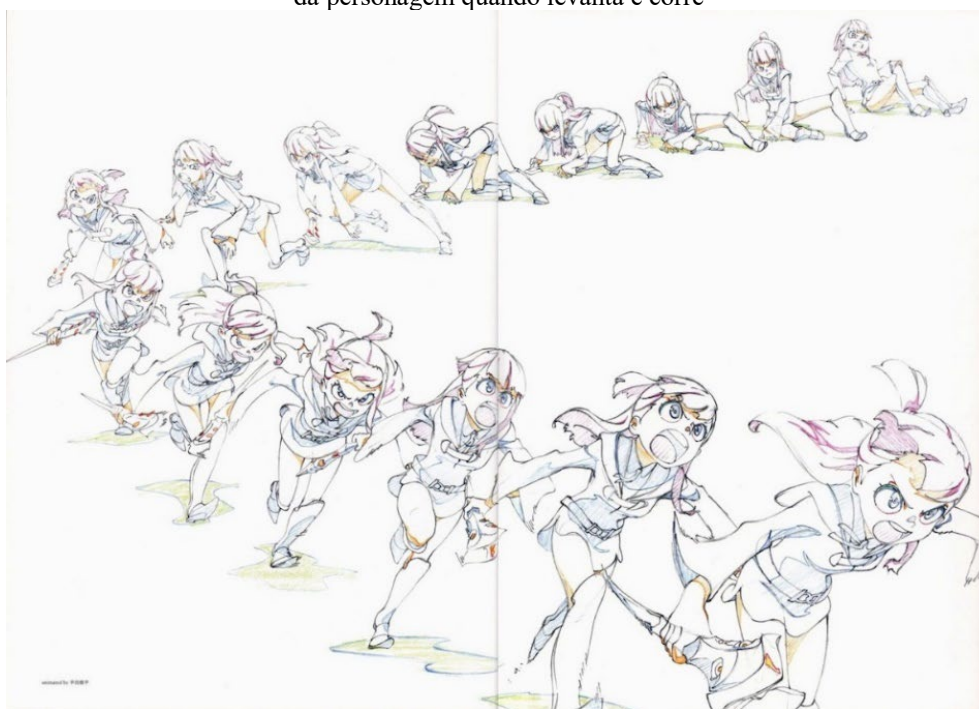
O princípio do movimento em arco vem do fato que, na natureza, os corpos orgânicos se movem em caminhos ligeiramente circulares as características dos esqueletos dos animais, nos quais os esqueletos se movem presos a pivôs, articulações (Figuras 69 e 70). “um arremesso pode ser em uma linha completamente reta, mas o início da ação veio em um arco” (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p 62).

Figura 69: Movimento em Arco



Fonte: nutchelleblog.wordpress.com (2023)<sup>57</sup>

Figura 70: Progressão da corrida da personagem em Little Witch Academia (2017), note o movimento em arco da personagem quando levanta e corre



Fonte: (Minto, 2017)

O princípio dos arcos abrange a relação da animação e os movimentos orgânicos, curvilíneos que respeitam a anatomia do esqueleto humano (articulações em eixo). Arcos servem para trazer realismo, naturalidade e fluidez de um personagem/animação, afinal nada na natureza movimenta-se de forma mecânica e em trajetórias perfeitamente retas. Os arcos trazem beleza e representam com mais veracidade como objetos e personagens se movem no espaço. Todo movimento, sutil ou exagerado, simples ou complexo é uma série de combinações de arcos (SATO, 2015 p 55).

<sup>57</sup> Disponível em: <https://nutchelleblog.wordpress.com/2015/11/12/arcs-and-timing/>. Acessado em 18 out 2023

#### 4.3.1.8 *Secondary Action* (Ação secundária)

Na natureza, as coisas não ocorrem uma de cada vez, tudo sempre ocorre simultaneamente (Figuras 71 e 72), é esse fenômeno que a ação secundária tenta simular, “não é consequência da ação principal, e sim um reforço para o estado físico e emocional do personagem/animação.” (SATO, 2015 p 57).

Figura 71: *Secondary Action*



Fonte: darvideo.tv (2023)<sup>58</sup>

Figura 72: " A cena de *Izetta The Last Witch*, animada por Akira Hamaguchi, é impulsionada principalmente pela dublagem da personagem e pela animação facial correspondente, mas seu cabelo também chicoteia em volta da cabeça enquanto ela fala, adicionando raiva e tensão extras à cena"(Minto, 2017).



Fonte: (Minto, 2017).

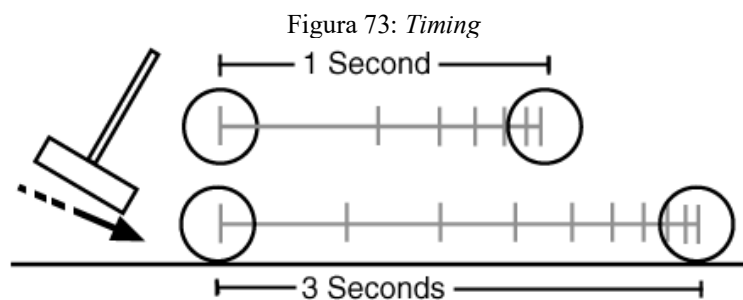
[...]quando este negócio extra suporta a ação principal, é chamado de Ação Secundária e é sempre mantido subordinado à ação primária. Se entrar em conflito ou se tornar mais interessante ou dominante de alguma forma. é a escolha errada ou é encenada de forma inadequada[...] Um animador encontrou as relações adequadas entre todas essas partes por meio de uma técnica de "bloco de construção". cena uma segunda vez animando a

<sup>58</sup> Disponível em: <https://darvideo.tv/blog/recovering-the-classics-famous-12-principles-of-animation/>. Acessado em 18 out 2023

Ação Secundária, e ainda mais uma vez se necessário, para fazer o resto do desenho se relacionar com essas duas ações (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p 63).

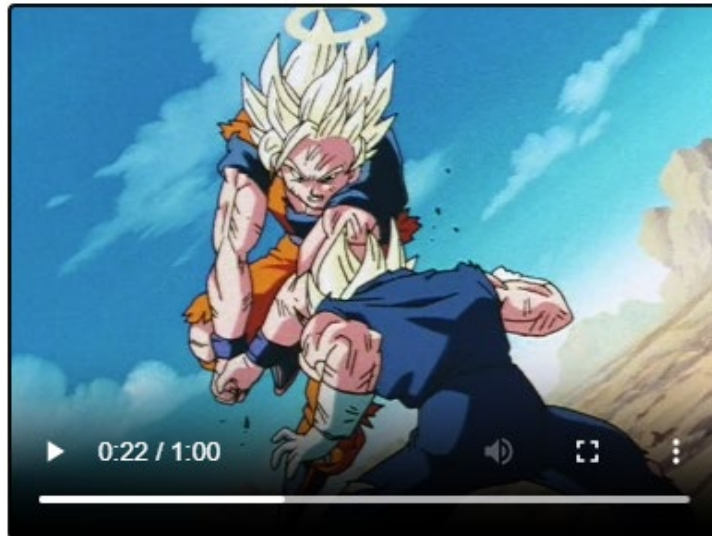
#### 4.3.1.9 *Timing* (Temporização)

Segundo Sato, (2015) este princípio está relacionado à sincronia entre espaço, tempo e ritmo da cena. O movimento está fortemente relacionado à combinação desses fatores influenciando a caracterização de uma personagem na cena (Figuras 73 e 74).



Fonte: [evl.uic.edu](http://evl.uic.edu) (2023)<sup>59</sup>

Figura 74: Nesta cena de luta entre Vegeta e Goku de Dragon Ball Z (1989), a animação tem várias quebras de timing, oscilando entre momentos de movimentos rápidos e movimentos lentos com vários cortes de câmera



Fonte: (Minto, 2017)

[...] as personalidades que se desenvolviam eram definidas mais por seus movimentos do que por sua aparência, e a velocidade variável desses movimentos determinava se o personagem era letárgico, excitado, nervoso, relaxado. Nem a atuação nem a atitude poderiam ser retratadas sem prestar muita atenção à temporização (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p 63).

<sup>59</sup> Disponível em: <https://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/timing.html>. Acessado em 18 out 2023



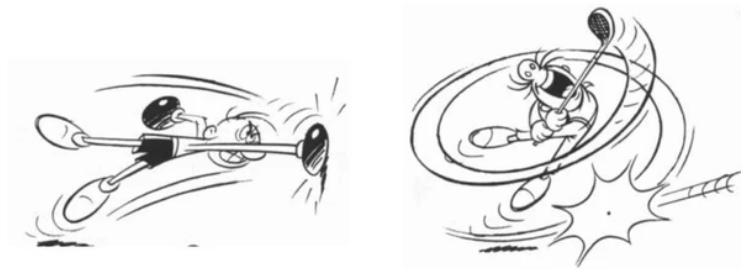
#### 4.3.1.10 Exaggeration (Exagero)

Se um personagem deve ficar triste, deixe-o ainda mais triste; brilhante, torná-lo mais brilhante; preocupado, mais preocupado; selvagem, torná-lo ainda mais selvagem. Alguns dos artistas sentiram que "exagero" significava um desenho mais distorcido ou uma ação tão violenta que era perturbadora. Eles descobriram que haviam perdido o ponto. Quando Walt pediu realismo, ele queria uma caricatura de realismo (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p. 64).

O exagero pode ser entendido como uma caricatura da realidade (Figuras 75 e 76), é utilizado para deixar o que se quer transmitir de forma mais aparente, muitas vezes um movimento não tão natural, mas exagerado de forma a transmitir a ideia da cena é preferido (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Ele pode ser considerado como uma gradação da aplicação de todos os princípios, pois o exagero pode estar relacionado aos arcos, ao quanto o personagem estica e achata, quanto uma antecipação fica evidenciada e assim por diante (SATO, 2015 p 61).

Figura 75: *Exaggeration*



Fonte: Deedeestudio (2023)<sup>60</sup>

Figura 76: “Quando Akko de *Little Witch Academia: The Enchanted Parade* (2015) fala com seus amigos, ela não fica apenas feliz. Ela está em êxtase, com estrelas literais nos olhos e movimentos descomuns para combinar.” (Minto, 2017)



Fonte: (Minto, 2017)

<sup>60</sup> Disponível em: <https://www.deedeestudio.net/en/post/animation-exaggeration>. Acessado em 18 out 2023

#### 4.3.1.11 *Solid Drawing* (Desenho Sólido)

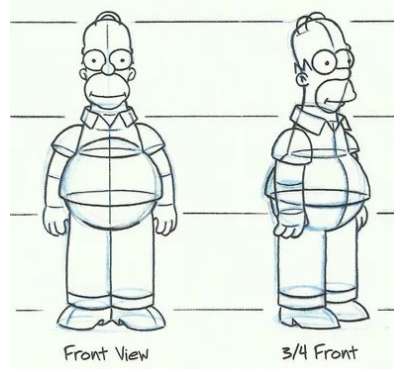
Está relacionado a capacidade de desenhar formas “tridimensionais”, mesmo o desenho sendo em duas dimensões, ele deve manter constantemente a ilusão de volume, massa, proporção, perspectiva no espaço do cenário, segundo Sato, (2015) (Fig. 77) geralmente faz-se uso de uma ferramenta chamada *model sheet* que consistem em desenhar os personagens em ângulos que completam uma visão em 360°, frente, ¾, perfil, costas e ¾ de costas (Fig. 78).

Figura 77: " A lendária sequência final de Koji Morimoto em *Bobby's in Deep* mostra um comando magistral do personagem, sua motocicleta e os arredores. Para que a sequência funcionasse, com seus ângulos de câmera variáveis e movimentos sutis do personagem em relação à moto, Morimoto teve que manter as proporções adequadas de cada objeto em cada quadro" (Minto, 2017)



Fonte: (Minto, 2017)

Figura 78: *Solid Drawing* - Turn Around de Homer Simpson



Fonte: georgedavisgamesdesignportfolio.wordpress.com (2023)<sup>61</sup>

<sup>61</sup> Disponível em: <https://georgedavisgamesdesignportfolio.wordpress.com/2017/03/06/dissertation-research-blog-principles-of-animation-solid-drawing/>. Acessado em 18 out 2023

Além disso, segundo Thomas e Johnston, (1995) os animadores nos estúdios Disney tinham o costume de desenhar os personagens em várias poses e ângulos possíveis.

Placas eram penduradas em muitas paredes onde os jovens estagiários com certeza as veriam. e a que mais nos lembramos era esta: "Seu desenho tem peso, profundidade e equilíbrio?" - um lembrete casual dos fundamentos do desenho tridimensional sólido. Os homens dedicaram toda a sua vida ao domínio desses princípios indescritíveis. e aqui estava este sinal tão pretensioso quanto aquele que dizia: "Compre Títulos de Poupança". ou apontava para a saída mais próxima (THOMAS; JOHNSTON, 1995 p 66).

#### 4.3.1.12 *Apeal* (Apelo)

Segundo Thomas e Johnston, (1995), é um princípio muito importante, é tudo que prende a atenção da audiência. O olhar deve naturalmente ser atraído para o personagem e ele deve se manter lá a medida em que a audiência aprecia o que vê (Figuras 79 e 80).

Figura 79: *Apeal* - A esquerda personagem sem *apeal*, a direita personagem com *apeal*



Fonte: Youtube (2023)<sup>62</sup>

Figura 80: "Ryuk de *Death Note*... além da aparência monstruoso, contribuem para a sua construção o visual Punk gótico e traços de personalidade, irônico, franco e apaixonado por maçãs"(Sato, 2015 p. 65)



Fonte: (Sato, 2015 p. 65)

<sup>62</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ofSblkYMPDk>. Acessado 18 out 2023

[...]não é uma questão de empatia pela audiência considerar os personagens adoráveis, mas sim a capacidade que um personagem tem de envolver o público, também conhecido como o carisma de um ator. Afinal, monstros e vilões também precisam ter carisma e apelo com o público. É primordial que o espectador sinta a presença do personagem como vivo e interessante (SATO, 2015 p 65).

Os doze princípios da animação não estão escritos em pedra, ou uma lei que deve ser seguida cegamente, “são uma formulação de parâmetros, diretrizes que indicam como proceder para realizar animações e personagens mais realistas/hiper-realistas e carismáticos.” (Sato, 2015)

Os animes, mesmo sendo considerados um tipo de animação limitada, será abordado no próximo capítulo, não ficam fora dessas diretrizes, Sato, (2015), em seu trabalho “Os 12 princípios da animação da adesão à sua subversão”, quando fala dos princípios, cita vários exemplos de animes que seguem os mesmos, dessa forma pode-se perceber que os princípios elaborados pela Disney, não só influenciaram o passado como influenciam animações até hoje, seja no trabalho em emprega-los ou subverte-los os princípios da animação fazem parte do aprendizado, e da produção de animações até os dias atuais.

## 5. ANIMAÇÃO LIMITADA

Segundo (Li, 2010) animação limitada são um conjunto de medidas tomadas para cortar custos nas produções, como aumento da exposição, ou seja, ao invés de se animar por um, um desenho para cada quadro ou dois desenhos para cada quadro, geralmente escolhe-se três desenhos para cada quadro, além da reutilização de cenários, cenas feitas em looping, animação somente das partes que se movem no desenho e outras medidas que serão abordadas mais à frente.

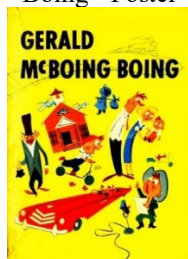
Esse estilo de animação surgiu em 1941 com alguns dissidentes dos estúdios Disney, Zachary Schwartz, David Hilberman, e Stephen Bosustow, após uma greve ocorrida naquele ano, na qual os artistas que trabalhavam nos estúdios Disney reivindicavam mais liberdade artística culminara com a saída do estúdio, entre outros, desses três animadores, juntos eles fundaram a UPA, *United Productions of America*, apesar da fundação dos estúdios UPA ser baseada em um novo estilo de arte, arte moderna, movimento que ganhava popularidade na época, os trabalhos iniciais do estúdio foram muito menos glamorosos, após sua fundação o estúdio fechou alguns contratos com o governo americano para a produção de vídeos de treinamento e

propaganda animada, uma vez que os Estados Unidos haviam entrado na II Guerra Mundial. Grande parte do estilo desse estúdio veio do fato que a verba do governo a qual era destinada ao estúdio era pequena e os animadores precisaram inventar maneiras de cortar custos na produção de suas animações (ABRAHAM, 2012; MIKAEL, 2021).

Segundo Mikael, (2021) Os dois mais proeminentes diretores da UPA à época, John Hubley e Bobe Cannon, caracterizavam suas produções como "estilizadas" e "minimalistas". Seja por escolha estética ou realmente como medidas de corte de custos algumas características do estilo de animação dos estúdios UPA incluíam, pular a antecipação e ir direto ao movimento, redesenhar somente as partes que se moviam do personagem e animar “por dois”, ou seja, um desenho para cada dois quadros de filme, exibidos como os doze princípios da animação estabelecidos pelos estúdios Disney representavam excelência em animação a época, animações com princípios “faltando” ou reduzidos, mesmo que intencionalmente ficaram conhecidas pejorativamente como “Limitadas”(MIKAEL, 2021)

Com o fim da guerra o estúdio firmou um contrato com a distribuidora *Columbia Pictures*, que os rendeu três Oscars na categoria de melhor curta animado, alguns de seus trabalhos mais famosos são *Gerald McBoing-Boing* (1950) (Fig. 81), *Mr. Magoo* (1960) (Fig. 82) e o personagem *The Pink Panther* (Fig.83), pantera cor-de-rosa no Brasil, que estreou na cena de abertura do filme homônimo, mais tarde tendo vários curtas lançados para o cinema e depois ganharia sua própria série de TV (ABRAHAM, 2012).

Figura 81: Gerald McBoing-Boing - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>63</sup>

Figura 82: Mr. Magoo - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>64</sup>

Figura 83: Cena de abertura do Filme. *The Pink Panther* (1963)



Fonte: Youtube (2023)<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0043581/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>64</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1044551/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>65</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R4amWTwO1GM>. Acessado em 25 out 2023

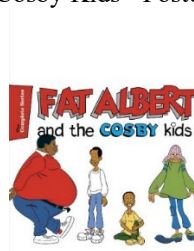
Inspirado pelo sucesso do estúdio UPA, o estúdio Filmation começou suas produções utilizando esse modelo dentre as técnicas mais utilizadas pelo estúdio estão a reutilização de animações, rotoscopia, animação de somente partes do desenho, utilização de desenhos estáticos que se movem pela tela e baixa taxa de quadros. O estúdio foi responsável pela produção de animações como, *Star Trek: The Animated Series* (1973) (Fig. 84), *Fat Albert and The Cosby Kids* (1972) (Fig. 85) e *He-Man and The Masters of The Universe* (1983) (Fig.86), as séries apresentavam vários problemas de continuidade que eram supridos por takes rápidos (Mikael, 2021).

Figura 84: Star Trek: The Animated Series - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>66</sup>

Figura 85: Fat Albert and The Cosby Kids - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>67</sup>

Figura 86: He-Man and The Masters of The Universe - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>68</sup>

Outro estúdio muito proeminente a época foi o estúdio Liderado por William Hanna e Joseph Barbera, Hanna Barbera ou H-B para encurtar, o responsável pela produção de animações como *Huckleberry Hound* (1958) (Fig.87), *Dom Pixote* no Brasil, *The Yogi Bear Show* (1961) (Fig. 88), *Zé Colmeia* no Brasil, *Quick Draw McGraw* (1959) (Fig. 89), *Pepe Legal* no Brasil, , *The Flintstones* (Fig. 90), *Os Flintstones* no Brasil, *Top Cat* (1961) (Fig. 91), *Manda Chuva* no Brasil, *The Jetsons* (1962) (Fig. 92), *Os Jetsons* No brasil, *Space Ghost* (1966) (Fig. 93), *Josie and The Pussycats* (1970) (Fig. 94), *Scooby Doo, Where Are You!* (1969), *Scooby-Doo, Cadê Você?* No Brasil, dentre tantos outros, a chave para esse estúdio conseguir produzir tantas animações para a TV estava no seu método de produção. Eles conseguiram vender cada episódio da nova temporada de *Tom e Jerry* por 2700 dólares, e eram feitos em média 1500 desenhos em comparação aos 20000 ou 40000 que eram necessários anteriormente, com isso acabaram se tornando a primeira escolha para os canais de TV na compra de animações pois conseguiam entregar animações de forma rápida e barata aos canais. (Lenburg, 2011).

<sup>66</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0069637/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>67</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0068072/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>68</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0126158/>. Acessado em 25 out 2023

Figura 87: Cena de um dos epp. de Huckleberry Hound



Fonte: IMDb (2023)<sup>69</sup>

Figura 88: The Yogi Bear Show - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>70</sup>

Figura 89: Quick Draw McGraw - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>71</sup>

Figura 90: *The Flintstones* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>72</sup>

Figura 91: Cena de um dos epp. de *Top Cat*



Fonte: IMDb (2023)<sup>73</sup>

Figura 92: *The Jetsons* - Poster



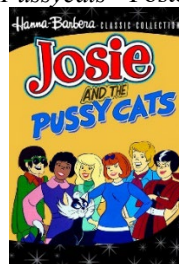
Fonte: IMDb (2023)<sup>74</sup>

Figura 93: Frame de um dos epp. de *Space ghost*



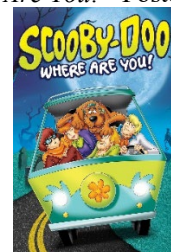
Fonte: IMDb (2023)<sup>75</sup>

Figura 94: *Josie and The Pussycats* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>76</sup>

Figura 95: *Scooby Doo, Where Are You!* - Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>77</sup>

<sup>69</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0051283/mediaviewer/rm3581056769/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>70</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0255768/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>71</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0244156/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>72</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0053502/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>73</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0054572/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>74</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0055683/>. Acessado em 25 out 2023

<sup>75</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0060026/>. Acessado em 27 out 2023

<sup>76</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0065307/>. Acessado em 27 out 2023

<sup>77</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0063950/>. Acessado em 27 out 2023

[...]estabeleceu a Hanna-Barbera como a principal produtora de desenhos animados para a televisão. Esses desenhos eram baseados na ideia de "animação limitada" - essencialmente a redução da animação à sua forma mais essencialista: pouca animação, nenhuma coreografia complexa, ciclos repetidos de movimento, um pequeno repertório de expressões e gestos, ênfase no diálogo, design básico e formas gráficas simples (STABILE, 2003 p. 17 tradução nossa).

Quando Tezuka começou a produção de *Astroboy* (1963), por mais que ele quisesse que a animação fosse fluida como as da Disney, seus estúdios não tinham orçamento nem pessoal para isso, segundo SCHODT, (2007) para fazer um episódio de Astroboy utilizando os métodos Disney necessitaria de mais de três mil animadores o que nem havia no Japão inteiro àquela época, a solução, usar, assim como as animações pra TV da UPA e Hanna Barbera, animação limitada, entretanto Tezuka também competia com eles pelo mercado de animações americano, dessa forma ele e sua equipe tinham de ser mais econômicos e ainda cobrar mais barato que seus competidores dos Estados Unidos. Ainda segundo Schodt, (2007) essas técnicas são utilizadas até hoje na indústria japonesa de animes.

A economia da produção, no entanto, forçou Tezuka e sua crescente equipe para improvisar sempre que possível, e para levar os animadores aos limites da resistência humana. Em vez de consistentemente usando um ou dois quadros de filme para cada desenho para estabelecer movimentos suaves, ocasionalmente gastavam a dezoito quadros, às vezes até filmar um desenho para até para cinco segundos, e tente manter o número total de desenhos para um episódio inteiro abaixo de dois mil, depois reduzindo para 1.800, até 1.500 - e no extremo, apenas 900 (SCHODT, 2007 p. 67).

Como se pôde ver ao longo desse trabalho, as técnicas usadas nos animes não diferem das técnicas usadas nas animações limitadas americanas, segundo LI, (2010), as técnicas utilizadas para o corte de custos nos animes não são diferentes das utilizadas nas animações americanas, Li chama as chama de técnicas “limitadas abrangentes”, o que difere os animes está na atenção dada ao design de personagem, ao design de cenário, ao roteiro e a cinematografia das cenas como um todo.

Em primeiro lugar, a aplicação dessas técnicas deve ser apropriada. O desenho dessas ações deve ser combinado com sofisticado design de arte de simplificação, design de sub-lente[...] ao mesmo tempo, tendo em mente apropriado. Perseguindo cegamente muito baixo custo de reutilizar essas táticas, e até mesmo muitas fotos apenas imagens estáticas do interruptor[...] Isso só pode enfraquecer o todo, de modo que o desenho se torna rígido e repulsivo[...] Se você simplesmente seguir a produção limitada de técnicas de animação japonesa, mas também terá que seguir o método de design de arte e design de sub-lente, porque é composto por um conjunto de todo estético[...] os requerimentos para um design de arte limitado são mais delicados ou estilizados que em *full animation*. Isso é feito para compensar a simplificação, de modo que o vídeo não pareça simplesmente bruto (LI, 2010, p. 809).



## 6. O QUE DEFINE UM ESTILO ARTÍSTICO?

A princípio é uma pergunta relativamente fácil de se responder no campo das artes, segundo a definição do dicionário, trata-se do “conjunto de características que distinguem uma obra ou grupo de obras umas das outras; ou que representam uma época ou movimento cultural: estilo barroco; estilo shakespeariano.”(ESTILO, 2023)

Entretanto segundo a teoria do estilo, o que é estilo, ou mais precisamente as definições de estilo tornam-se mais complicadas e filosóficas.

No estudo das artes, as obras, não instituições ou pessoas, são os dados primários; neles devemos encontrar certas características que são mais ou menos estáveis, no sentido de que aparecem em outros produtos do(s) mesmo(s) artista(s), época ou localidade, e flexíveis, no sentido de que mudam de acordo com um padrão definível quando observados em instâncias escolhidas em intervalos de tempo suficientemente extensos ou distância geográfica. A um conjunto distinguível de tais características chamamos de estilo (ACKERMAN, 1962 p. 227).

Segundo Ackerman, (1962) o artista e seu público sentem a necessidade de “proteção contra o caos”, o ser humano experimenta as coisas em certos padrões, seus mecanismos perceptivos ajudam a interpretá-las em relação ao que se conhece, por isso tende-se a categorizar as coisas frente a semelhança que elas têm entre si o que obviamente também inclui trabalhos artísticos, da mesma maneira o artista escolhe aceitar ou alterar certos aspectos da arte ao seu redor construindo seu próprio estilo. Para Goodman, (1975) o estilo depende da decisão consciente do artista frente às alternativas presentes.

Isso não significa, no entanto, que estilos são imutáveis, para Ackerman, (1962) a relação entre a estabilidade e a mudança, depende do grau de individualização de cada cultura, por isso algumas tendências duram somente uma década enquanto movimentos como a arquitetura egípcia durou milênios, para ele algumas características de uma obra de arte pesam mais para o estilo de uma obra que outras,

Convenções de forma e de simbolismo produzem a mais rica colheita de traços para distinguir o estilo [...] obtemos uma imagem do estilo de um indivíduo observando a interação de suas convenções privadas e as convenções públicas de seu tempo e lugar[...]O padrão de mudança de estilo, então, não é determinado por nenhum destino nem por um objetivo comum, mas por uma sucessão de decisões complexas tão numerosas quanto as obras pelas quais definimos o estilo. Podemos detectar um padrão ou distinguir um problema comum porque cada decisão por sua vez, por sua escolha de elementos que devem ser retidos ou rejeitados e por suas inovações, dá ao todo uma configuração determinável (ACKERMAN, 1962 p. 229).

Da mesma forma os materiais usados pouco importam para a definição de um estilo, alguns materiais usados para a produção de obras de arte mudam tão pouco com o tempo e estão tão presentes na maioria das obras de arte que contribuem muito pouco para diferenciar um trabalho “dizer que uma pintura é feita em madeira, que uma estátua pesa trezentas libras ou que um prédio tem trinta pés de altura é fazer uma afirmação que, apesar de toda a sua precisão, transmite pouco estilo” (ACKERMAN, 1962 p. 229).

Ainda segundo Ackerman, (1962) a técnica utilizada no trabalho é um importante aspecto que se deve prestar atenção à definição de um estilo, ela é importante não necessariamente pela maneira que uma obra é feita, mas por que os meios e as técnicas utilizadas estão carregadas de simbolismo. Para ele um estilo é diferente do outro, não devido ao fato de resolver ou criar um problema, o que difere os estilos está no fato de como os artistas buscam a resolução desse problema.

Um estilo, então, pode ser pensado como uma classe de soluções relacionadas a um problema – ou respostas a um desafio – que podem começar sempre que os artistas começam a perseguir um problema ou a reagir a um desafio que difere significativamente daqueles colocados pelo estilo ou estilos predominantes (ACKERMAN, 1962 p. 236).

Segundo Goodman, (1975) o problema está em reconhecer quais características fazem parte de um estilo e quais não, para ele as características que devem ser relevantes são as que respondem as perguntas: quem fez a obra? Onde a obra foi feita? E quando foi feita? Entretanto mesmo ele deixa os termos de, como responder a essas perguntas, bem aberto.

Meu propósito não foi impor um elaborado e rígido sistema de classificação sobre características de estilo, mas sim para liberar a teoria do estilo das restrições distorcidas do dogma predominante – da enganosa oposição de estilo e assunto, de forma e conteúdo, de o que e como, de intrínseco e extrínseco. Longe de afirmar que a taxonomia tripartida delineada é obrigatória ou a melhor possível ou mesmo totalmente adequado, estou pedindo o reconhecimento explícito de aspectos de estilo que, embora muitas vezes considerados pelos críticos, são negligenciados pelas teorias tradicionais. Isso não responde, mas apenas sublinha a questão: o que em geral distingue características estilísticas de outras. Identificando as propriedades de um estilo literário, pictórico ou musical importam mais do que classificá-las em modos de dizer, exemplificar e expressar (GOODMAN, 1975 p. 806-807).

Para ele, estilo está relacionado a uma espécie de assinatura dos trabalhos referentes a um grupo, uma época ou escola artística que tornam aquele trabalho ou grupo de trabalhos únicos, mas ainda diferentes de outras obras feitas por outros artistas, em outra época ou provenientes de outra escola.

No entanto, embora o estilo abranja características de vários tipos descritos, tais características nem sempre são estilísticas. Se uma obra está em um determinado estilo, apenas alguns entre todos os aspectos do assunto, forma e sentimento da obra são elementos desse estilo. Em primeiro lugar, uma propriedade - seja de declaração feita,

estrutura exibida ou sentimento transmitido - conta como estilística apenas quando associa uma obra a um artista, período, região, escola etc (GOODMAN, 1975 p. 807).

No campo da arquitetura, Chan, (1994) realizou um trabalho tentando definir como as pessoas identificam e diferenciam um estilo do outro, para isso realizou quatro experimentos, no primeiro pediu a estudantes universitários de psicologia que categorizassem imagens de prédios que tivessem o mesmo estilo dentro de um conjunto de imagens. No segundo experimento os estudantes tiveram de separar as imagens dos prédios por semelhança de características a estilos apresentados anteriormente aos mesmos em quatro escalas, no terceiro experimento um historiador arquitetônico deveria identificar um estilo em várias imagens de prédios que tinham características semelhantes. No quarto experimento um expert foi chamado para reconhecer imagens distorcidas de prédios.

Os resultados do primeiro experimento mostraram que os estudantes separaram os prédios em relação a presença de certas características que julgavam serem semelhantes.

Os resultados do segundo experimento mostraram que os prédios foram corretamente identificados não pela diferença nas características e sim pelo número de características diferentes identificadas que foram utilizadas para categorizar as imagens mais que pelas características em si.

Os resultados do terceiro experimento mostraram que quanto mais características semelhantes entre as obras mais fácil será reconhecer o estilo, o estudo também encontrou um resultado interessante, menos que três características semelhantes não são suficientes para o reconhecimento de um determinado estilo.

Os resultados do quarto experimento mostraram que o reconhecimento das características depende da percepção da pessoa, características as quais se destacam mais serão mais perceptíveis que características de grandes dimensões em relação a obra. O estudo ainda diz que características mais gerais são utilizadas pelo cérebro para a formação de uma categoria como um todo, quanto mais a obra foge dessas características gerais menos ela se encaixa na categorização do todo e, portanto, menos será reconhecida como dentro do estilo daquela categoria. Por fim, o trabalho conclui o seguinte:

(1) se um artefato consiste em pelo menos três características reconhecíveis (resultado do experimento 3) dentro de uma estrutura topológica (resultado do experimento 4), então existe um estilo nesse artefato; (2) se há quatro feições (resultado do experimento 2) com a mesma estrutura topológica replicada em pelo menos três artefatos diferentes (resultados dos experimentos 1 e 4), então essas quatro feições e a estrutura representa um estilo individual (CHAN, 1994 p 245).

Em suma, analisando os trabalhos descritos anteriormente, entende-se que, estilo, não se trata somente de uma classificação feita por estudiosos afim de localizar um trabalho em uma determinada época, ou uma determinada região, ou um determinado grupo ou escola artística, está relacionado com a tendência natural do ser humano em classificar e agrupar coisas com características semelhantes. Trazendo esses conceitos para a animação entende-se que cada obra tem sua “assinatura”, dessa forma, consegue-se reconhecer uma animação da Disney, Pixar, Hanna-Barbera, UPA e muitos outros diferentes estúdios e movimentos sem nunca nem conhecermos a história por trás das referidas animações, suas origens e transformações, simplesmente por semelhanças entre trabalhos. Semelhanças essas que podem ser reproduzidas em qualquer trabalho que se presta a ser feito nesse determinado estilo, assim como todos os outros estilos citados anteriormente, os animes também tem seu próprio estilo com características comuns que podem ser dissecadas e estudadas a fim de reconhecer o que define esse estilo de animação.

## 6.1 O Estilo “Anime”

A definição de “Anime” como sendo um estilo estético aplicado a animação limitada, não é um tópico reconhecido por muitos autores, um dos autores que defendem bem esse argumento é (LAMARRE, 2002).

[...] o anime surgiu como uma forma de expressão visivelmente diferente de outros modos de expressão[...], e muitos insistem que a obra é em geral específica do Japão e provavelmente inteligível apenas lá. O que é mais, ainda é comum nas discussões de anime vincular suas diferenças a algum tipo de japonesidade[...] No entanto, reduzir a complexidade do anime à japonesidade é ignorar a complexidade do Japão em particular, e da nação moderna em geral – para não mencionar a importância das forças globalizantes na produção da cultura de massa. (LAMARRE, 2002 p. 336)

Segundo Ackerman (1962), os traços que definem estilo não necessariamente estão relacionados se alguém ou alguma escola, ou um certo período histórico resolve ou não algum problema, mas sim como eles resolvem um determinado problema. Como citado anteriormente, os animes usam técnicas de animação limitada, desde sua primeira concepção já foi um estilo de animação que se preocupava em cortar custos, podemos ter uma noção disso no trabalho de Schodt, (2007) e Google Arts & Culture, (2023) onde é contado o processo de criação da série, mostrado que devido às limitações de orçamento Tesuka utilizou o modelo de animação limitada para suas obras e as ferramentas que ele usou para adaptar esse modelo de animação a

animação que fazia acabou se tornando o padrão da indústria dos animes até hoje em dia, vale destacar que em todas essas décadas esse padrão de produção não se alterou muito, assim como as animações dos estúdios UPA e Hanna-Barbera, o que difere entre esses três estilos bem distintos, no que tange a este aspecto, é a maneira com a qual esses diferentes tipos de animação lidam com os problemas advindos do modelo de animação limitada, segundo Mikael (2021) os estúdios UPA por exemplo, decidiram usar um design estilizado e minimalista e animações curtas, semelhantemente, os estúdios Hanna-Barbera utilizaram animações mais curtas e design de personagens simplificado e “chapado”, ambos focados na área de humor.

Os estúdios japoneses, por outro lado, como enfatiza Li, (2010), aproveitaram o tempo e recursos economizados pelo uso da animação limitada e colocaram o enfoque de suas animações em roteiro, sonoplastia, design de personagens e cenário e cinematografia, por mais que o desenho não fosse fluido como desenhos da Disney os outros aspectos das produções faziam com que o público prestasse mais atenção em todo resto da produção que a falta de fluidez, o uso de ciclos e *smears*.

Entretanto o estilo “Anime” contém características que vão muito além de como os estúdios perpassaram os contratempos do uso de animação limitada. Signos culturais, bem como convenções em termos de som, traçado, e maneira de se contar uma história tem grande influência na caracterização desse estilo (DRAZEN, 2014).

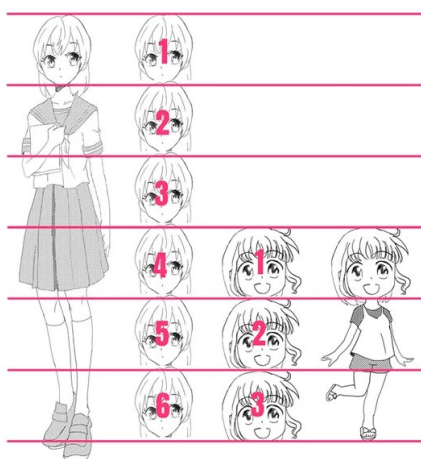
Idealmente dever-se-ia fazer um estudo estatístico com várias produções de animes atuais e de tempos anteriores afim de identificar as características pertencentes ao estilo e como esse estilo mudou em relação as décadas, entretanto como não há tempo para tal nesse trabalho, isso ficará para um estudo posterior, por hora utilizar-se-á as características dos animes listadas por teóricos da área como traços de estilo.

## 6.1.1 Design de personagens

### 6.1.1.1 Proporção

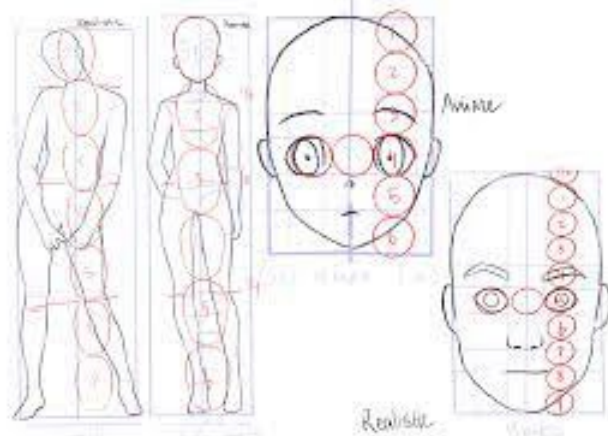
Um dos aspectos que mais traz a estética do anime é a proporção utilizada no design de personagens, segundo Anime Art Magazine, (2022) nos animes e mangas, os desenhistas utilizam uma proporção chamada *Toushin* (頭身) que literalmente refere-se à relação entre as medias da cabeça e o resto do corpo (Fig. 96), é utilizado para manter um certo equilíbrio em relação às proporções do desenho, o corpo é dividido em duas metades, a metade superior corresponde a medida da cabeça e do torso, enquanto a metade inferior corresponde a medida das pernas e pés, com isso as proporções dos personagens se tornam levemente alteradas se comparadas as proporções anatômicas reais, braços, mãos, pernas e pés são mais alongados, enquanto que o torso se encurta, a cabeça também é levemente aumentada em relação a uma cabeça anatomicamente correta (Fig. 97), ainda segundo Anime Art Magazine, (2022) e Daly, (2020) a representação da idade dos personagens vem dessa relação de medidas entre cabeça e corpo. Para Adultos o corpo mede de 7 a 8 cabeças; Adolescentes e jovens, 6 a 6,5 cabeças; Crianças, 4 a 5 cabeças e para “*chibi*”, 2 a 3 cabeças (Fig. 98).

Figura 96: Método *toushin* de desenho



Fonte: *Anime Art Magazine* (2022)

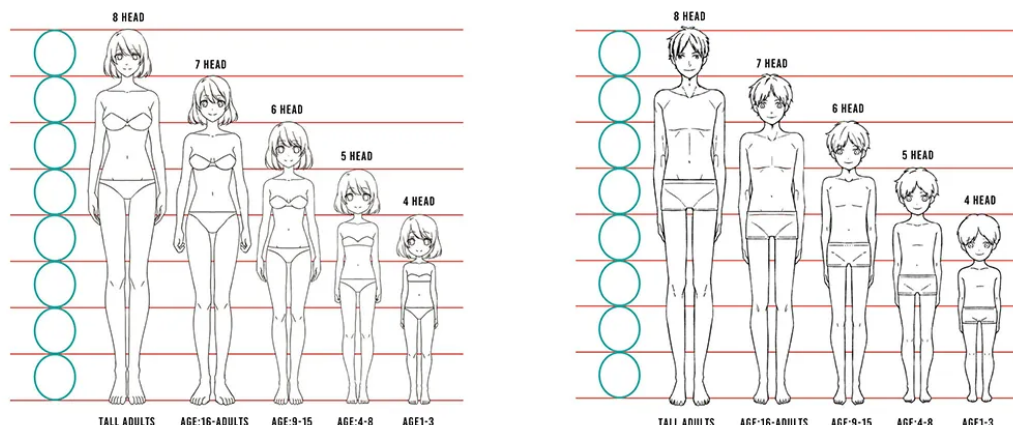
Figura 97: Proporções Realistas VS Proporções em anime



Fonte: *DeviantArt* (2023)<sup>78</sup>

<sup>78</sup> Disponível em: <https://www.deviantart.com/lilyondine/art/FEMALE-Anime-vs-Realistic-Proportion-Reference-889998253>. Acessado em 27 out 2023

Figura 98: Proporções relativas à Idade dos personagens em anime



Fonte: *Anime Art Magazine* (2023)

Embora seja um saber empírico, notório e comum do mundo profissional dos desenhistas de anime e manga, até o momento da concepção desse trabalho, não foram encontrados trabalhos científicos que falassem especificamente sobre o assunto. Sendo que suas origens, seja por influência de artistas consagrados ou uma mera padronização para facilitar a reprodução dos desenhos através das páginas das mangas ou dos quadros de animação ainda carecem de pesquisa mais aprofundada.

### 6.1.1.2 Características faciais

A face também é um aspecto a parte para os animes, muito das emoções do personagem são representados na face, seja pela presença de signos específicos

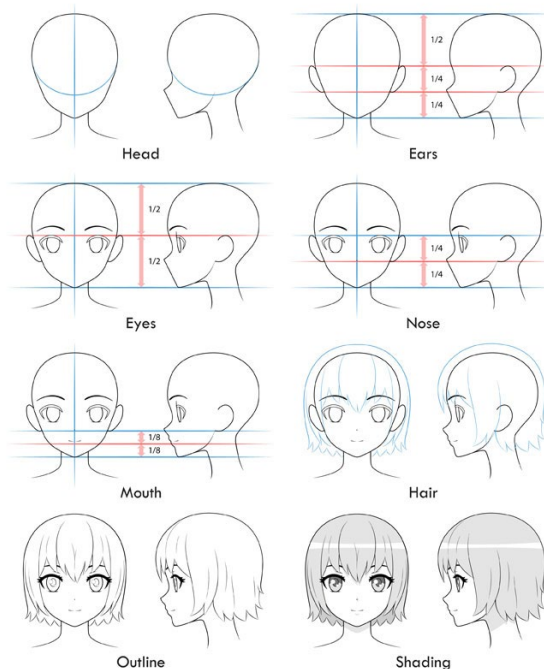
- Coçar a nuca quando envergonhado
- Sangue jorrando do nariz quando sexualmente excitado
- Uma grande bolha de catarro saindo do nariz de um personagem denotando que o personagem está dormindo.
- O aparecimento de uma gota gigante de suor (não confundir com uma lágrima) ou o contorno aparente de um grande X na têmpora de um personagem em tempos de estresse.
- Se um personagem (geralmente feminino) sorri e mostra a língua, geralmente com os olhos fechados, envia uma mensagem específica ao espectador: “Veja como sou boba?”(DRAZEN, 2014 p. 37)

Os “olhos grandes” também citados por Lu (2008), são uma importante característica notável dos animes, embora não sejam exclusivos dos animes “isso é, claro, também uma característica na animação ocidental, mas por algum motivo se destaca. Os olhos no anime também são usados para expressões sutis de emoção” (POITRAS, 2008 p. 62).

(Lu, 2008), ainda destaca a ponte nasal dos personagens que é comumente alta, segundo a autora as características dos personagens nos animes não são reconhecíveis particularmente como pertencentes a uma etnia específica, mas uma aparência híbrida global (Fig. 99).

Outra característica muito comum das faces no anime é o queixo pontudo como citado por (Suan, 2013), existe uma hipótese de fãs que diz que está relacionado ao padrão de beleza do povo japonês, (絢瀬絵里, 2023) eles acham rostos pequenos e ovais mais bonitos, entretanto se isso foi uma tendência fomentada pelos animes os quais possuem essas características ou se os animes simplesmente mimetizaram uma preferência que já existia na sociedade japonesa ainda pode ser um tópico que necessita de investigações mais profundas.

Figura 99: Diagrama de como desenhar um rosto feminino em Anime, note as características citadas no texto.



Fonte: *Anime Outline* (2023)<sup>79</sup>

<sup>79</sup> Disponível em: <https://www.animeoutline.com/how-to-draw-anime-girl-head-and-face/>. Acessado em 27 out 2023



## 6.1.2 Recursos Narrativos.

Alguns recursos narrativos comumente utilizados englobam características de storytelling bem como uma série de convenções de signos.

### 6.1.2.1 Linhas de Ação ou Linhas de Velocidade.

É comum em cenas de ação que o cenário desapareça e seja substituído por uma série de linhas em movimento sugerindo velocidade ou poder (Fig. 100) “Este dispositivo concentra nossa atenção no personagem, mas também nos indica que o personagem está envolvido em uma grande luta ou esforço”(DRAZEN, 2014 p. 34).

Figura 100: Action Lines



Fonte: *Japanpowered* (2011)<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> Disponível em: <https://www.japanpowered.com/japan-culture/animes-visual-language>. Acessado em 30 out 2023

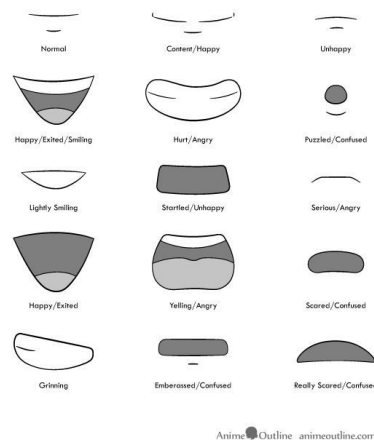
### 6.1.2.2 Evolução de storytelling

É comum que os animes tenham longos arcos de história, onde o personagem evolui, muda e reage e elementos estressores (DRAZEN, 2014).

### 6.1.2.3 Lip Sync

Uma característica muito advinda do uso de animação limitada é o uso de poucos formatos para os movimentos de boca durante a fala dos personagens, essa característica continua até hoje (DRAZEN, 2014; LI, 2010), (Fig. 101).

Figura 101: Alguns formatos de boca usados em Anime para representar emoções



Fonte: Pinterest (2023)<sup>81</sup>

### 6.1.2.4 Recursos sonoros e visuais para indicar passagem de tempo

É comum nos animes o uso dos ruídos das cigarras para indicar a época do verão, já que é um fato comum no Japão o aparecimento desses insetos durante essa época, outra pista visual geralmente utilizada é o florescimento das *Sakuras*, cerejeiras (Fig. 102), para indicar o início do período letivo, já que no Japão ele se inicia com o início da primavera (DRAZEN, 2014).

<sup>81</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/208924870202372342/>. Acessado em 30 out 2023

Figura 102: Cena do episódio inicial de Clannad (2007)



Fonte: *Fandom* (2018)<sup>82</sup>

### 6.1.3 Cenário e outros componentes de cena.

Segundo (DRAZEN, 2014; Li, 2010), a perspectiva e a luz e a sombra exercem forte papel na caracterização desse tipo de arte, Drazen fala especificamente das sombras, presentes nos personagens e objetos, Li ressalta o uso da perspectiva, algumas vezes até exacerbados a fim de acentuar a prática cenográfica, (Fig. 103).

Figura 103: *Kimi no Nawa (Your Name)* (2016) - Poster. Note como a perspectiva é levemente distorcida afim de mostrar mais a paisagem.



Fonte: IMDb (2023)<sup>83</sup>

<sup>82</sup> Disponível em: <https://www.fandom.com/articles/cherry-blossoms-significant-anime>. Acessado em 30 out 2023

<sup>83</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt5311514/>. Acessado em 30 out 2023

#### 6.1.4 Gêneros

Diferentemente das animações ocidentais, onde o público alvo é geralmente o infantil ou toda a família (MITTELL, 2003), salvo algumas exceções mais recentes de animações voltadas especificamente para o público adulto, os animes, dentre outras classificações, assim como os mangás, tem seus conteúdos voltados para audiências de faixas etárias específicas. *Shonen*, (Adolescentes do sexo masculino), *Shojo* (Adolescentes do sexo feminino), *Seinen* (Jovens do sexo masculino), *Josei* (Jovens do sexo feminino), são alguns exemplos de gêneros separados por faixa etária de público alvo, assim cada um desses gêneros tem particularidades, de traço, roteiro dentre outras características inerentes a essas produções que atraem o público dessas faixas etárias. Entretanto, como estabelecem Cho et al., (2018) e Poitras, (2001) as classificações de gênero nos animes são um pouco mais complicadas, pois além das classificações por faixa etária também existem classificações por características específicas de produções, como *Mecha*, Robôs Gigantes; *Slice of Life*, Cotidiano; *Isekay*, Universos Paralelos; Esportes, dentre tanto outros, estes ainda se mesclam com os gêneros encontrados comumente nas produções cinematográficas ocidentais como, romance, comédia, terror, suspense, mistério, fantasia, ficção científica, dentre outros.

Cho et al., (2018), em seu trabalho faz uma separação de gêneros por Público, *Seinen*, *Shonen*, *Shojo*, etc; Contexto, *Isekay*, Fantasia, *Steampunk*, etc; *Mood*, Comédia, psicológico, terror, etc; Personagem, *Estudantes*, *Mecha*, *Bisjoujo*, *Bishonen*; Enredo/Narrativa, *Slice-of-life*, shoujo ai / yuri, shounen ai / yaoi; aventura, romance, mistério, harém, dentre outros; assuntos, esportes, cozinha, games, política, etc; associação com Outras Obras, Paródias; Recurso, luta de espadas, cenas de ação, transformação, etc; e Produção, animação em computação gráfica, original vídeo Animation: OVA, estilo *Chibi*. A maioria dos nomes dos gêneros são utilizados com a pronuncia em japonês e a escrita em *romaji*, uso de caracteres do alfabeto latino comumente utilizados no ocidente que mimetizam a sonoridade dos termos em japonês, por parte dos fãs e da classificação internacional que os estúdios fazem, alguns gêneros são utilizados em inglês e outros comumente são traduzidos.

Todas essas classificações de gêneros se confluem e são intercambiáveis, tornando o campo das produções em anime vem vasto, mas ao mesmo tempo complicados de se entender no que tange ao estilo que agrada cada usuário.

### 6.1.5 Cinematografia

Desde sua concepção, com as primeiras produções de Osamu Tezuka, os animes já tem a narrativa cinematográfica inserida em sua concepção, Tezuka, fã da *Novelle Vague* francesa, já incorporava os elementos do cinema como panorâmicas, *close-ups*, *timelapses*, *flashbacks* e outros dispositivos cinematográficos em seus mangás, quando começou a fazer animações essa característica foi transferida para suas produções (DRAZEN, 2014).

Essas características acabaram sendo mantidas com o passar do tempo, até os dias atuais esses elementos fazem parte das produções em anime (Fig. 104), Napier, (2005), em seu trabalho resalta essas características nos animes atuais plano sequência, plano geral de apresentação, panorâmicas elaboradas, ângulos de câmera incomuns e *close-ups* extremos (Fig. 105), Li, (2010) também aborda esse assunto e ainda associa à perspectiva distorcida a fim de aumentar a dramaticidade das cenas, em outro trabalho, ela fala do conceito de Sub-lente que pode ser grossamente descrito como a maneira que se conta uma história.

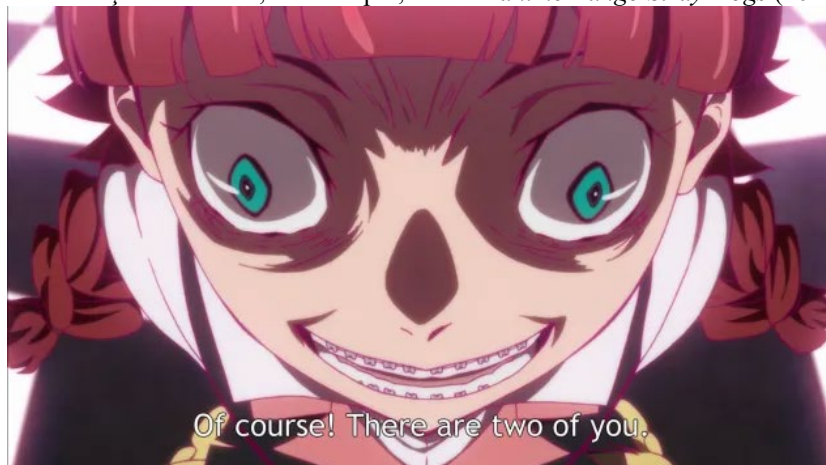
Figura 104: Exemplo de cinematografia, cena de *Ghost in the Shell* (1995) onde a personagem principal aparece em silhueta frente a janela de seu apartamento, a qual ao mesmo tempo traduz a solidão da personagem mesmo em um vasto e populoso mundo que parece estar limitado pela moldura da janela.



Fonte: Pinterest (2023)<sup>84</sup>

<sup>84</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/506303183100674056/>. Acessado em 30 out 2023

Figura 105: Ângulo da câmera extremo, quando utilizado perto do rosto do personagem dessa maneira, ajuda a passar emoções extremas, no exemplo, cena do anime *Bungo Stray Dogs* (2016).



Fonte: Cinecom (2021)<sup>85</sup>

A separação da lente também é chamada de roteiro de filmagem com direções de palco. Como uma espécie de meio para realizar a conversão entre as palavras e a imagem estereoscópica, tenta transmitir a obra pensamentos centrais e intenção de criação corretamente e, até certo ponto, torna-se o suplemento e extensão do script (LI; QI, 2018 p. 735).

No caso dos animes, recebe sempre uma atenção mais especial que nas animações ocidentais.

[...]a animação limitada da subdivisão da lente necessária para tornar a animação mais sutil. Na Animação limitada nos Estados Unidos e europeia até mesmo o desempenho de animação bidimensional não é fácil perspectiva de câmera muda para um filme rico. Animação limitada no Japão, esta característica mais óbvia poderia até dizer, "Anime" é em virtude de subtramas e espelho maravilhoso para conquistar o mundo (LI, 2010 p. 809).

### 6.1.6 Anime, Mangá e Transmídia

A relação entre mangá e anime vem desde a época de Tezuka, *Astroboy*, ou *Tetsuwan no Atomu* como é conhecido no Japão, a primeira super estrela de TV em anime, vem do mangá homônimo de sua autoria (Figuras 106 e 107) (DRAZEN, 2014), desde então a produção de animes na indústria encontra-se estreitamente relacionada à produção de mangás.

O caminho que um anime percorre e de certa forma simples, quando um mangá atinge um determinado grau de sucesso, ele ganha sua versão em anime, essa versão pode ser a de série de televisão, quando e exibido diretamente nas emissoras abertas ou cabeadas,

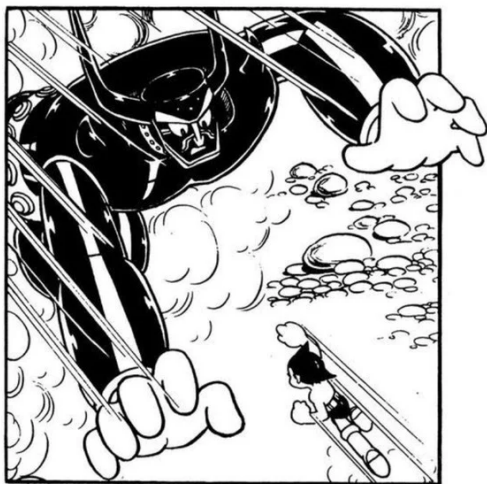
<sup>85</sup> Disponível em: <https://www.cinecom.net/cinematography-filmmaking/real-life-anime/>. Acessado em 30 out 2023

a sua qualidade e mais básica pois, precisa ser feita em um tempo menor para suprir a demanda da programação (SOARES, 2019 p. 23).

Essa relação estreita com os mangás é positiva nas duas direções, uma animação baseada em um mangá de sucesso, incentiva mais pessoas a conhecerem a obra em mangá que aumenta suas tiragens e acaba aumentando a popularidade da animação, além disso dependendo do sucesso da obra fomenta a produção de merchandising, criando um movimento transmídia que fomenta a indústria em cada um desses setores, o modelo funciona tão bem que atualmente é adotado por muitos estúdios ocidentais (CONDRY, 2009; OÓHAGAN, 2007).

Muitos consideram o mangá a origem: a vitalidade criativa que gerou anime e, posteriormente, videogames e spin-offs de merchandising. Em muitos casos, o mangá definiu o modelo para os gêneros principais [...] que passaram a dominar a cultura popular mais ampla do Japão hoje. No entanto, embora o mangá tenha estabelecido as raízes deste estilo durante o pós-guerra, foi através da anime que um público global mais amplo tomou conhecimento de uma cultura visual japonesa distinta. A indústria de anime do Japão é grande e continua a crescer no exterior. O a escala da indústria varia de acordo com a forma como se define a amplitude do anime[...] isso se refere à possibilidade de um novo renascimento cultural de maior liberdade artística para o Japão e um nível de respeito, admiração e interesse pela cultura e história da arte visual do Japão, tanto nacional quanto internacionalmente (NORRIS, 2009 p. 236).

Figura 106: Quadro do Mangá de *Tetsuwan no Atomu (Astroboy)*.



Fonte: *AnimeNewsNetwork* (2023)<sup>86</sup>

Figura 107: Frame da Mesma Luta exibido no Anime homônimo de 1963



Fonte: *AnimeNewsNetwork* (2023)<sup>87</sup>

<sup>86</sup> Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2023-10-27/from-astro-boy-to-pluto-the-history-of-the-greatest-robot-on-earth/.203470>. Acessado em 13 nov 2023

<sup>87</sup> Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2023-10-27/from-astro-boy-to-pluto-the-history-of-the-greatest-robot-on-earth/.203470>. Acessado em 13 nov 2023

### 6.1.7 Abstração

Anime e mangá compartilham um certo nível de abstração das formas, principalmente do rosto, pose e aparência dos personagens, formada por linhas e exagero geométrico das formas (SU ET AL., 2020).

Para Cohn, (2010), esse nível de abstração resulta na formação de “ícones” que facilitam o entendimento das obras de maneira universal. Assim sendo, os animes e mangás não buscam o fotorrealismo.

A iconicidade das imagens dá a ilusão de que todos os desenhos são universais e fáceis de entender, pois pode imitar o caráter dos objetos em nossa percepção diária. Apesar disso, as maneiras pelas quais os “alto-falantes visuais” atraem as pessoas permanecem apenas padrões nas mentes dos “artistas”. Isto é particularmente evidente em JVL, uma vez que as pessoas são comumente atraídas em um padrão reconhecível - os olhos grandes estereotipados, cabelo grande, boca pequena, e queixos pontudos de personagens de mangá. Esse “estilo” é tão esquematizado que muitas vezes os rostos dos personagens não podem ser distinguidos uns dos outros (COHN, 2010 p. 188).

A simplificação das formas nessas obras também exerce um papel no que tange ao processo de produção, já que no caso dos animes, os animadores precisam desenhar vários frames e o caso do mangá são centenas de desenhos por volume publicado, os quais necessitam ter uma coesão entre si e também precisam serem colorizados, no caso dos animes, ou terem minimamente os padrões de luz e sombra definidos já que os mangás utilizam somente preto, branco e, no máximo, texturas como meio termo. Isso é verdade para todas as animações e quadrinhos em 2D (HAZRY ASRAF; ABDULLASIM; ROMLI, 2020).

Com o desenvolvimento da computação gráfica, muitos estúdios ocidentais migraram para o fotorrealismo em suas animações, entretanto, no caso dos animes o movimento inverso ocorreu, mesmo as obras em CGI buscam mimetizar o estilo dos animes em 2D Adicionalmente, Krikke (2006, p. 14 tradução nossa) menciona que:

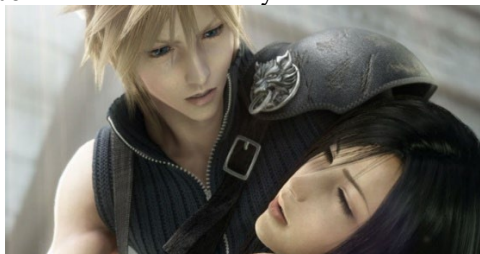
O foco contínuo em 2D é parcialmente econômico (menor custo de produção) e parcialmente estético. A tradição do Japão linguagem pictórica tradicional, a antítese da opção ocidental fotorrealismo, é bem adequado ao imediatismo visual de animação.

Dentre os estúdios orientais a divisão de animações dos estúdios Square Enix produziu algumas animações foto realistas com proporção de anime baseadas na série de jogos *Final Fantasy* a



qual já faz uso dessa estética (Fig. 108), entretanto o movimento mais comum dos estúdios é a mimetização da estética 2D dos animes como já foi explicitado anteriormente.

Figura 108: Cena de Final Fantasy VII: Advent Children (2005)



Fonte: Inverse.com (2023)<sup>88</sup>

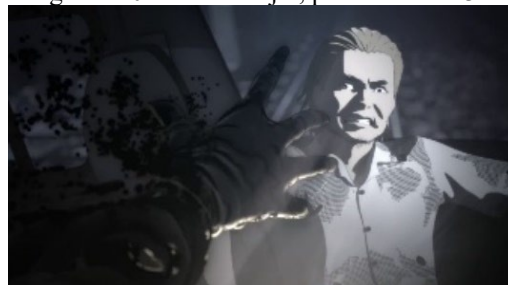
Alguns exemplos são: *Berserk*, mais especificamente a temporada de 2016-2017, produzido pelos estúdios Liden Films, GEMBA e Millepensee; *Ajin* (2016) e *Sidonia no Kishi* (2014) ambos produzidos pelo estúdio Polygon Pictures. (Figuras 109, 110 e 111 Respectivamente).

Figura 109: Cena da temporada de 2016 de Berserk



Fonte: apieceoffanime.com (2023)<sup>89</sup>

Figura 110: Cena de Ajin, produzida em 3D



Fonte: Lostinanime.com (2023)<sup>90</sup>

Figura 111: Cena de *Sidonia No kishi*



Fonte: gonzoyan.wordpress.com (2023)<sup>91</sup>

<sup>88</sup> Disponível em: <https://www.inverse.com/entertainment/final-fantasy-vii-advent-children>. Acessado em 13 nov 2023

<sup>89</sup> Disponível em: <https://apieceoffanime.com/2017/04/03/in-defense-of-berserk-2016/>. Acessado em 13 nov 2023

<sup>90</sup> Disponível em: <https://lostinanime.com/2016/01/ajin-02/>. Acessado em 13 out 2023

<sup>91</sup> Disponível em: <https://gonzoyan.wordpress.com/2014/12/18/sidonia-no-kishi-review/>. Acessado em 13 out 2023

Segundo Krikke, (2006), os estúdios no Japão estão se informatizando, parcial ou completamente. Personagens ainda são desenhados tradicionalmente, entretanto planos de fundo e objetos mecânicos como robôs, carros e naves espaciais são modelados e animados em 3D mesclado a técnica 2D como é o caso da série *Initial D* (1998) (Fig.112), produzido, a qual em suas seis temporadas foi produzida pelos estúdios Prime Direction (1st *Stage*), S.S. Animent (2nd *Stage*), Avex Entertainment, Kôdansha, OB Planning, Pastel (3rd *Stage*), FUNimation Entertainment, S.S. Animent (4th *Stage*), Synergy SP (5th *Stage*), Animax PPV (Final *Stage*), Avex Inc, Pastel (extra *Stage*), no qual os carros são animados em 3D.

Figura 112: *Initial D 1st Stage* (1998) Poster



Fonte: IMDb (2023)<sup>92</sup>

Comparado à animação 2D, animação tridimensional tem vantagens como facilidade de movimento da câmera, iluminação e sombreado complexos, realismo e alta capacidade de reutilização de ativos de cena para cena. A mistura de ativos 2D e 3D é uma espécie de especial abordagem para animação híbrida. A mistura deve ser consistente ao longo do filme quando combinando os dois tipos de elementos (HAZRY ASRAF; ABDULLASIM; ROMLI, 2020 p. 1 tradução nossa).

---

<sup>92</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0385426/>. Acessado em 13 nov 2023

## 7. SÍNTESE DA FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Em linhas gerais, o estilo dos animes é caracterizado pelos aspectos descritos anteriormente, entretanto, isso não quer dizer que o estilo é imutável ou engessado, com o passar das décadas houve várias mudanças graduais que conduziram a estética atual.

Ainda assim, os animes hoje em dia apresentam muitas especificidades de obra pra obra as quais são devido a escolhas estéticas dos artistas, seja formato dos olhos, altura dos personagens, se determinado anime é mais “fofo” ou “grotesco”, etc ou nuances relacionadas ao gênero ao qual determinado anime pertence, sendo ele shojo, shonen, ecchi, seinen, josei, entre outros.

O estilo “Anime” está em constante mudança e sua popularidade pelo mundo só aumenta com o passar dos anos. A síntese da fundamentação teórica pode ser descrita na tabela 1:

Tabela 1: Diferenciação entre o que se considera anime separado em dois grandes grupos de autores.

Interpretação	Principais Autores
Anime se trata de animação proveniente, única e exclusivamente do Japão, feito por japoneses para japoneses.	(CLEMENTS, 2013; CONDRY, 2009; DRAZEN, 2014; LEONARDT, 2005; POITRAS, 2008; SOARES, 2019)
Anime se trata de um estilo estético artístico de animação que se originou no Japão, mas atualmente é globalizado.	(CHO ET AL., 2018; KRIKKE, 2006; LAMARRE, 2002; LI, 2010; OÓHAGAN, 2007; SUAN, 2013; SWALE, 2015)

Fonte: Autor (2023)

## 8. TEORIA ASSOCIADA A PRÁTICA

Para cada processo prático feito existe uma teoria associada, nesse capítulo se encontram breves resumos das teorias associadas aos processos de feitura da animação, e escrita do texto acadêmico, os quais serão citados a seguir.

Mapas Mentais: “É a ferramenta definitiva para organizar o pensamento” (BUZAN, 2005 p. 22). Ou seja, é uma ferramenta de organização, simples, mas poderosa. Ainda segundo Buzan, (2005), eles têm uma estrutura natural que parte do centro formada por linhas que se ramificam indicando símbolos e/ou imagens. Torna a organização das ideias em um objeto visual, facilitando a observação dos pensamentos de uma maneira ampla.

Produção da Animação: Segundo Pandolfi; Alves e Pinheiro, (2015), em seu trabalho, o qual fala sobre as etapas de uma produção audiovisual mais precisamente de uma animação as etapas de criação, pré-produção, produção, pós-produção e circulação, são citadas.

- Criação: Onde se tem a Ideia, determina-se o escopo do projeto, confecção do argumento e roteiro.
- Pré-produção: *Storyboard* e *Animatic*.
- Produção: Confecção dos *ModelSheets*, Produção dos cenários, Animação e colorização
- Pós-Produção: Correção de cor, Adição de outros elementos gráficos, montagem e design de Som.

Criação “é onde a ideia do produtor ou do diretor se transforma em argumento, o qual é trabalhado para se tornar um roteiro. Aconselha-se, manter uma ideia sólida e facilmente reconhecível pelo público.”(PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 6)

Escopo do projeto: Trata-se da definição de “qual público-alvo pretende-se atingir[...] formato da produção, sua duração (tempo de projeção), seu custo e de onde sairão os recursos para viabilizá-la. Além de um possível aporte do produtor” (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 8).

Argumento: Segundo Pandolfi; Alves e Pinheiro, (2015) trata-se de uma pequena história a qual dá a quem lê uma noção geral da história do filme.

Outro aspecto a ser levado em consideração é o fato de ser uma história original, é comum que séries em anime se baseiem em mangas de sucesso, entretanto isso não é uma regra, estúdios como o Ghibli, por exemplo, se dedicam majoritariamente a produções de longas metragens, tendo também jogos comerciais e uma série animada em seu currículo (GHIBLI, 2023) isso não quer dizer que futuramente não se possa criar um mangá a partir da história idealizada.

Roteiro: segundo Pandolfi; Alves e Pinheiro (2015), trata-se literalmente da obra audiovisual escrita, nele retrata-se exatamente o que aparece na cena, quais serão os elementos de cena importantes, o que ocorre em cada cena e o que é falado. Existe um consenso entre os autores que uma página de roteiro equivale a um minuto de cena, cada alteração no mesmo, é chamada de tratamento, um roteiro pode ter quantos tratamentos forem necessários até ser aprovado para a produção da obra.

A produção do roteiro foi feita com base em McKee (1997), primeiro a ideia é transformada numa *storyline*, subsequentemente estendida a uma sinopse que dá origem ao argumento inicial,

logo após faz-se o segundo argumento com adição dos ambientes e separação das cenas e, por fim, confecciona-se o roteiro em si adicionando diálogos em tratamentos subsequentes.

*Beat* de cena:

Dentro da cena está o menor elemento da estrutura, o Beat. (Não deve ser confundido com [beat], uma indicação dentro de uma coluna de diálogo que significa “pausa curta”.) Um *BEAT* é uma troca de comportamento em ação/reação. *Beat* por *Beat*, essas mudanças de comportamento moldam a virada de uma cena (MCKEE, 1997 p. 3).

Cronograma: “Essa é uma etapa crucial. A produção terá que lidar diretamente com a consequência de suas escolhas, pois elas serão refletidas no produto final” (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 10).

Storyboard: “é a primeira transposição da história contada no roteiro para uma linguagem visual. É um trabalho inicial de pensamento e exploração” (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 12).

[...]o processo de concepção do *storyboard* consiste, na representação visual das cenas que compõem um filme, promovendo, antes de mais, um pensamento livre e a objetivação de aspectos criativos[...] este processo de visualização ganhou força através de autores como William Cameron Menzies (1896-1957) que, através dos seus quadros, procurava desenvolver uma narrativa visual que pudesse dar a conhecer a dinâmica dos cenários e o desenho dos figurinos exigidos pela diligência da história (Teixeira et al., 2016 p. 620).

Animatic: “surge como um processo de complementação[...] em que se colocam as imagens criadas para o *storyboard* numa sequência audiovisual a fim de testar o ritmo e a coesão da narrativa” (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 12).

[...]animatic: Uma série de painéis de storyboard ou outros desenhos digitalizados ou filmados junto com som para se aproximar do desenho animado finalizado. Este é um storyboard de vídeo ou filme que ajuda a testar a história e o *timing* antes que mais tempo e dinheiro sejam gastos. Pode ser usado como ferramenta de marketing[...] Os artistas[...] pegam o roteiro e criam a primeira visualização da história. Muitas vezes estes as placas ainda estão um pouco ásperas. Em projetos de televisão e direto para vídeo, cada ação principal e a pose principal é desenhada dentro de um quadro que representa a tela da televisão. O diálogo e ação estão listadas abaixo de cada quadro. Normalmente, um animatic ou vídeo desses frames é digitalizado ou filmado do quadro quando estiver concluído[...] inclui qualquer som gravado, ajuda o diretor a ver o episódio em bruto e ajuda a cronometrar o desenho animado (WRIGHT, 2005 p 3, Tradução nossa).

Concept Arts e Painéis semânticos: Segundo Rodrigues, (2020) Todo produto da indústria audiovisual, seja ele, filme, animação, game, série, dentre outros são desenvolvidos

graficamente por esboços de ideias, que na indústria recebem o nome de *Concept Art* que basicamente são ilustrações que dão uma ideia inicial da obra audiovisual, cenários, personagens, Figurinos, e/ou elementos o quais são importantes serem representados na obra em questão. Para a produção dos mesmos, lançou-se mão da técnica de painéis semânticos que

[...]consiste na busca de imagens que traduzam as necessidades que se procura atender, a partir dos objetivos de projeto que se quer alcançar[...] as imagens são escolhidas por seu significado, ou seja, pela sua carga semântica e são organizadas como o projetista ou a equipe desejar e lhe for mais conveniente, na forma de um painel de dimensões que podem variar de acordo com a abrangência do produto, a disponibilidade da equipe, a necessidade de deslocamento, etc. A colagem das imagens é feita de maneira a representar uma carteira de identidade ou uma bússola que oriente o desenvolvimento projetual. É importante que a ambiência construída pelo painel semântico não seja estática, questionamentos quanto ao painel podem e devem ser feitos ao longo do desenvolvimento do produto. Assim, o painel configura-se como um checklist contínuo em relação aos objetivos de projeto (Jacques; Santos, 2009 p. 247).

Model Sheets: Após a criação do *concept art* parte-se para a produção dos *model sheets* que segundo Castro e Souza, (2014), consiste em registrar o personagem em com todas as suas medidas, em poses específicas em uma volta de 180°, chamada de *turn around* incluindo as poses frente,  $\frac{3}{4}$ , perfil, costas e  $\frac{3}{4}$  de costas, e com mediadas precisas, a fim de manter o personagem conciso durante toda a produção. Os *model sheets* também podem incluir poses de ação e expressões para auxiliar os animadores em saber como o personagem deve ser animado dependendo do ângulo de câmera, pose e/ou expressão facial.

Layouts: “são a representação final de como determinado enquadramento irá aparecer no filme, mas ainda feitos em forma de esboço.” (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p.16).

Cenários: O cenário é, à primeira vista, um layout finalizado, colorido e sem os personagens. Mas na realidade, o cenário é responsável pelo fluxo de cor do filme, de acordo com as sensações requisitadas pela narrativa. É esperado que o cenário e sua paleta de cores, realce o impacto emocional da história (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 16).

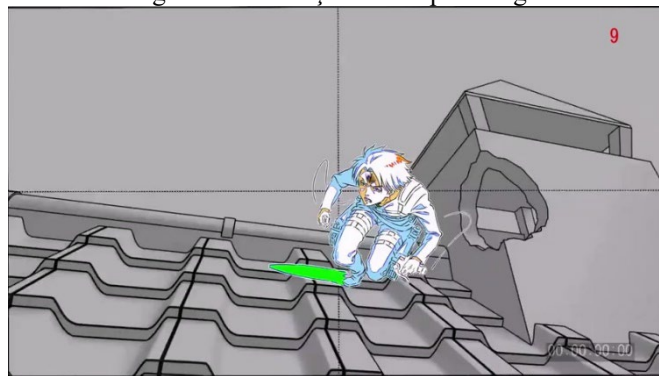
Dessa forma entende-se os cenários não somente como um palco onde a cena ocorre, mas também como um elemento capaz de transmitir sensações ao espectador, por isso, luz e sombra, cor, composição e elementos de cena devem ser cuidadosamente pensados.

Como relatado anteriormente, o uso de técnicas está vinculado ao fato de haver estúdios japoneses que utilizam técnicas semelhantes, a utilização de modelos 3D em conjunção com os animes em 2D já ocorre desde a década de 1990 como já mostrado neste trabalho, citando um exemplo mais atual, tem-se *Shingeki no Kyojin* (2013), também conhecido como *Attack on Titan* em seu nome ocidental que, de acordo com (YGP, 2022) o estúdio Wit não somente

utilizou cenários em 3D para a realização das cenas como os incorporou na animação fazendo uma animação híbrida. (Fig.113) Há também o exemplo das produções de Makoto Shinkai, produtor japonês que utiliza locais reais como inspiração para os cenários de suas animações como mostra Chatterjee (2023), quando fala dos locais usados como inspiração da animação *Kimi no Na Wa* (2016), *Your Name* no ocidente, produzida pelo diretor (Fig. 114). A produção inteiramente ou parte digital que conta até com a hibridização de animações em 2D e 3D, já é uma realidade de alguns estúdios no Japão (Hazry Asraf; Abdullasim; Romli, 2020; López, 2013).

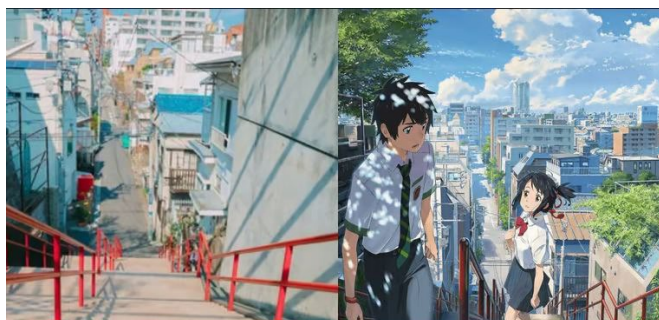
Blocagem: “trata-se da estruturação tridimensional do cenário e das composições dos objetos, onde o animador desenha os elementos materiais conforme os desafios,” (SOUZA, 2021).

Figura 113: Frame de uma das cenas do Anime Shingeki no Kyojin (Attack on Titan), os cenários 3D São integrados a animação 2D do personagem.



Fonte: Sakugaboru (2023)<sup>93</sup>

Figura 114: Comparação entre o Local Real e um dos cenários Utilizados em *Kimi no Nawa (Your Name)*



Fonte: Outlook Traveller (2023)<sup>94</sup>

<sup>93</sup> Disponível em: <https://www.sakugaboru.com/data/273c1b6fffdeae04a6a4900d75f25cab.mp4>. Acessado em 16 nov 2023

<sup>94</sup> Disponível em: <https://www.outlooktraveller.com/explore/ravel-style/a-pilgrimage-through-the-locations-of-makoto-shinkais-your-name>. Acessado em 16 nov 2023

Animação: Como explicado em outros momentos durante o trabalho, a estética do anime não está diretamente ligada a técnica utilizada, pode-se notar isso através dos vários exemplos já citados neste trabalho, que vão desde a produção em parte analógica como e o caso de *Little Witch Academia*, como mostrado no (Making of Little Witch Academia - Studio Trigger, 2015), até a mistura de técnicas e modelos 3D constituindo uma animação híbrida, como já mostrado anteriormente nesse trabalho.

segundo Fahim, (2023), Apesar do software Toon Boom Harmony ser o padrão da indústria ocidental, não é muito utilizado nos estúdios de anime japoneses, este lugar sendo ocupado pelo software *RETAS*, entretanto o mesmo tem um custo muito alto devido suas licenças, a alguns anos alguns estúdios tem optado pela utilização do software da Harmony como mostrado em Mak (2018), a empresa também tem se esforçado para tornar o software mais adequado a produção de animes.

Colorização em Cel-Shade: A técnica de *cel shading* não é exclusiva dos animes, na verdade é padrão para animação 2D, segundo Conceição, (2013), consiste na renderização de forma não realista de luz e sombra utilizando uma palheta de cores limitada no sentido de transmitir a ideia de tridimensionalidade, têm esse nome por que era precisamente como os animadores coloriam as folhas de celulose nos primórdios da animação. A técnica é feita dessa forma para poupar tempo na colorização dos frames, é comumente usada nos animes dando a aparência característica dessas obras, optou-se por colorir as cenas utilizando essa técnica, tanto por questões estéticas quanto no sentido prático.

Como o Toon Boom é um programa que permite animar as cenas em vetor, a colorização nesse software se mostra uma etapa relativamente rápida, uma vez que é possível montar palhetas de cores para cada personagem e armazená-las na biblioteca. Caso seja necessária a troca de alguma cor que por ventura não esteja funcionando bem na cena, pode-se fazer isso alterando a cor na palheta, o que troca instantaneamente a mesma em todos os frames onde está colorida.

Correção de cor e adição de elementos gráficos: As cores exercem um papel importante na produção de uma obra áudio visual, elas ajudam a transmitir emoções, a estabelecer o tom da cena, por isso, ter certeza de que a cor da cena está de acordo com o esperado é um aspecto importante na produção. Lança-se mão desta etapa na pós produção para fazer pequenas correções em cada cena assegurando a coerência entre as cenas e que estas tenham as cores dentro do esperado.



[...]as cores únicas e a sua aplicação consistente ao longo de uma história são usadas como associações - associamos essa cor a um determinado assunto ou a uma ideia. Por exemplo, se uma determinada personagem está associada a uma cor, como o azul, se ao longo do filme continuarmos a ver elementos azuis vamos intuir que a cena é de alguma forma associada à personagem. Assim, quando se faz alteração na cor ou esquemas de cor associados à personagem ao longo da narrativa, podemos ajudar a caracterizar uma transformação interna da própria personagem (SILVA, 2018 p.11).

Costuma-se fazer a adição dos elementos gráficos, *motiongraphics* simples, animações de cenário, adição de efeitos, como partículas, brilhos adicionais, juntamente com a correção de cor para cada cena uma vez que esses elementos devem estar coerentes com a cena, com a peça audiovisual e com o *colorkey* se ele existir.

Montagem e design de som: O processo de montagem, consiste no “fenômeno de colisão ou justaposição entre partes independentes ou até mesmo opostas que geram novos conceitos.” (PAIVA, 2011 p. 46). Segundo Domingues, (2015), o design de som cuida de todo o aspecto sonoro da produção, podendo ser feito inteiramente por uma pessoa, no caso de produções pequenas e de baixo orçamento, até equipes inteiras cada uma dedicada a um aspecto, efeitos sonoros e de *foley*, *voice acting*. Sincronia, ambientes e música de fundo.

## 9. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO

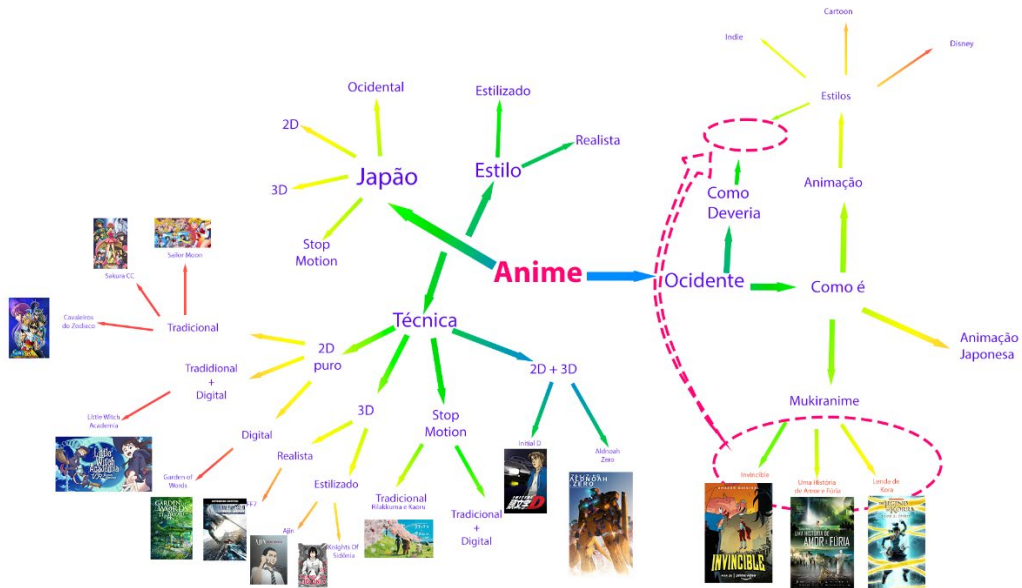
### 9.1 Confeção do mapa mental e definição do objeto de pesquisa

Para a confecção do trabalho acadêmico, inicialmente, procurou-se como os teóricos abordavam o assunto comparando com o conhecimento comum que existe na comunidade de fãs. Notando-se essa discrepância entre os fatos os teóricos do assunto e a história retratava, sentiu-se a necessidade da confecção de uma classificação de estilo que estivesse de acordo com o que os fatos históricos da indústria de animes retratam como sendo características pertencentes ao estilo.

Para tal foi feita uma pesquisa histórica e do que os teóricos dizem sobre o assunto. Com o conceito do que representa o estilo anime fundamentado, procurou-se por obras ocidentais que estivessem dentro do estilo supracitado, assim chegou-se a conclusão de que essas obras enquanto estilo artístico não diferiam dos animes japoneses e também deveriam ser consideradas como fazendo parte do estilo artístico anime.

Logo após, confeccionou-se o mapa mental para a organização das ideias (Fig. 115)

Figura 115: Mapa Mental



Fonte: Autor (2023) a partir de imagens retiradas da internet

Definindo o que o estilo artístico dizia, decidiu-se criar uma animação no referido estilo que fosse virtualmente indistinguível de um anime japonês.

## 9.2 Criação

### 9.2.1 Ideia

O objetivo a ser realizado aqui foi a produção de uma animação que fosse virtualmente indistinguível de um anime japonês, a regra básica de toda a produção, com relação a técnicas, softwares e meios utilizados foi: Se um estúdio japonês utiliza determinado recurso ou técnica, então este pode ser utilizado na produção da animação.

### 9.2.2 Escopo do projeto

As histórias dos animes são extremamente variadas e sem muitas restrições, muito do teor destas vem do gênero e conseqüentemente do tipo de público que é predominante para esse

gênero, como já mostrado anteriormente. Dessa forma, escolheu-se o gênero seinen, o qual visa audiências mais maduras, uma vez que a série aborda temas como discriminação, preconceito, genocídio, sistemas ditatoriais, entretanto também tem seus momentos de comédia e drama, afim de dar mais liberdade no que tange a abordagem desses temas, os quais não seriam apropriados para uma audiência mais jovem.

Uma vez que este é um trabalho de conclusão de curso, todo o trabalho foi feito pelo autor não sendo necessário a contratação de equipe de produção ou alocamento de recursos uma vez que toda a produção foi feita com recursos próprios do autor.

### **9.2.3 Argumento**

O título da história foi escolhido para ser em japonês, *kiyuketsuki to Majo no Monogatari*, em japonês 吸血鬼と魔女の物語, em tradução livre para português, *Uma História de Vampiros e Bruxas*. O argumento conta a história de Ikazuchi Toono, um garoto do ensino médio que se vê no meio de uma guerra secreta entre vampiros e bruxas. Estes vivendo em mundos separados *Netherhealm* e *Paradise* e utilizando a Terra como palco para sua guerra. Sendo ele descendente do vampiro mais poderoso que existiu e não sabendo de sua condição, ele é caçado por monstros controlados pelo atual rei dos vampiros e tem de fugir de bruxas assassinas enviadas por *Paradise* para eliminá-lo, já que uma antiga profecia diz que o vampiro mais poderoso reencarnará e acabará com toda a ordem atual entre os mundos.

Além da história base, foi montada a história dos mundos e foram feitas fichas de personagens para cada um dos personagens principais. A história mescla elementos de mitologias reais como a céltica e a grega, bem como elementos da cultura pop como os vampiros. O argumento, história do mundo e exemplos de fichas de personagens podem ser encontrados no Anexo I no fim desse trabalho.

#### **9.2.4 Roteiro**

Inicialmente idealizou-se um episódio piloto de vinte e três minutos completo com falas, entretanto, devido às limitações de tempo, orçamento e pessoal houve a necessidade de redução do tamanho do piloto para um minuto e meio sem falas.

Amostras do roteiro original e o roteiro reduzido podem ser encontrados nos anexos II e III neste trabalho, a série foi idealizada para ter três temporadas de treze episódios em média, cada uma se passando em um dos mundos, atualmente, os argumentos estão escritos até a metade da segunda temporada.

Logo após confeccionou-se um diagrama de tensão para cada episódio da primeira temporada para avaliar como estavam os beats de cena, um exemplo desse diagrama pode ser encontrado no anexo IV.

### **9.3 Pré-Produção**

#### **9.3.1 Cronograma de trabalho e Panejamento**

O cronograma da produção sofreu com atrasos devido a problemas de saúde do autor e devido a pandemia de COVID-19 ocorrida durante os anos de 2019-2022, passado esse período estabeleceu-se um novo cronograma (Tabela 2) de um ano no qual seriam produzidos os *Concept Arts* de cenários e personagens, bem como os referidos cenários, cenas, montagem e pós-produção.

Tabela 2: Cronograma do TCC para o semestre de 2023.2

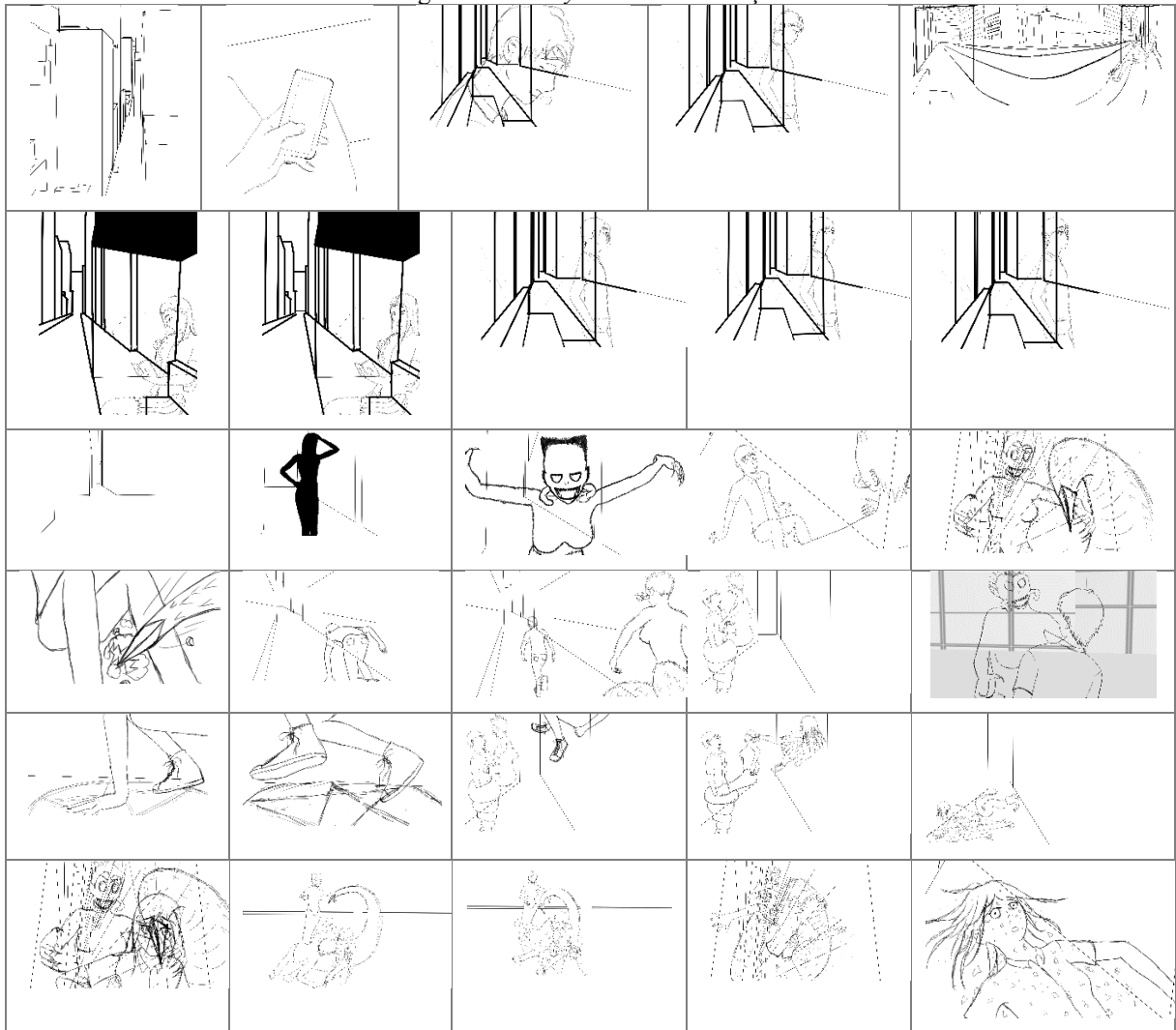
Semana	Texto	Feito?	Cenas	Feito?
1	escrita		Cena Grande 1	
2	escrita		Cena Grande 1	
3	escrita		Cena Grande 2	
4	escrita		Cena Grande 2	
5	escrita		Cena pequena 1	
6	escrita		Cena pequena 2	
7	Correção		Cena pequena 3	
8	Correção		Cena pequena 4	
9	Correção		Cena pequena 5	
10	Correção		Cena pequena 6	
11	Com sorte tempo livre pra animar		Cena pequena 7	
12	Com sorte tempo livre pra animar		Cena pequena 8	
13	Com sorte tempo livre pra animar		Cena pequena 9	
14	Com sorte tempo livre pra animar		Cena pequena 10	
15	Com sorte tempo livre pra animar		Colorir	
16	Com sorte tempo livre pra animar		Colorir	
17	Com sorte tempo livre pra animar		Colorir	
18	Com sorte tempo livre pra animar		Colorir	
19	Com sorte tempo livre pra animar		Montagem	
20	Com sorte tempo livre pra animar		Pós	

Fonte: Autor (2023)

### 9.3.2 Storyboard

A produção do *Storyboard* (Fig. 116) foi feita utilizando o software *Clipstudio Paint* da empresa Celcys, o qual é um programa voltado a produção de Mangás que também permite a produção de animações, o programa conta com modelos 3D editáveis, *Assets* 2D e 3D. A título de aceleração na produção, utilizou-se os modelos 3D do programa para a construção das cenas no *Storyboard*, encontrando os melhores ângulos de câmera e planos em modelos 3D com o tipo físico semelhante ao pretendido no trabalho.

Figura 116: *Storyboard* da Animação

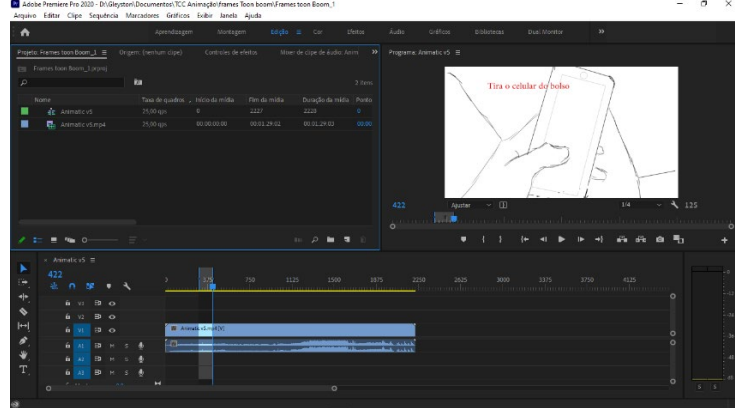


Fonte: Autor (2023)

### 9.3.3 Animatic

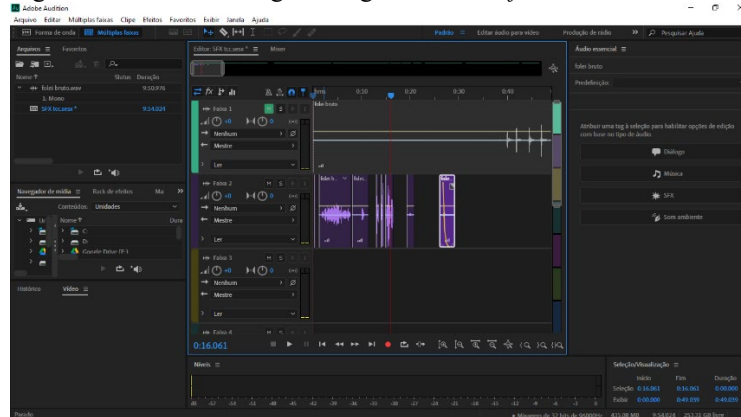
O Animatic foi feito no software *Adobe Premire* (Fig. 117) utilizando os painéis do Storyboard sincronizado com uma trilha sonora *royalty free* retirada do site *youtube.com*, os arquivos de *foleys* também foram obtidos utilizando esse método, as expressões vocais, como gemidos ou vozes foram gravadas utilizando o software *Adobe Audition* (Fig. 118) e exportados ao *Adobe Premiere* onde foi feita a sincronia do áudio e dos painéis. Algumas animações rudimentares foram feitas utilizando o software *adobe After Effects* (Fig. 119) para se ter melhor uma ideia de como a cena se procederia, por fim, os créditos foram adicionados.

Figura 117: Captura de um dos frames do *Animatic*



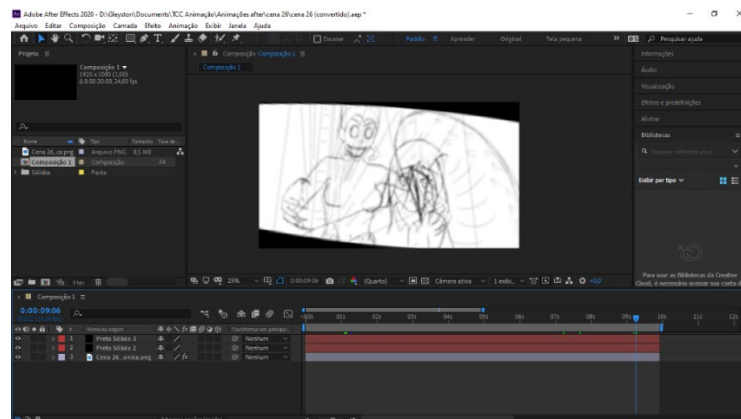
Fonte: Autor (2023)

Figura 118: Voice Acting sendo gravado no *Software Adobe Audition*



Fonte: Autor (2023)

Figura 119: Composição de cena do *Animatic* no *Software Adobe After Effects*



Fonte: Autor (2023)

A partir do exposto, pode se compreender que este ajuda a entender como, ou se, a cena descrita irá funcionar, caso a narrativa apresente algum problema, volta-se a etapa anterior e muda-se

os painéis problemáticos. Fazendo-se um novo Animatic até que esta etapa esteja aprovada. “A etapa de revisão e aprovação do *Animatic* é conhecida como *pitching*” (PANDOLFI; ALVES; PINHEIRO, 2015 p. 13)

O *pitching* foi realizado ao orientador do Trabalho, Professor Dr Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo e aprovado, logo após começou-se a produção dos *Concept Arts*.

### 9.3.4 *Concept Arts* e painéis semânticos

Pesquisou-se no site *images.google.com*, e sites como *br.pinterest.com* e *deviantart.com*, imagens de locais reais e artes que passavam *moods* similares aos pretendidos no trabalho para os cenários (Fig. 120), para os personagens buscou-se, não somente personagens com traços físicos semelhantes ao pretendido, mas também traços psicológicos, uma vez que, muito da psicologia das personagens também é passada pelo seu *Design*. As cores a serem escolhidas, tipo físico o Figurino, além disso optou-se por fazer os painéis semânticos dos personagens somente com personagens de anime, uma vez que o estilo coincide com o estilo pretendido na obra (Figuras 121, 122 e 123). Para o monstro, buscou-se além de imagens de monstros similares, fotos e artes de animais que ajudaram a compor a aparência pretendida.

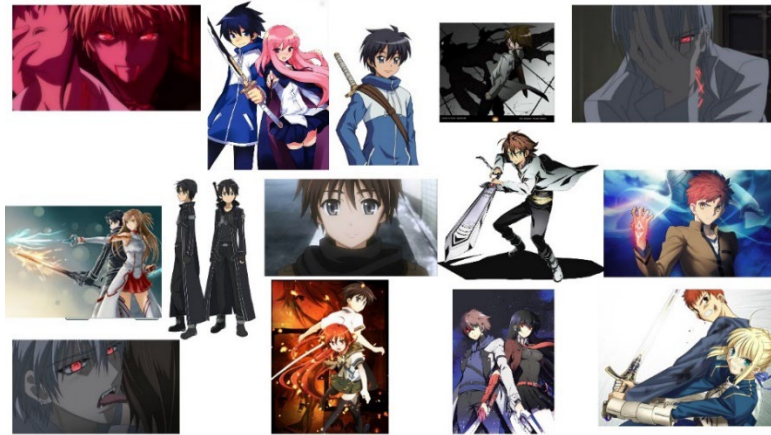
Figura 120: Pannel semântico dos cenários a serem utilizados, a cidade e o Beco



Fonte: Autor (2023), a partir de imagens retiradas do google imagens.



Figura 121: Painel semântico do Personagem Toono Ikazuchi



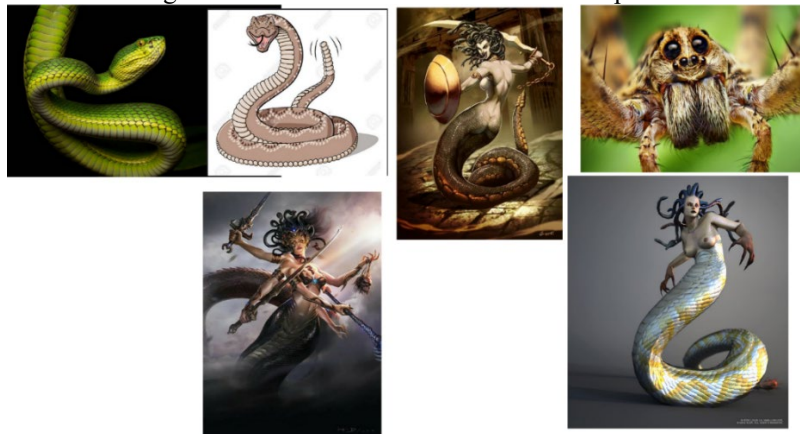
Fonte: Autor (2023), a partir de imagens retiradas do google imagens.

Figura 122: Painel semântico da personagem Veronica Aberdeen



Fonte: Autor (2023), a partir de imagens retiradas do google imagens.

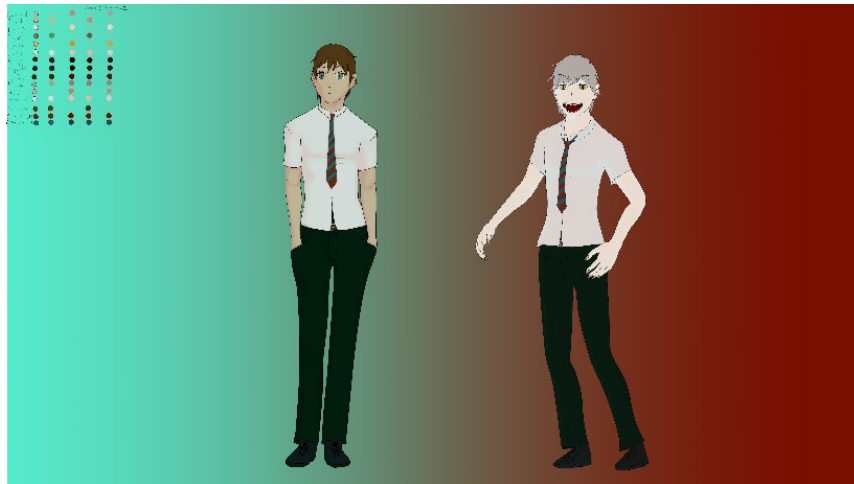
Figura 123: Painel semântico do monstro Espectro



Fonte: Autor (2023), a partir de imagens retiradas do google imagens.

Devido a limitação de tempo, optou-se por confeccionar somente os painéis semânticos dos elementos que apareceriam no curta, ou seja, os cenários referentes a cidade e o beco, as personagens Toono e Verônica e o monstro. Após a confecção desses painéis, ilustrou-se o que seria a aparência inicial dos personagens Toono, Verônica e do Monstro que aparece na animação. (Figuras 124, 125, 126, 127, 128).

Figura 124: Concept Art do Personagem Toono e Sua Versão Vampiresca



Fonte: Autor (2023)

Figura 125: Concept Art da Personagem Verônica



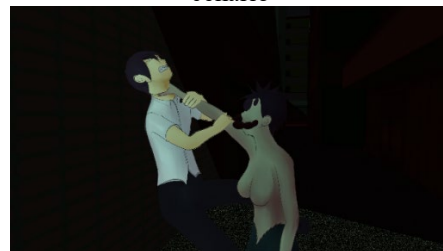
Fonte: Autor (2023)

Figura 126: Concept Art Inicial do monstro



Fonte: Autor (2023)

Figura 127: Concept Art de Cena para testar iluminação e cores dos personagens em relação ao cenário



Fonte: Autor (2023)

Figura 128: *Concept* Final com Personagens Iluminação e Cenário



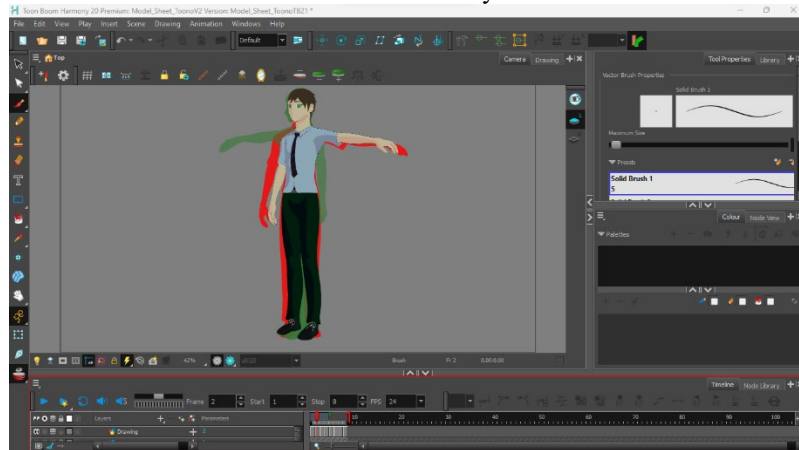
Fonte: Autor (2023)

## 9.4 Produção

### 9.4.1 Model Sheets

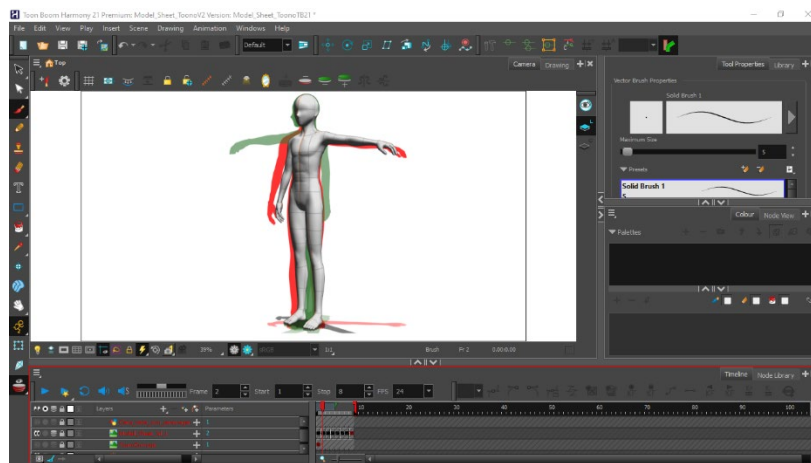
Os model Sheets podem ser feitos de forma analógica ou digital, a título de celeridade no projeto optou-se por utilizar o *Software Toon Boom Harmony* (Fig. 129), um software de animação 2D que atualmente está começando a ser utilizado por estúdios japoneses, mais precisamente pelos produtores de *Pokémon* (1997) como explicitado por MAK, (2018). Uma vez que esse software permite que os desenhos sejam visualizados mais facilmente através do recurso de *Onion Skin*, mostra os desenhos realizados em frames anteriores e posteriores por cima do frame atual servindo de referência ao desenho a ser feito, adicionalmente, utilizou-se os esqueletos presentes no *ClipStudio Paint* (Fig. 130) como base para os *turn arounds* (Fig. 131), assegurando assim medidas precisas para os modelos de cada personagem da animação.

Figura 129: Captura de tela do processo de confecção do Model Sheet do Personagem Toono no software Toon Boom Harmony



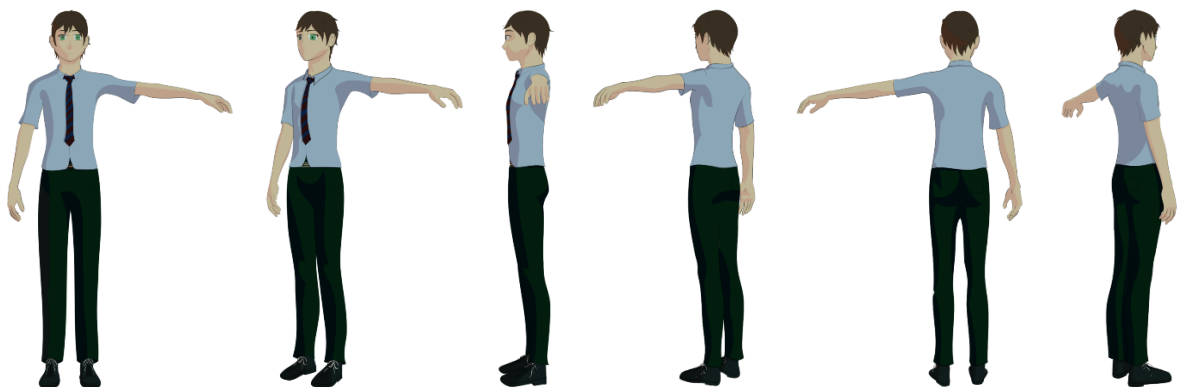
Fonte: Autor (2023)

Figura 130: Utilização de modelo 3D presente no software ClipStudio Paint como auxílio na confecção do Personagem Toono Ikazuchi.



Fonte: Autor (2023)

Figura 131: Amostra de Model Sheet do Personagem Toono



Fonte: Autor (2023)

### 9.4.2 Layouts

O posicionamento dos personagens na cena, os ângulos de câmera a serem utilizados, os movimentos que aconteceriam em cada cena foram incorporados durante a produção do *storyboard*.

### 9.4.3 Produção dos cenários

No caso desse trabalho os elementos em 3D e as imagens de locais reais só foram utilizados como referência e inspiração aos cenários. Com base nos painéis semânticos montados e no objetivo da animação que seria produzir uma peça audiovisual virtualmente indistinguível dos animes japoneses, pensou-se num cenário que remetesse ao sentimento da localidade japonesa, mas sem especificar regiões, assim elaborou-se o cenário de uma típica cidade grande japonesa, com muitos prédios e neons. Alguns desses cenários foram reutilizados em mais de uma cena quando que os ângulos de câmera ou a localidade da cena eram semelhantes, por isso, todos os cenários foram desenhados em alta resolução, 4k e acima, para evitar perda de detalhes quando um *zoom*, ou um ajuste de posicionamento dos mesmos fossem necessários.

Além disso, como a animação ocorre a noite, foram utilizadas cores frias para passar a ideia do ambiente noturno e com pouca iluminação, bem como uma atmosfera de suspense. Ruas desertas e becos escuros também estão presentes no cenário, uma vez que parte da cena também ocorre em um beco, os neons contêm nomes de lojas e propagandas, em japonês como um reforço da ideia de localidade e que, durante o dia, aquela é uma área movimentada, com lojas as quais funcionam nos prédios retratados, mas a noite esta é uma área deserta.

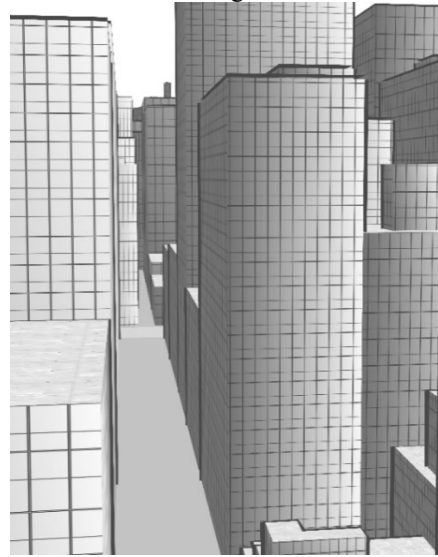
O software utilizado para a confecção desses ambientes foi o *ClipStudio Paint*, já mencionado nesse trabalho, devido ao fato de possuir ferramentas de desenho em vetor e réguas de perspectiva e *assets* em 3D, foi utilizado um modelo de prédios em 3D simplificado para a blocagem (Figuras 132 e 133), a fim de facilitar o desenho dos ângulos de câmera e as proporções corretas do cenário, Além disso, foram utilizadas fotos reais como referência para a elaboração dos cenários nos casos onde as cenas eram mais complexas e a blocagem em 3D não passaria informações suficientes para a confecção correta do cenário em questão (Figuras 134 e 135).

Figura 132: Cenário Para *traveller* final renderizado



Fonte: Autor (2023)

Figura 133: Base utilizando Modelos 3D para blocagem



Fonte: Autor (2023)

Figura 134: Cenário Panorâmico Final Renderizado



Fonte: Autor (2023)

Figura 135: Foto Panorâmica utilizada como referência para o cenário



Fonte: Autor (2023)

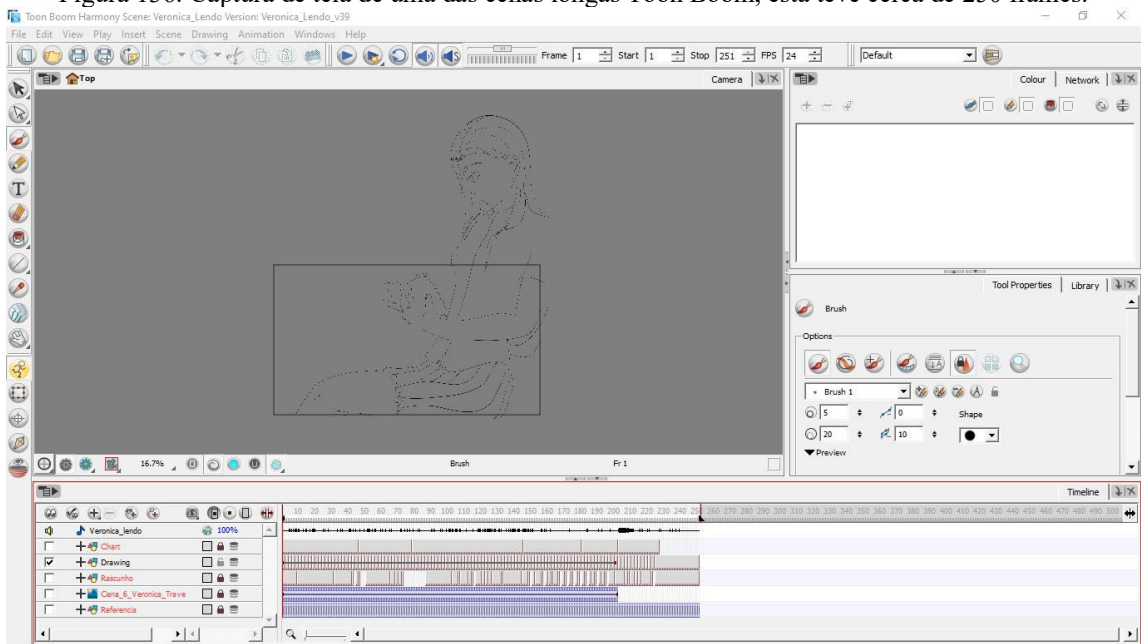
#### 9.4.4 Animação

Foram utilizadas técnicas de animação limitada, como animação por três, ciclos de animação, reutilização de frames, *travelings* e *pans*, animação de somente uma parte do desenho com o resto estático, dentre outros, a fim de tornar a produção mais ágil.

Outra ferramenta utilizada no intuito de agilizar a produção foi a animação inteiramente digital utilizando o software Toon Boom Harmony,

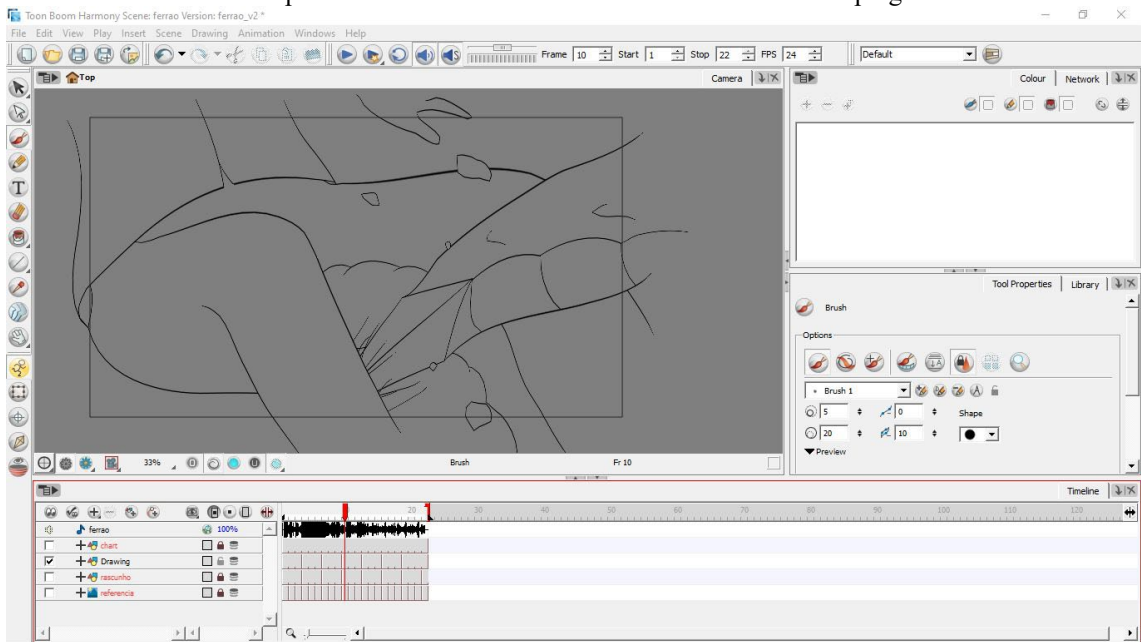
O processo de produção das cenas envolveu as seguintes etapas: renderização dos frames de cada cena no software *Adobe Premiere* separados em dois tipos de arquivo, sequência de PNGs para os frames e um arquivo em .mp3 para o áudio. Posteriormente os arquivos foram importados em conjunto ao Toon boom Harmony para assegurar que o número de frames e a sincronia das cenas estará correta com o áudio proveniente da animação. A partir daí animou-se cena, para acelerar o tempo de produção, optou-se por fazer a animação das cenas já com a *Line Art* final, pulou-se a etapa de confecção dos rascunhos, o tempo de produção para cada cena girou entre duas semanas para cenas longas, mais de trinta desenhos, e uma semana para cenas mais curtas, menos de trinta desenhos. As cenas foram animadas em ordem de complexidade, cenas com movimentos simples, ou cenas em que somente parte do desenho era animado, foram animadas primeiro e as mais complexas, cenas que envolviam animação total dos personagens, ou cenas onde a visão tridimensional dos desenhos demandavam um trabalho mais cuidadoso com as formas, foram animadas posteriormente as cenas simples. Isso foi feito no sentido de promover um maior entendimento por parte do autor em buscar estratégias para tornar a animação das cenas mais eficiente (Figuras 136 e 137).

Figura 136: Captura de tela de uma das cenas longas Toon Boom, esta teve cerca de 250 frames.



Fonte: Autor (2023)

Figura 137: Captura de tela da animação de uma cena curta esta cena tem cerca de trinta frames sendo que vários componentes foram animados utilizando a técnica de Looping.



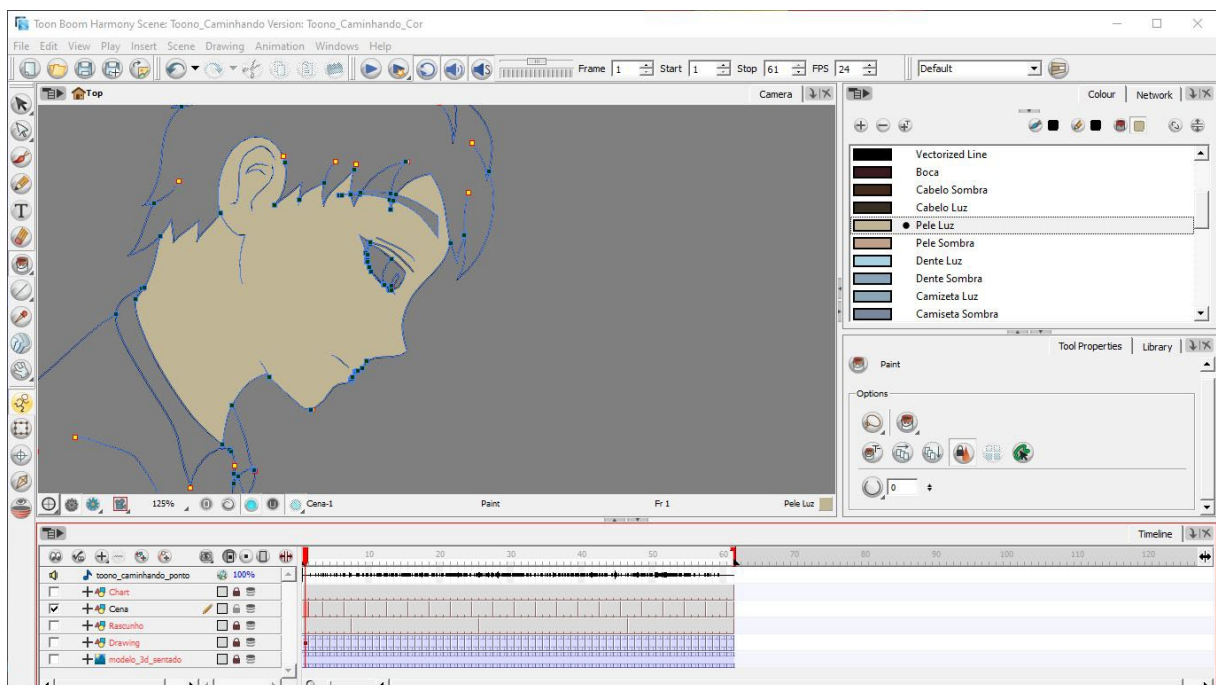
Fonte: Autor (2023)



## 9.4.5 Colorização

Após a produção de todas as cenas, partiu-se para a etapa de colorização dos frames. Apesar da intenção inicial ser a colorização utilizando a técnica de cel-shade, ao fim da produção os prazos encontravam-se bem limitados, assim, optou-se por colorizar os frames em estilo flat para agilizar o termino da animação. Após a colorização os frames foram exportados em arquivos PNG para passarem pelas fases de pós-produção (Fig. 138).

Figura 138: Captura de tela do processo de colorização de uma das cenas



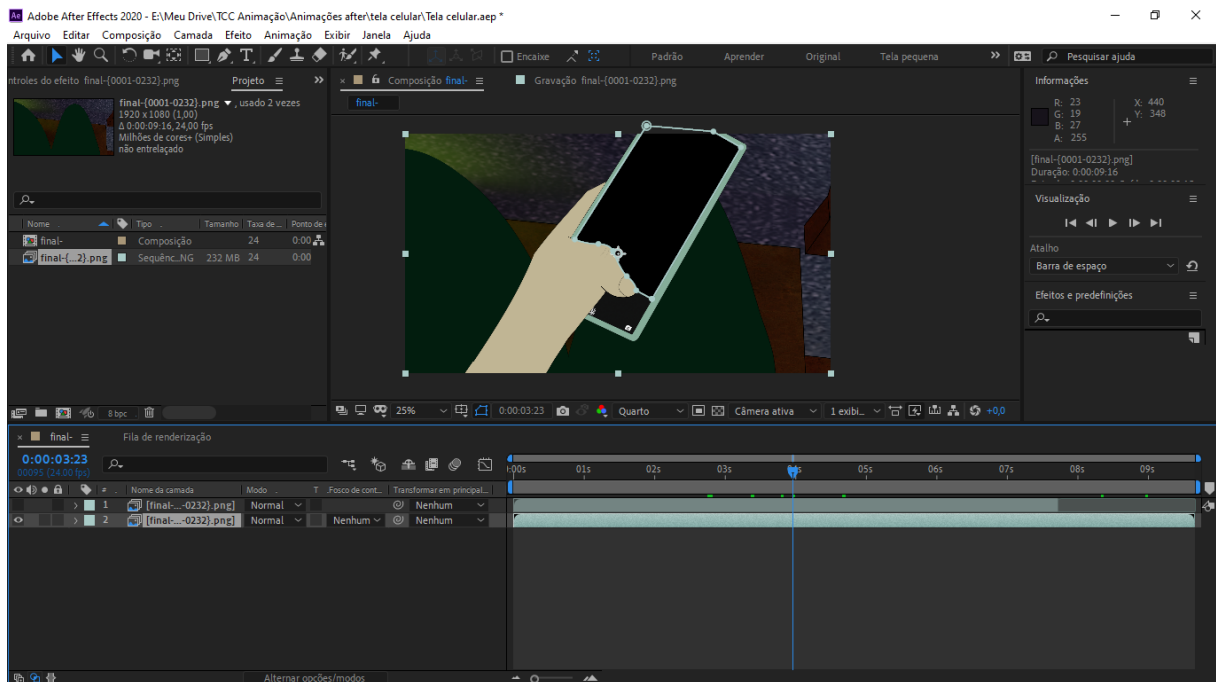
Fonte: Autor (2023)

## 9.5 Pós Produção

### 9.5.1 Correção de cor e Adição de elementos gráficos

Após a animação das cenas, os cenários foram adicionados junto aos frames da animação no software, *Adobe AfterEffects*, nele fez-se a correção de cor entre os frames animados e o cenário, eventualmente se o *mood* da cena estivesse levemente fora do esperado, corrigia isso com o auxílio dessa ferramenta. Também foram adicionados alguns elementos gráficos do tipo *motion graphics* à cena final, como por exemplo a tela do celular, uma vez que o programa permite a integração desses elementos aos frames renderizados (Fig.139). Logo após renderizou-se a cena e os frames foram encaminhados novamente ao software adobe *Premiere* para montagem.

Figura 139: Adição de máscara preta à tela do celular para mimetizar a transição de tela que ocorre nos aparelhos reais.

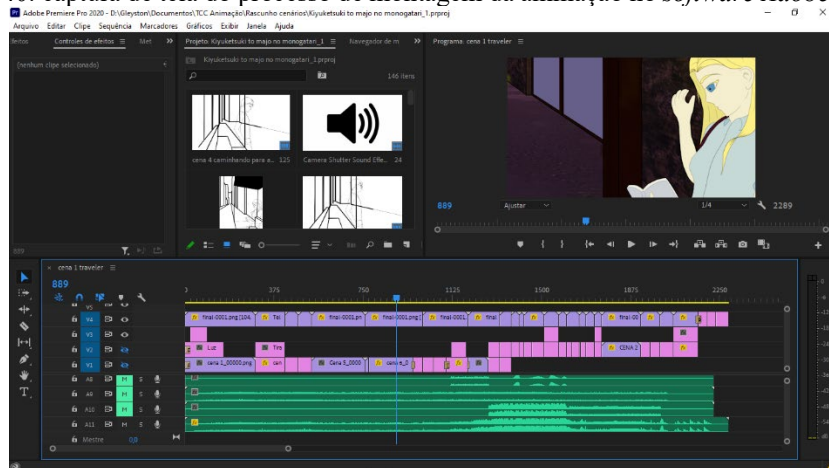


Fonte: Autor (2023)

## 9.5.2 Montagem e *design* de som

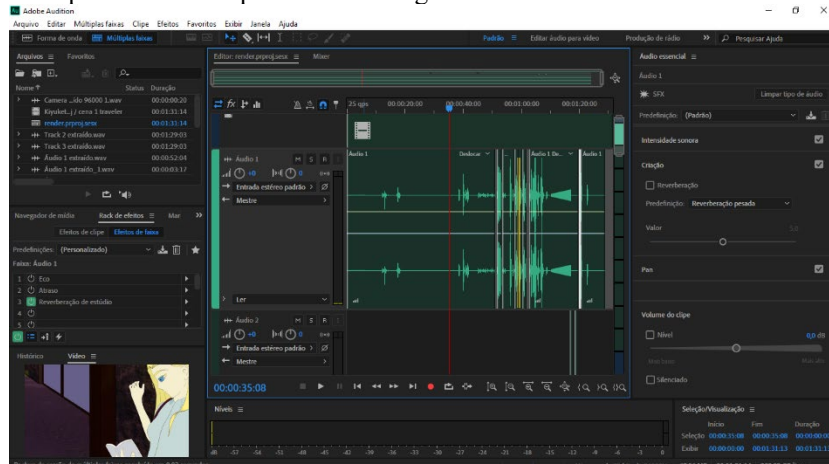
Essas duas etapas foram feitas em conjunto pois uma influencia a outra, é na montagem que se dá a cara final ao vídeo e isso inclui o design de som. A montagem foi feita utilizando o software *Adobe Premiere* (Fig. 140) e o design de Som foi feito utilizando o software *Adobe Audition* (Fig. 141), por serem softwares da mesma empresa, estes apresentam o recurso e interligação dinâmica entre os programas, no qual a faixa de áudio do filme podem ser exportadas ao *Audition* e este utilizado em conjunção a uma pré-visualização do projeto de vídeo proveniente do *Premiere* para sincronia. Após essas etapas renderizou-se o vídeo, e a animação estava terminada.

Figura 140: captura de tela do processo de montagem da animação no software *Adobe Premiere*



Fonte: Autor (2023)

Figura 141: Captura de tela do processo de design de som feito concomitantemente a montagem.



Fonte: Autor (2023)

## 10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do processo histórico de como surgiu, seus principais pioneiros e expoentes, a maneira como este estilo cresceu e nos dias atuais pode ser considerado um fenômeno mundial, percebe-se que esta, assim como qualquer obra de arte, tem um estilo mutável e dinâmico. Ao longo das décadas, a aparência do anime mudou e continua mudando, assim como sua relação enquanto produto de exportação cultural e de *softpower*, forma de poderio de um país que utiliza sua cultura como produto de exportação. Devido a esse fato é compreensível a associação dessa forma de arte aos traços culturais japoneses, que inicialmente não possuía nenhum intento político, eram simplesmente artistas colocando seus traços culturais inerentes a seu inconsciente coletivo, mas de fato, a popularidade das obras em anime e mangás ajudaram na disseminação da cultura japonesa pelo mundo e continuam, até os dias atuais, a serem a porta de entrada de muitos a cultura japonesa.

Embora este tenha sido um fenômeno natural que ocorrera com o tempo, associar as características do estilo como simplesmente “originário do Japão” simplifica a variedade dessa arte e também traz inconsistências ao que é reconhecido como anime.

Percebe-se que esse comportamento é mais predominante no ocidente, pois não existe esse questionamento quando se trata de obras produzidas por outros países asiáticos como China e Coreia, ao passo que no ocidente há, obras como *Avatar The Korra Legend (2014)*, Avatar a Lenda de Korra no Brasil, *Invincible (2021)*, Invencível no Brasil, Uma História de Amor e Fúria (2013), dentre outros passaram a ser conhecidas *Murikanime*, ou *Pseudo-Anime*, ou *Animesque*, ou *Fauxanime*, esse tipo de alcunha ajuda a fomentar o preconceito sobre obras que, assim como a deste trabalho, não são meras cópias baratas, são acima de tudo uma homenagem ao que o estilo é e representa.

Portanto, o objetivo desse trabalho nunca foi desmerecer de maneira alguma as obras de origem japonesa, mas sim enfatizar que esta, é uma forma de arte em si e, assim como dito anteriormente neste trabalho, não está ligado a algum tipo de japonesidade, isso limita o potencial que esta forma de arte tem. O objetivo era fazer uma animação que fosse virtualmente indistinguível de um anime japonês, seguindo suas características comuns de estilo, a fim de mostrar a influência dessas características nas obras atualmente conhecidas como anime no ocidente.

No cinema existe uma expressão largamente utilizada, “*show, don’t tell*”, mostre, não conte, isso é mais utilizado para roteiro, e significa que, como boas práticas, se evita contar o que ocorre na cena, o que pode ser contado no cinema, também pode ser mostrado na cena, uma vez que são narrativas audiovisuais e a ideia seria contar uma história utilizando imagens, mas pode-se utilizar esse argumento para obra como um todo, seria muita pretensão do autor em dizer se a obra final encontra-se a altura das obras referenciadas, essa tarefa cabe a cada espectador. O que se pode dizer é que a obra segue os parâmetros de estilo das obras caracterizadas como anime descritos nesse trabalho, tanto em técnicas utilizadas como nas características visuais e de roteiro.

Ao longo do trabalho problemas relacionados a saúde do autor apareceram atrasando o planejamento e sendo necessário o replanejamento dos cronogramas. Outros fatores que afetaram a produção foram a falta de recurso e pessoal, uma vez que animação é um tipo de produção que demanda muito tempo e equipamento especializado, o projeto inicial era a produção de um piloto de vinte e três minutos, completo com trilha sonora e *voice acting*, uma redução no tamanho do projeto foi necessária. Outro aspecto que representou um grande obstáculo a pesquisa foi a definição do que caracteriza o anime enquanto estilo, no futuro planeja-se realizar um estudo quantitativo a respeito do assunto a fim de determinar qual a porcentagem dos animes, lançados através das décadas, e quais as propriedades que estes têm em comum, no sentido de obter um resultado mais acurado sobre o que qualifica o estilo.

A despeito das dificuldades, ainda foi possível ter uma noção geral, mesmo que qualitativa, do que é o estilo, além disso essa produção foi fonte de muito aprendizado, não somente com relação a história, ao aspecto político e social do anime, mas também a respeito de técnicas de produção e o entendimento do porquê o anime possui essa estética,

Por fim espera-se que este trabalho ajude a construir novos conhecimentos sobre o assunto, atuando como uma pesquisa de base, podendo ser complementado em outros trabalhos, uma vez que a classificação proposta é praticamente inexistente e diminua o preconceito dos fãs ocidentais a respeito de obras, inspiradas nos animes, produzidas em outros países que não o Japão. O autor agradece a leitura desse trabalho bem como a coordenação do curso de animação da UFSC, a equipe do NASDESIGN pelo apoio e estrutura durante o processo de feitura do mesmo e ao orientador Prof. Dr. Luiz Fernando G. de Figueiredo em seu grande auxílio para a conclusão do mesmo.

## REFERÊNCIAS:

8MAN. Realização de Nippon Animation. Roteiro: Masaki Tsuji, Aritsune Toyota, Kazumasa Hirai. [S.I.]: Tej, 1963. (25 min.), TV, son., P&B. Série 8Man. 56Epp 25min por ep.

ABRAHAM, Adam. **When Magoo Flew**: the rise and fall of animation studio upa. Middletown, Conn: Wesleyan University Press, 2012. 332 p. Disponível em: <https://archive.org/details/whenmagooflewris0000abra>. Acesso em: 12 jul. 2023.

ACCA: 13-ku Kansatsu-ka. Direção de Shingo Natsume, Yôsuke Hatta, Naoyuki Kuzuya, Keisuke Kojima, Nobuhiro Mutô, Katsuya Shigehara, Shin Wakabayashi, Shigatsu Yoshikawa, Keiichirô Saitô. Produção de Ryûji Abe, Risa Endô, Yûichirô Fukushi, Toshiyasu Hayashi, Mai Kawashima, Naoto Nakayoshi, Ayumi Serata, Ayuri Taguchi, Satoki Toyoda, Kiwa Watanabe, Yuuki Yoshida, Masato Yukita, Tomoyuki Ôwada. Roteiro: Natsume Ono, Tomohiro Suzuki. Música: Ryo Takahashi. [S.I.]: Lantis, Madhouse Productions, Madhouse, 2017. (24 min.), TV, son., color. Série ACCA: 13-ku Kansatsu-ka. Série com 13 epp, 24 min cada.

AGYEIWAAH, Elizabeth; SUNTIKUL, Wantanee; CARMEN, Li Yee Shan. ‘Cool Japan’: anime, soft power and hong kong generation y travel to japan. **Journal Of China Tourism Research**, Hong Kong, v. 15, n. 2, p. 127-148, 13 nov. 2018. Anual. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/19388160.2018.1540373>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/19388160.2018.1540373?needAccess=true>. Acesso em: 25 set. 2023.

AJIN. Direção de Hiroaki Andô, Hiroyuki Seshita, Ryoochimo Sawa, Yoshio Kazumi, Keisuke Ide. Produção de John Ledford, Yoshihiro Furusawa, Hiroshi Kamei, Hirô Maruyama, Takuya Matsushita, Hideki Moriya, Gô Nakanishi, Hideyuki Saito, Masaya Saito, Kôtarô Sudô, Yoshihiko Yamazaki, Noriyuki Akita, Jun Fukuda, Tsutomu Kashimura. Roteiro: Yoshiki Tanaka, Kenta Ihara, Jun Kumagai, Hiroshi Seko, Tsuina Miura, Gamon Sakurai. Música: Yûgo Kanno. [S.I.]: Polygon Pictures, 2016. (24 min.), DVD, Blu-Ray, Streaming, son., color. Série Ajin. Série com 29 epp, 24 min cada.

AKIRA. Direção de Katsuhiro Ôtomo. Produção de Shunzô Katô, Yoshimasa Mizuo, Sawako Noma, Ryohei Suzuki. Realização de Akira Committee Company Ltd., Akira Studio, Tms Entertainment, Kôdansha, Mainichi Broadcasting System (Mbs), Bandai, Hakuhodo, Toho Company, Laserdisc., Sumitomo Corporation, Cinepix / Famous Players Distribution (C/Fp), Streamline Pictures, Connexion Film, Forum Distribution, Island Visual Arts, Eagle Pictures, Manga / Oro Films, The Criterion Collection, Pioneer Ldc, Cinema Mondo, Cinemark Argentina, Cinemex, Eurozoom, Ronin Films, Selecta Visión,

Sil-Metropole Organisation, Sputnik Film, 20Th Century Fox Home Entertainment, 21St Century Pictures, A-Film Home Entertainment, Av Channel, Adult Swim, Animax, Asia Television Limited (Atv), Bbc Two, Bandai Channel, Bandai Visual Company, Boulevard Entertainment, Buzz Channel, C/Fp Video, Castle Communications, Edko Films, Emina., S.s. Animent., Special Broadcasting Service (Sbs), Stormovie., Tf1 Vidéo., Tele 5., Teletoon., The Av Channel., The Sci-Fi Channel., Toonami., Transeuropa Video Entertainment (Tve). Universum Film (Ufa). Warner Home Video.. Roteiro: Katsuhiro Ôtomo, Izô Hashimoto. Música: Shôji Yamashiro. 1988. (124 min.), Cinema, son., color. Distribuição também nos formatos VHS e DVD.

ALMEIDA, Fernando Rizzaro de et al. Mangá, animê e violência: O bullying e a cultura pop japonesa. 2011.

ANIME ART MAGAZINE (org.). **Using head-to-body ratio to adjust a character's height and age (part 1)**. 2023. Disponível em: <https://animeartmagazine.com/using-head-to-body-ratio-to-adjust-a-characters-height-and-age-part-1/>. Acesso em: 27 out. 2023.

ANIME ART MAGAZINE. “Head to body ratio” – this simple anime illustration technique will give you perfect proportions every time! 2022. Disponível em: <https://animeartmagazine.com/head-to-body-ratio-this-simple-anime-illustration-technique-will-give-you-perfect-proportions-every-time/>. Acessado em: 31 mai 2023.

ASTROBOY. Direção de Osamu Tezuka, Gisaburô Sugii, Hideaki Yamamoto, Shuji Konno, Yusaku Sakamoto, Motoaki Ishii, Noboru Ishiguro, Rintarô, Shinichi Suzuki. Produção de Hidehiko Takei, Satoshi Yamamoto. Realização de Fuji Tv. Roteiro: Osamu Tezuka, Peter Fernandez, Fred Ladd, Ray Owens, Billie Lou Watt.. Música: Shigeaki Saegusa. Japão: Tezuka Productions, 1963–1965. Son., P&B. Série Astroboy.

ATRITO: Significado de Atrito. Significado de Atrito. 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/atrito/>. Acesso em: 04 jul. 2023.

AVATAR: A Lenda de Korra. Direção de Ian Graham, Colin Heck, Joaquim dos Santos, Ki Hyun Ryu, Melchior Zwyer, Michael Dante Dimartino. Produção de Michael Dante Dimartino, Joaquim dos Santos, Bryan Konietzko, Ki Hyun Ryu, Tim Yoon, Karen Malach, Lauren Montgomery, Emiko Iijima, Shoji Matsui, Kazuteru Oshikiri, Jae-Myung Yoo. Roteiro: Michael Dante Dimartino, Bryan Konietzko, Joshua Hamilton, Tim Hedrick, Katie Mattila. Música: Jeremy Zuckerman. Estados Unidos, Coreia do Sul: Nickelodeon, 2012-2014. Son., color. Série Avatar: A Lenda de Korra.

AZÉMA, Marc. Prehistoric Cave Art: from image to graphic narration. **Paragraph**, Edinburgo, v. 44, n. 3, p. 379-393, nov. 2021. Semestral. Edinburgh University Press.

<http://dx.doi.org/10.3366/para.2021.0377>. Disponível em: <http://www.eupublishing.com/doi/abs/10.3366/para.2021.0377> Acesso em: 23 jun. 2023.

BERSERK. Direção de Shin Itagaki. Produção de Hiroo Maruyama. Roteiro: Jalen K. Cassell, Makoto Fukami, Kentaro Miura, Takashi Yamashita. Música: Shirô Sagisu. [S.I.]: Liden Films, Gemba, Millepensee, 2016. (24 min.), DVD, Streaming, son., color. Série Berserk. Temporada com 25 epp, 24 min cada.

BORGES, Luiz Antonio Dias. HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO: uso da técnica e estética. **Revista Livre de Cinema**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 63-82, maio 2019. Trimestral. Disponível em: <http://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/220>. Acesso em: 06 jun. 2023.

BRASIL, Aline Guimarães. **ESTUDO DE MÍDIA ALTERNATIVA PARA METRÔ, BASEADA NA TEORIA DA PERSISTÊNCIA RETINIANA**. 2005. 70 f. TCC (Graduação) - Curso de Publicidade e Propaganda, Faculdade de Comunicação e Artes, Universidade do Vale do Paraíba, São José dos Campos, 2005. Cap. 2. Disponível em: <https://biblioteca.univap.br/dados/00002a/00002aaa.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2023.

BUNGO Stray Dogs. Direção de Takuya Igarashi, Yasuomi Umetsu, Ikurô Satô, Yoshiyuki Asai, Hiroki Ikeshita, Sayaka Morikawa, Daigo Yamagishi, Takanori Yano, Kazuhiro Yoneda, Takefumi Anzai. Produção de Kun Gao, Bryan Ingram, Chiaki Kurakane, Rita Majkut, Jamie Simone, Sae Whan Song, Mari Suzuki, Junichiro Tamura. Roteiro: Kafka Asagiri, Rob Blatt, Lucien Dodge, Yôji Enokido, Sango Harukawa, Jeff Nimoy. Música: Taku Iwasaki. [S.I.]: Studio Bones, 2016. (24 min.), TV, son., color. Série Bungo Stray Dogs. Série com 62 epp, 24 min cada.

BUZAN, Tony. Mapas Mentais e sua Elaboração. [S.I.]: Cultrix, 2005. 118 p.

CHATTERJEE, Antara. **A Pilgrimage Through The Locations Of Makoto Shinkai's 'Your Name'**: take a walk through tokyo's popular and lesser-known spots and experience the anime movie's iconic scenes in real life. Take a walk through Tokyo's popular and lesser-known spots and experience the anime movie's iconic scenes in real life. 2023. Disponível em: <https://www.outlooktraveller.com/explore/ravel-style/a-pilgrimage-through-the-locations-of-makoto-shinkais-your-name>. Acesso em: 15 set. 2023.

CHO, Hyerim; DISHER, Thomas; LEE, Wan-Chen; KEATING, Stephen A.; LEE, Jin Ha. **Facet Analysis of Anime Genres: the challenges of defining genre information for popular cultural objects**. **Knowledge Organization**, [S.L.], v. 45, n. 6, p. 484-499, 2018. Nomos Verlag. <http://dx.doi.org/10.5771/0943-7444-2018-6-484>.



CLANNAD. Direção de Tatsuya Ishihara, Noriyuki Kitanohara, Taichi Ishidate, Noriko Takao, Yasuhiro Takemoto, Tomoe Aratani, Yoshiji Kigami, Mitsuyoshi Yoneda, Naoko Yamada. Produção de Maya Fujino, Yôko Hatta, John Ledford, Yûichi Matsunaga, Shin'ichi Nakamura, Yoshihisa Nakayama, Naohiro Tafu, Nagaharu Ôhashi, David del Rio, Eiichi Takahashi.. Roteiro: Clint Bickham, Steven Foster, Jun Maeda, Fumihiko Shimo, Janice Williams. Música: Jun Maeda, Shinji Orito, Magome Togoshi. 2007. (30 min.), TV, son., color. Série Clannad. Série com 24 epp. 30 min cada.

CLEMENTS, Jonathan. **Anime: A history**. Bloomsbury Publishing, 2019, p. 01.

CONCEIÇÃO, Sérgio Gil Pinheiro da. **Cel shading**: história e aplicação do efeito 2d em animação digital. 2013. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Som e Imagem, Mestrado em Animação Por Computador 2012/2013, Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, Porto, 2013. Cap. 2. Disponível em: <https://www.proquest.com/docview/2675219573?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>. Acesso em: 18 set. 2023.

COWBOY Bebop. Direção de Shin'ichirô Watanabe, Yoshiyuki Takei, Ikurô Satô, Kunihiro Mori, Hirokazu Yamada, Tetsuya Watanabe. Produção de Kazuhiko Ikeguchi, Tsunetoshi Koike, Masahiko Minami, Ryô Miyagi, Jerry Chu, Haruyo Kanesaku, Richard Kekahuna, Osamu Maseba, Yutaka Maseba, Charles McCarter, Miyuki Ogino. Realização de 3X1, Abc2, Axn, Adult Swim, Animaze Germany, Anime Ltd, Animecentral, Bandai Entertainment, Bandai Visual Company, Buzz Channel, Cnx, Canal Sur 2, Cuatro, Dynamic Iberia, Dynit, Funimation Entertainment, Gma, Game One, Hyper, Itvx, Locomotion Brazil, Locomotion, McM, Mtv Italia, Mtv Networks, Madman Entertainment, Mangas, Mirage Entertainment, Netflix, Planet Manga, Razer, Sic Radical, Selecta Visión, Shin Vision, Tmf, Tv Tokyo, Tv5, Tvp Kultura, Wowow.. Roteiro: Marc Handler, Keiko Nobumoto, Shin'ichirô Watanabe, Hajime Yatate, Michiko Yokote, Akihiko Inari, Sadayuki Murai, Dai Satô, Ryôta Yamaguchi, Mary Claypool. Música: Yôichi Ôgami. 1998. (24 min.), TV, VHS, VOV, DVD, Blu-ray, son., color. Legendado. Série Cowboy Bebop. Série com 26 epp, 24min por ep.

DALY, Manga. Understanding the proportion of drawing a manga character. 2020. Disponível em: <https://ko-fi.com/post/Understanding-the-proportion-of-drawing-a-manga-ch-C0C71U6ND>. Acesso em: 14 ago. 2023.

DENGEKI sentai Chenjiman. Direção de Minoru Yamada. Realização de Everest Vídeo, Tv Asahi. Roteiro: Kunio Fujii, Shotaro Ishinomori, Kyoko Sagiya e Hirohisa Soda. Música: Tatsumi Yano. [S.I.]: Toei Company, 1985. (30 min.), TV. VHS, son., color. Série Dengeki sentai Chenjiman. Série com 55epp, 30min cada.

DIAS, Fabiana. **PRIMEIRA LEI DE NEWTON**: (princípio da inércia). (PRINCÍPIO DA INÉRCIA). 2020. Disponível em:

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/fisica/primeira-lei-de-newton-principio-da-inercia>. Acesso em: 03 jul. 2023.

DOMINGUES, Telmo Alexandre Gomes Paulino. **PÓS-PRODUÇÃO DE ÁUDIO: a influência do som na experiência do espectador**. 2015. 156 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de E Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia, Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2015. Cap. 3. Disponível em: <https://recil.ensinolusofona.pt/handle/10437/7056>. Acesso em: 19 set. 2023.

DRAGON Ball GT. Direção de Osamu Kasai, Minoru Okazaki. Produção de Daniel Cocanougher, Cindy Brennan Fukunaga, Gen Fukunaga. Realização de Fuji Tv, Aiko Animation, Anime Video, Cartoon Network, Discovery Toons, Funimation Entertainment, Funimation Productions, International Channel, Kazé Germany, Madman Entertainment, Manga Entertainment, Megavisión, Nicktoons, Pony Canyon, Quality Films, Sociedade Independente de Comunicação (Sic), Spacetoon, Ytv. Roteiro: Akira Toriyama, Atsushi Maekawa, Aya Matsui, Toshinobu Ooi, Junki Takegami, Masashi Kubota, Eric Vale, Daisuke Yajima, Andrew Rye, Neil Bligh, Jeremy Carlile. Música: Akihito Tokunaga, Mark Menza. 1996. (24 min.), TV, son., color. Série Dragon Ball. Série com 65ep, 24min cada.

DRAGON Ball Super. Direção de Kimitoshi Chioka, Morio Hatano, Masato Mikami, Kazuya Karasawa, Kouhei Hatano, Takao Iwai, Ryôta Nakamura, Hiroshi Ogawa, Masanori Sato, Takahiro Imamura, Masato Mitsuka, Hideki Hiroshima. Produção de Osamu Nozaki, Naoko Sagawa, Mutsumi Kido, Kôzô Morishita, Makoto Seino, Kazuya Watanabe, Masatoshi Dasuze, Miho Shizuka, Ryô Nanba, Satoru Takami, Atsushi Kido. Realização de Abc Me, Adult Swim, Bbc Iplayer, Cartoon Network, Discovery Force Channel, Funimation Entertainment, Fuji Television Network, Italia 1, Manga Entertainment, Pop Tv, Prosieben Maxx, Rcti, Rajawali Citra Televisi Indonesia (Rcti). Roteiro: Akira Toriyama, Toshio Yoshitaka, Atsuhiko Tomioka, King Ryû, Yoshifumi Fukushima, Yukinori Fukushima, Makoto Koyama, Hiroshi Yamaguchi. Música: Norihito Sumitomo. 2015. (24 min.), TV, Streaming, son., color. Série Dragon Ball. Série com 131ep, 24 min cada.

DRAGON Ball Z. Direção de Daisuke Nishio. Produção de Kôzô Morishita, Justin Cook, Gen Fukunaga, Carly Hunter, Daniel Cocanougher, Cindy Brennan Fukunaga, Barry Watson, Z. Charles Bolton, Ian James Corlett, Terry Klassen. Realização de 3Xl, América Tv, Canal Caracol, Cartoon Network, Citytv, Crunchyroll, Cuatro, Ecuavisa, Funimation Entertainment, Gma, Kazé Germany, Kids' Wb, Kix, Magic Kids, Manga Entertainment, Nicktoons Network, Pioneer Entertainment, Rtl2, Redtelesistema, Sabc 2, Saban Entertainment, Televisa Canal 5, Televisión Federal (Telefe), The Cw Network (The Cw), Toonami, Unicable, Wnju, Ytv. Roteiro: Akira Toriyama, Neil Bligh, Joel Bergen, Chris Forbis, Takao Koyama, Steven J. Simmons, Masashi Kubota, Andrew Rye, Eric Vale, Jack Phelan. Música: Bruce Faulconer, David Iris, Tom Keenlyside, John Mitchell, Shuki Levy, Haim Saban, Jeremy Sweet, Ron Wasserman. [S.I.]: Bird Studios, Ocean Group, Toei

Animation, Toei Company, 1989. (24 min.), TV, P&B. Série Dragon Ball. Série com 277 epp, 24 min cada.

DRAGON Ball. Direção de Daisuke Nishio, Minoru Okazaki, Kazuhisa Takenouchi. Produção de Keizô Shichijô, Kenji Shimizu, Tokizô Tsuchiya, Toshihiro Ishikawa, Daisuke Nishio, Kazuhisa Takenouchi, Mitsuo Hashimoto, Minoru Okazaki, Yutaka Satô. Roteiro: Akira Toriyama, Takao Koyama, Michiru Shimada Keiji Terui. Música: Shunsuke Kikuchi. 1986–1989. Son., color. Série Dragon Ball.

DRAZEN, Patrick. **Anime Explosion!: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation**. Stone Bridge Press, 2014.

EL Apostol. Direção de Quirino Cristiani. Produção de Quirino Cristiani. Roteiro: Quirino Cristiani. [S.I.]: [S.I.], 1917. (70 min.), Cinema, P&B.

EMIKO JOZUKA (Atlanta). Cnn. **Japanese anime**: from 'disney of the east' to a global industry worth billions. From 'Disney of the East' to a global industry worth billions. 2019. Disponível em: 1. <https://edition.cnn.com/style/article/japan-anime-global-identity-hnk-intl/index.html>. Acesso em: 01 jun. 2023.

ESTILO: Significado de Estilo. Significado de Estilo. 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/estilo/>. Acesso em: 21 jul. 2023.

ETYMONLINE (org.). **Anime** (n.). 2023. Disponível em: <https://www.etymonline.com/word/anime>. Acesso em: 07 jul. 2023.

FAHIM, Farhan. **SAKUGA ANIMATION IN HARMONY**. 2023. 22 f. TCC (Graduação) - Curso de Honors Bachelor Of Arts In Art (Animation And Gaming), Faculty Of The Honors College, The University Of Texas At Arlington, Arlington, 2023. Cap. 1. Disponível em: <https://rc.library.uta.edu/uta-ir/bitstream/handle/10106/31501/FAHIM-CREATIVEPROJECTOPTION-2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 set. 2023.

FANTASMAGORIE. Direção de Émile Cohl. Produção de Émile Cohl. Realização de Société Des Etablissements L. Gaumont, Lobster Films, Rokit Flix. Roteiro: Émile Cohl. 1908. (2 min.), Cinema, P&B.

FAT Albert and the Cosby Kids. Direção de Arthur H. Nadel, Gwen Wetzler, Lou Kachivas, Hal Sutherland, Bob Arkwright, Steve Clark, Ed Friedman, Marsh Lamore, Ernie Schmidt,

Tom Sito, Lou Zukor. Produção de Bill Cosby, Lou Scheimer, Norm Prescott, Bill Danch e Jim Ryan. Roteiro: Bill Danch, Bill Cosby, Jim Ryan, Martha Humphreys, Sam Simon, Paul Dini, Larry Ditillio, Bill Cox, Len Janson, Chuck Menville, Earl Kress, Misty Stewart-Taggart, Evelyn Gabai, Rowby Goren, Don W. Harmon, Phil Harnage, William Hasley, Robby London, Don Manuel, Charles H. Sullivan. Música: Yvette Blais, Lou Scheimer, Jeff Michael, Ray Ellis e Norm Prescott. [S.I.]: Filmation Associates, Bill Cosby, Cbs Studios, Cbs, Columbia Broadcasting System (Cbs), 1972. (30 min.), son., color. Série Fat Albert and the Cosby Kids. Série com 86 epp, 30 min cada.

GERAGHTY, Lincoln. Drawn to television: american animated sf series of the 1980s. **Science Fiction Film & Television**, Liverpool, v. 3, n. 2, p. 287-300, jan. 2010. Quadrimestral. Liverpool University Press. <http://dx.doi.org/10.3828/sfftv.2010.19>.

GERALD McBoing-Boing. Direção de Robert Cannon, John Hubley. Produção de Stephen Bosustow. Roteiro: Dr. Seuss, Bill Scott, Phil Eastman. Música: Gail Kubik. 1950. (8 min.), Cinema, son., color.

GERTIE, the Dinossaur. Direção de Winsor McCay. Produção de Winsor McCay. Realização de Box Office Attractions Company, Milestone Film & Video, Rokit Flix, Vitagraph. Roteiro: Winsor McCay. 1914. (12 min.), Cinema, P&B.

GOODMAN, Nelson. The Status of Style. *Critical Inquiry*, Chicago, v. 1, n. 4, p. 799-811, jun. 1975. Trimestral. University of Chicago Press. <http://dx.doi.org/10.1086/447816>. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/447816>. Acesso em: 21 jul. 2023.

GOOLE ARTS & CULTURE. **Tezuka Osamu the Dawn of TV animation**: with the arrival of astro boy flying beyond the sky, the time shifted from cartoon theatrical films to tv animation.. With the arrival of Astro Boy flying beyond the sky, the time shifted from cartoon theatrical films to TV animation. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/dgWBBNM8pRsA8A>. Acesso em: 05 jun. 2023.

HE-MAN and the Masters of the Universe. Direção de Gwen Wetzler, Lou Kachivas, Marsh Lamore, Steve Clark, Ed Friedman, Ernie Schmidt, Bill Reed, Lou Zukor, Richard Trueblood, Bob Arkwright, Hal Sutherland. Produção de Lou Scheimer, Patricia Ryan. Roteiro: Jina Bacarr, John Berwick, Douglas Booth, Beth Bornstein, Joseph Botsford, Harvey Brenner, Arthur Browne Jr., Steve Bussard, J. Larry Carroll, Barbara Chain, David Chappe, Ken Cinnamon, Barney Cohen, John Curtin, Larry Ditillio, Janis Diamond, Paul Dini, Peter Dixon, Patrick Sheane Duncan, D.C. Fontana, Richard Fontana, Bob Forward, Mel Gilden, Rowby Goren, Warren Greenwood, Phil Harnage, Mike Hazy, Don Heckman, Coslough Johnson, Shelley Karol, Michael Kirschenbaum, Robert Lamb, Drew Lawrence, Robby London, Jeffrey O'hare, Richard Pardee, Michael Reaves, Marc Richards, Lee Robert, Tom Ruegger, Ron Schultz, Sam Schultz, Brynne Stephens, Misty Stewart-Taggart, J.

Michael Straczynski, Tom Tataranowicz, Michael Chase Walker, Chris Weber, Karen Wengrod, Phyllis White, Robert White, Karen Willson, Leslie Wilson, David Wise, Antoni Zalewski, Marc Scott Zicree. Música: Shuki Levy, Haim Saban, Lou Scheimer. [S.I.]: Filmation Associates, Mattel, 1983. (30 min.), TV, son., color. Série He-Man and the Masters of the Universe. Série com 130 epp, 30 min cada.

HUCKLEBERRY Hound. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna. Roteiro: Joseph Barbera, Frank Baron, Tony Benedict, Warren Foster, Dan Gordon, Carl Kohler, Michael Maltese, Charles Shows. Música: Hoyt Curtin. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television, 1958. (30 min.), TV, son., color. Série Huckleberry Hound. Série com 70 epp, 30 min cada.

HUMOROUS Phases of Funny Faces. Direção de J. Stuart Blackton. Produção de J. Stuart Blackton. Realização de Vitagraph Company Of America, Image Entertainment. Roteiro: J. Stuart Blackton. 1906. (3 min.), Cinema, P&B.

HUXLEY, David. KIDDING THE KAISER: british propaganda animation, 1914-1919. **Early Popular Visual Culture**, London, v. 4, n. 3, p. 307-320, nov. 2006. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/17460650601002446>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/17460650601002446?needAccess=true&role=button>. Acesso em: 26 jun. 2023.

INITIAL D. Direção de Noboru Mitsusawa, Shin'ichi Masaki, Shin Misawa, Tsuneo Tominaga e Mitsuo Hashimoto. Produção de Shuichi Shigeno. Roteiro: Koji Kaneda, Hiroshi Toda, Nobuaki Kishima, Shuichi Shigeno. Música: Ryuichi Katsumata, Dennis Martin, Daisaku Ogura, Kanako Ito, Atsushi Umebori, Chilu, M.O.V.E, Manuel, Leo River, Dream Fig.hthers, Daniel, Ken Blast, Igoda, David Dima, Dave Rodgers, J-Stark. [S.I.]: Ob Planning, Fuji Tv, Studio Deen, Studio Jack, Avex Entertainment, Animax e Synergysp, 1998. (25 min.), TV, VHS, DVD, Cinema, Pay-Per-View, Blu-Ray, son., color. Série Initial D. Série com 92 epp, divididos em 6 temporadas, também conta com Longas para cinema e OVAs.

INVENCÍVEL. Direção de Jeff Allen, Paul Furfinger, Jay Baker, Cory Evans, Jae Harm, Vinton Heuck, William Ruzicka, Robert Valley.. Produção de David Alpert, John C. Donkin, Evan Goldberg, Robert Kirkman, Jinhae Lee, Simon Racioppa, Seth Rogen, Catherine Winder, Maude Lewis, Dan Christman, Margaret M. Dean, Jennifer-Jo Barker, Kylie Ellis, Yelim Lee. Roteiro: Robert Kirkman, Ryan Ottley, Cory Walker, Simon Racioppa, Chris Black, Curtis Gwinn, Christine Lavaf, Ryan Ridley.. Música: John Paesano. 2021. Son., color. Série Invencível.

JACQUES, Jocelise Jacques de; SANTOS, Ronise Ferreira dos. METÁFORAS GRÁFICAS: a aplicação do painel semântico no desenvolvimento de produtos. **Educação**

**Gráfica**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, p. 245-257, nov. 2009. Quadrimestral. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/148922>. Acesso em: 06 set. 2023.

JAMBEIRO, Othon. **A TV no Brasil do século XX**. Salvador: Edufba, 2001. 264 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ufba/149/4/A%20TV%20no%20Brasil%20do%20seculo%20XX.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2023.

JAMES, Robert. **Animation History: John Bray and Assembly Line Animation**: john bray, the art of theft, and assembly line animation. John Bray, the Art of Theft, and Assembly Line Animation. 2014. Disponível em: <https://www.artograph.com/infocus/animation-history-john-bray/>. Acesso em: 26 jun. 2023.

JANGARU taitei. Direção de Eiichi Yamamoto. Roteiro: Osamu Tezuka. Música: Isao Tomita. [S.I.]: Mushi Productions, Tezuka Productions, 1966. (75 min.), Cinema, son., Color.

JOSIE and, The Pussycats. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna, Alex Lovy. Roteiro: Larz Bourne, Tom Dagenais, Bill Lutz, Jules Verne, Dan Decarlo, John L. Goldwater. Música: Ted Nichols. [S.I.]: Filmation Associates, Hanna-Barbera Productions, Radio Comics, 1970. (30 min.), TV, son., color. Série Josie and, The Pussycats. Série com 16 epp, 30min cada.

KAČERAUSKAS, Mantas. **Disney Gets Accused of Stealing the Idea For ‘Lion King’ From ‘Kimba the White Lion’ And Some Frame-By-Frame Comparisons Are Convincing**. 2019. Disponível em: <https://www.boredpanda.com/lion-king-copy-kimba-disney/>. Acesso em: 16 out. 2023.

KIDÔ senshi Gandamu. Direção de Yoshiyuki Tomino, Ryôji Fujiwara, Shin'ya Sadamitsu, Eikichi Kojika, Susumu Gyôda, Takeyuki Kanda, Hiromichi Matano e Osamu Sekita. Produção de Yutaka Kanda, Satoru Matsumoto, Wataru Sekioka, Yasuo Shibue, Kenji Uchida, Takayuki Yoshii, Nobuyuki Ôkuma. Realização de Adult Swim, Animax, Anime Limited, Asahi Broadcasting Corporation (Abc), Bs11 Digital, Bandai Channel, Bandai Entertainment, Bandai Visual, Cartoon Network, Crunchyroll, Dynit, Funimation Entertainment, Fuji Television Network, Hiro, Hulu, Italia 1, Italia 2, Italia Teen Television, Madman Entertainment, Nagoya Broadcasting Network (Nagoya Tv), Netflix, Nozomi Entertainment, Pioneer Entertainment, Right Stuf International, Seven Network, Supersix, Tmc, Tv Asahi, Tvb Jade, Telegenova, Toonami, Wowow, Watcha. Roteiro: Yoshiyuki Tomino, Hajime Yatate, Hiroyuki Hoshiyama, Ken'ichi Matsuzaki, Yoshihisa Araki, Yû Yamamoto. Música: Yuushi Matsuyama, Takeo Watanabe. [S.I.]: Nagoya Broadcasting Network, Sotsu Agency, Sunrise, 1979. (30 min.), TV, Video, son., color. Série Kidô senshi Gandamu. Série com 43 epp, 30 min por ep.

KIMI no na wa. Direção de Makoto Shinkai. Produção de Yoshihiro Furusawa, Tatsuro Hatanaka, Minami Ichikawa, Shin'ichirô Inoue, Kôichirô Itô, Noritaka Kawaguchi, Genki Kawamura, Yukari Kiso, Kenji Ohta, Yûichi Sakai, Katsuhiro Takei, Masanori Yumiya, Junji Zenki. Roteiro: Makoto Shinkai, Clark Cheng. Música: Radwimps. [S.I.]: Amuse, Comix Wave Films, East Japan Marketing & Communications Inc., Kadokawa, Lawson Hmv Entertainment (Lhe), Toho Animation, The Answer Studio, Toho Company, Vogue Ting, 2016. (106 min.), Cinema, son., color.

KUBO and the Two Strings. Direção de Travis Knight. Produção de Travis Knight, Jocelyn Pascall, Arianne Sutner. Roteiro: Marc Haimes, Chris Butler, Shannon Tindle, Marc Haimes. Música: Dario Marianelli. 2016. (101 min.), Cinema, son., color.

KUROKO no basuke. Direção de Shunsuke Tada, Yoshiaki Kyôgoku, Kôji Komurakata, Kenichi Matsuzawa, Takatoshi Suzuki, Yûsuke Sunouchi, Yukina Hiroyuki, Naotaka Hayashi, Yoshiyuki Ichihashi, Toshiharu Kudô, Ken'ichirô Komaya, Kanta Kamei, Izumi Seguchi, Yutaka Hirata, Shintaro Itoga, Makoto Aitsu, Takayuki Hamana, Shigetaka Ikeda, Itsuki Imazaki, Takao Kato, Yasuhiro Minami, Hazuki Mizumoto, Masahiro Mukai, Toshiya Niidome, Kumiko Habara, Tsuyoshi Nagasawa, Yoshinori Odaka. Produção de Kazuhiro Asou, Rui Kuroki, Hirô Maruyama, Fumi Morihito, Yuka Sakurai, Tomoyuki Ôwada, Takashi Takano, Shintaro Koide, Katsumi Koike, Mio Moroe, Kei Naito, Yuko Ohara, Mami Okada, Eric p. Sherman, Maaya Isobe, Yohei Kisara. Roteiro: Tadatoshi Fujimaki, Sawako Hirabayashi, Shingo Irie, Toshizo Nemoto, Noboru Takagi, Daishirou Tanimura. Música: Yoshihiro Ike, Ryosuke Nakanishi, R.O.N., Alpha Eastman. [S.I.]: Bandai Visual Company, Banpresto, Lantis, Mainichi Broadcasting System (Mbs), Nihon Ad Systems (Nas), Nippon Bs Broadcasting Corporation, Production I.G., Shueisha, 2012. (24 min.), TV, son., color. Série Kuroko no basuke. Série com 75 epp, 24 min cada.

KYOJÛ Tokusô Juspion. Direção de Yoshiaki Kobayashi, Akihira Tojo. Produção de Usui Yusho, Susumu Yoshikawa, Itaru Orita. Realização de Discotek Media, Everest Vídeo, Rcti. Roteiro: Shozo Uehara. Música: Chumei Watanabe. [S.I.]: Toey Company, 1985. (25 min.), TV, VHS, DVD, Blu-Ray, son., color. Série Kyojû Tokusô Juspion. Série com 46 epp., 25 min cada.

LAMARRE, Thomas. From animation to anime: drawing movements and moving drawings. **Japan Forum**, [S.L.], v. 14, n. 2, p. 329-367, jan. 2002. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/09555800220136400>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/09555800220136400?needAccess=true>. Acesso em: 07 jul. 2023.

LAMARRE, Thomas. From animation to anime: drawing movements and moving drawings. In: **Japan Forum**. Taylor & Francis, 2002. p. 329-367.

LAMBIE, Ryan. **ThunderCats and the impact of Japanese animation on film**. 2016. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/movies/thundercats-and-the-impact-of-japanese-animation-on-film/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

LENBURG, Jeff. **William Hanna and Joseph Barbera: the sultans of saturday morning**. New York: Chelsea House Publications, 2011. 167 p. (Legends of Animation).

LEONARD, Sean. Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: fan distribution, proselytization commons, and the explosive growth of japanese animation. **Ucla Entertainment Law Review**, Los Angeles, v. 12, n. 2, p. 191-263, set. 2005. Semestral. California Digital Library (CDL). <http://dx.doi.org/10.5070/lr8122027074>.

LI, Xiaoshan. Limited animation: history and artistic techniques. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER-AIDED INDUSTRIAL DESIGN & CONCEPTUAL DESIGN, 11., 2010, Beijing. **Anais [...]**. Beijing: Ieee Xplore, 2010. v. 1, p. 807-810. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/5681225>. Acesso em: 06 jul. 2023.

LITTLE Witch Academia. Direção de Yô Yoshinari, Yoshihiro Miyajima, Masato Nakazono, Hideyugki Satake, Yuichi Shimodaira, Kôji Aritomi, Tatsumi Fujii, Yoshiyuki Kaneko, Shigeki Kawai, Dai Seki, Takumi Shibata, Keisuke Shinohara, Housei Suzuki, Yûsuke Suzuki, Saori Tachibana. Produção de Yoshiki Usa, Yoshihiro Furusawa, Ryôsuke Inagaki e Kozue Okazaki. Roteiro: Michiru Shimada, Yô Yoshinari, Erica Mendez, Kimiko Ueno, Nanami Higuchi, Masahiko Ôtsuka, Lucien Dodge, Christian La Monte, Yu Sato. Música: Michiru Oshima. [S.I.]: Trigger, Toho Animation, Good Smile Company, 2017. (25 min.), VOD, Vídeo, Streaming, TV, son., color. Série Little Witch Academia. Série com 25 epp, 25 min cada.

LITTLE Witch Academia: The Enchanted Parade. Direção de Yô Yoshinari. Roteiro: Yô Yoshinari, Michiru Shimada. Música: Michiru Oshima. [S.I.]: Good Smile Company, Trigger, 2015. (54 min.), Cinema, son., color. Série Little Witch Academia.

LITTLE Witch Sally. Direção de Hiroshi Ikeda, Mineo Kachita, Hiroshi Shidara, Ryôzô Tanaka, Hiromi Yamamoto, Nobutaka Nishizawa, Masayuki Akehi, Shizuo Murayama, Yoshio Takami, Yoshio Kuroda, Takashi Hisaoka, Yûgo Serikawa, Takeshi Tamiya, Yoshikata Nitta, Yoshio Mano, Fusahiro Nagaki, Tomoharu Katsumata, Tokushige Shirane, Takao Kôzai.. Produção de Takashi Iijima, Kazuo Yokoyama, Kenji Yokoyama. Realização de Antena 3 Televisión, Canal Family, Kid Cartoons, Tv Asahi. Roteiro: Mitsuteru Yokoyama, Shun'ichi Yukimuro, Toyohiro Andô, Michio Suzuki, Masaki Tsuji, Takashi Mikise, Shima Namie, Hiroshi Ikeda, Yûgo Serikawa, Motonari Wakai, Toshio Fujinami, Ken Kaneko, Takashi Iijima, Yoshikata Nitta, Kuniaki Oshikawa, Jun'ya Satô, Kaoru Asakaze, Shun'ichi Kobayashi, Akiyoshi Sakai, Shigeru Yanagawa.. Música: Asei Kobayashi. [S.I.]: Toei Animation, 1966. (24 min.), TV, VHS, son., P&B. Série Little Witch Sally. 109 epp. 24min por ep.



LÓPEZ, Antonio Horno. La era digital del anime japonés. **Historia y Comunicación Social**, Granada, v. 18, n. 0, p. 687-698, 11 fev. 2014. Semestral. Universidad Complutense de Madrid (UCM). [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_hics.2013.v18.43999](http://dx.doi.org/10.5209/rev_hics.2013.v18.43999). Disponível em: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33163076/La\\_era\\_digital\\_de\\_anime\\_japones-libre.pdf?1394259915=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa\\_era\\_digital\\_del\\_anime\\_japones.pdf&Expires=1694017842&Signature=CiL~i67Jbgsam~IA9C3RFjwgNieulpAjYSViJ7sT1Ab2KMHNgRgVa8rHEWdjM~5mXKDvhfgA9zYRTOABLotqMearHPz0HzZ9uDH0YywP5Ybldoc~1fcan16QqSdRgraF2ZcvhseLX26JJ8e0jA3tlfPqsbZi1eN~AFnMZxymKBHAbR0oNiTVevEmQJPNrVsguxuu4ytpN2F50sMnpSJOv-H4gcMWErvF03zmSndHt3vQpDcgFf3mhHyUcZTWpWVyMRwkJQS4E0hoy9XZb6rvZTYEWg2ag7wovOadg9tV4s8aZnH4KliWjI3EXXmYkavWveRIzum62Usf5CYqokOLg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33163076/La_era_digital_de_anime_japones-libre.pdf?1394259915=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_era_digital_del_anime_japones.pdf&Expires=1694017842&Signature=CiL~i67Jbgsam~IA9C3RFjwgNieulpAjYSViJ7sT1Ab2KMHNgRgVa8rHEWdjM~5mXKDvhfgA9zYRTOABLotqMearHPz0HzZ9uDH0YywP5Ybldoc~1fcan16QqSdRgraF2ZcvhseLX26JJ8e0jA3tlfPqsbZi1eN~AFnMZxymKBHAbR0oNiTVevEmQJPNrVsguxuu4ytpN2F50sMnpSJOv-H4gcMWErvF03zmSndHt3vQpDcgFf3mhHyUcZTWpWVyMRwkJQS4E0hoy9XZb6rvZTYEWg2ag7wovOadg9tV4s8aZnH4KliWjI3EXXmYkavWveRIzum62Usf5CYqokOLg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA). Acesso em: 06 set. 2023.

LUND, Karen **Innovative Animators Early American Animation Featured in American Memory**, June 1999 - Vol 58, No. 6.

MACH GoGoGo. Direção de Hiroshi Sasagawa, Seitarô Hara, Ippei Kuri, Hisayuki Toriumi, Takashi Nishioka, Mineo Fuji.. Realização de Tatsunoko Production, Fuji Television Network, Alan Enterprises, Trans Lux, Color Systems Technology Inc., Broadway Video, Vidamerica, Sterling Entertainment Group, United American Video, Family Home Entertainment (Fhe), Artisan Entertainment, Artisan Home Entertainment, Lions Gate Films Home Entertainment, Club Super 3, Funimation Entertainment, Lions Gate Films, Mistar. Roteiro: Jinzô Toriumi, Tatsuo Yoshida, Tadashi Hirose, Minoru Kume, Takashi Kusakawa, Taketo Tsukui, Kahei Chikara, Peter Fernandez. Música: Nobuyoshi Koshibe. [S.I.]: Tatsunoko Production, Yomiko Advertising, 1967. (15 min.), TV, P&B. Série Mach GoGoGo. Série com 52 epp., 15 min por ep.

MAK, Philip. Top Animation News: Emiles 2018, SIGGRAPH, Starship Goldfish and more!: pokémon the movie: the power of us gets a limited worldwide release. Pokémon the Movie: The Power of Us gets a limited worldwide release. 2018. Disponível em: <https://www.toonboom.com/top-animation-news-emiles-2018-siggraph-starship-goldfish-and-more>. Acesso em: 14 set. 2023.

MAKING of Little Witch Academia - Studio Trigger. Direção de Yô Yoshinari, Yoshihiro Miyajima, Masato Nakazono, Hideyuki Satake, Yuichi Shimodaira, Kôji Aritomi, Tatsumi Fujii, Yoshiyuki Kaneko, Shigeki Kawai, Dai Seki, Takumi Shibata, Keisuke Shinohara, Housei Suzuki, Yûsuke Suzuki, Saori Tachibana. Realização de Youtube. Roteiro: Michiru Shimada, Yô Yoshinari, Erica Mendez, Kimiko Ueno, Nanami Higuchi, Masahiko Ôtsuka, Lucien Dodge, Christian La Monte, Yu Sato. Música: Michiru Oshima. Tókyo: Estúdio Trigger, 2015. (19 min.), Digital, son., color. Legendado. Série Little Witch Academia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ba55wWnEn3s>. Acesso em: 18 set. 2023.

MCKEE, Robert. **Story**: substance, structure, style, and the principles of screenwriting. New York: Harpercollins Publisher, 1997. 466 p. Disponível em: <https://ia800105.us.archive.org/16/items/RobertMcKeeStorypdf/Robert%20McKee%20-%20Story%20%28pdf%29.pdf>. Acesso em: 01 set. 2023.

MINTO, Evan. **The 12 Principles of Anime**: disney's famous basic principles of animation are indispensable tools for understanding the craft behind japanese animation.. Disney's famous Basic Principles of Animation are indispensable tools for understanding the craft behind Japanese animation.. 2017. Disponível em: <https://anigamers.com/posts/12-principles-of-anime>. Acesso em: 19 out. 2023.

MITTELL, Jason. The great Saturday morning exile: scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s. In: STABILE, Carol A.; HARRISON, Mark. **Prime Time Animation**: television animation and american culture. Londres: Routledge, 2013. Cap. 2. p. 33-54. Disponível em: <https://archive.org/details/primetimeanimati0000unse/page/n279/mode/2up>. Acesso em: 21 ago. 2023.

MR. Magoo. Direção de Steve Clark, Clyde Geronimi, John Walker, Paul Fennell, Frank Smith, Grant Simmons, Brad Case, Ray Patterson, Jerry Hathcock, Abe Levitow, Gil Turner. Produção de Peter Demet, Glan Heisch, Abe Levitow, Henry G. Saperstein, Stephen Bosustow. Roteiro: Stephen Bosustow, Al Bertino, Dick Kinney, Bob Ogle, Dick Shaw, David Detiege, George Atkins, Tony Benedict, Ralph Wright, Ron Carver, Nick George, Bill Danch, Ed Nofziger, Tedd Pierce. Música: Roger Boyce, Jean Vincent Plummer, Carl Brandt, Franklyn Marks, David Snell, Jaime Mendoza-Nava, Warren Barker, Ronald Hanmer, Joseph Dubin, Joseph Mullendore, Frederic Bayco, Walter Greene, George Steiner, C. King Palmer, Ernest Tomlinson, Earle Hagen, Tony Lowry, Basil Adlam, Ronald Binge, Scott Bradley, Phil Cardew, Harry Dexter, Paul Fenoulhet, Wilbur Hatch, William Lava, Desmond Leslie, Henry Mancini, van Phillips, Kurt Rehfeld, Max Saunders, Herman Stein, Len Stevens, Lee Zahler. 1960. (5 min.), TV, son., color. Série Mr. Magoo. Série com 130 epp, 5 min cada.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation**. New York, PALGRAVE MACMILLAN, (2005), Ed. Revisada.

NATIONAL Kid. Direção de Nagayoshi Akasaka, Jun Kaoike. Produção de Kazuma Nesaka, Massamiti Sato. Realização de Tv Asahi. Roteiro: Nagayoshi Akasaka, Daiji Kazumine. Música: Yasuo Fuzakawa. [S.I.]: Toei Company, 1960. (30 min.), TV, son., P&B. Série National Kid. Série com 39epp, 30min por ep.

OÓHAGAN, Minako; (2007) MANGA, ANIME AND VIDEO GAMES: GLOBALIZING JAPANESE CULTURAL PRODUCTION, *Perspectives*, 14:4, 242-247, DOI: 10.1080/09076760708669041 disponível em: <https://doi.org/10.1080/09076760708669041>

OSEKISHO. Direção de Noburô Ôfuji. Produção de Noburô Ôfuji. Roteiro: Noburô Ôfuji. [S.I.]: Chiyogami Eiga-Sha, 1930. (8 min.), Cinema, son., P&B.

OTMAZGIN, Nissim. Anime in the US: the entrepreneurial dimensions of globalized culture. *Pacific Affairs*, [S.L.], v. 87, n. 1, p. 53-69, 1 mar. 2014. *Pacific Affairs*. <http://dx.doi.org/10.5509/201487153>.

OUT of the Inkwell. Direção de Dave Fleischer. [S.I.]: J.R. Bray Studios, 1918. (2 min.), P&B.

PÂFEKUTO burû. Direção de Satoshi Kon. Produção de Marvin Gleicher, Laurence Guinness, Hiroaki Inoue, Yoshihisa Ishihara, Koshiro Kanda, Haruyo Kanesaku, Masao Maruyama, Yutaka Maseba, Hitomi Nakagaki, Yutaka Togo, Yuichi Tsurumi, Takeshi Washitani, Ken Washiya. Realização de Metropolitan Filmexport, Splendor Films, Gkids, National Amusements, Rapid Eye Movies, Rex Entertainment, Ani-Monday, Anime Limited, Caichang International, Corner Film, Geneon Entertainment, Idg Poland, Kd Media, Know How Disc, Madman Entertainment, Manga Entertainment, Metropolitan Filmexport, Netflix, Odeon, Pioneer Ldc, Proware Multimedia International, Selecta Visión, Shout! Factory, Shudder, Silver Star Dvd, Siren Visual Entertainment, Special Broadcasting Service (Sbs), Starz! Encore Entertainment, The Sci-Fi Channel, Vértice 360, Yamato Video. Roteiro: Sadayuki Murai, Yoshikazu Takeuchi. Música: Masahiro Ikumi. [S.I.]: Rex Entertainment, Kotobuki Seihan Printing, Asahi Broadcasting Corporation (Abc), Fangs Co., Madhouse, 1997. (81 min.), TV, VHS, DVD, Blu-Ray, Streaming, Cinema, son., color. Legendado.

PAIVA, Cristina. Além da teoria da montagem de Eisenstein: princípios gerais da construção de obras de arte. **Tessituras & Criação**: Processos de criação em arte, comunicação e ciência., São Paulo, v. 1, n. 2, p. 40-51, 19 dez. 2011. Semestral. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/tessituras/article/view/8017>. Acesso em: 19 set. 2023.

PANDOLFI, Fabiano; BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max. Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme "Até que a Sbórnia nos Separe". In: GAMEPAD, 8., 2015, Novo Hamburgo - Rs. Seminário de Games e Tecnologia. Novo Hamburgo: Universidade Fevae, 2015. v. 1, p. 1-28. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/cef39e02-0c4a-42a8-805e-cc8ea7271a0a/Estudo%20do%20processo%20de%20realiza%20do%20da%20produ%20fo%20de%20anima%20em%20longa-metragem%20do%20filme%20-At%C3%A9%20que%20a%20Sb%20rn%20nos%20Separe-.pdf>. Acesso em: 12 set. 2023.

POITRAS, Gilles. Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. In: MACWILLIAMS, Mark W. **Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga and anime**. New York: M.e. Sarpe, Inc, 2008. Cap. 2. p. 48-67.

POITRAS, Gilles. **Anime essentials: everything a fan needs to know**. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001. 127 p. Disponível em: <https://archive.org/details/animeessentials0000poit>. Acesso em: 21 ago. 2023.

POKÉMON. Direção de Kunihiko Yuyama, Norihiko Sutô, Lisa Ortiz, Masamitsu Hidaka, Joop Pieëte, Lotte Horlings, Tetsuo Yajima, Daiki Tomiyasu, Maki Kodaira, Toshiaki Suzuki, Armen Mazlumian, Toshiaki Suzuki, Yûji Asada, Hirokazu Hanai, Kazuomi Koga, Ken Koyama, Yoshitaka Makino, Shigeru Ueda, Tomomasa Yamazaki, Darren Dunstan, Jun'Ya Koshiba. Realização de Olm, Inc., Team Ota (1997–2006), Team Iguchi (2006–2009), Team Kato (2010–Presente). Roteiro: Junichi Masuda, Ken Sugimori, Satoshi Tajiri, Atsuhiko Tomioka, Hilde de Mildt, Bianca Steenhagen, Yukiyoshi Ohashi, Junki Takegami, Shôji Yonemura, Shinzô Fujita, Ken Sakamoto, Akemi Omode, Takeshi Shudô, Aya Matsui, Hideki Sonoda, Thomas D. Sullivan, John Touhey, Stewart Ferris, Jason Bergenfeld, Julie Valley, Joe Witt, Kathy Pilon, David Sartorius, Masashi Sogo, Jun'Ichi Fujisaku, Ayumi Sekine, Yukiyoshi Hashi, Matthew J. Clark Sr., Arthur 'Sam' Murakami, Mark Ryan, Reiko Yoshida, Masahiro Ôkubo. Música: John Loeffler, Shinji Miyazaki, Ed Goldfarb, Manny Corallo, Yuki Hayashi, Go Ichinose, Hitomi Sato, Shota Kageyama, David Wolfert, Minako Adachi, John Lissauer, Akhil Gopal, Morikazu Aoki, Ralph Schuckett, Hirokazu Tanaka. 1997-2023. Son., color. Série Pokémon.

QUICK Draw McGraw. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna. Roteiro: Michael Maltese. Música: Hoyt Curtin, Philip Green, Jack Shaindlin, Harry Bluestone, Emil Cadkin, Hecky Krasnow, Joseph Barbera, William Hanna, John Seely, Geordie Hormel, Louis de Francesco, David Rose, Spencer Moore, William Loose, Clarence Wheeler, Roger Roger, Joseph Cacciola, J. Lewis Merkur, Eddie Lund. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television, Screen Gems, 1959. (30 min.), TV, son., color. Série Quick Draw McGraw. Série com 51 epp, 30 min cada.

REIS FILHO, Lúcio; ITO, Tomyo Costa; SUPPIA, Alfredo. CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA E EFEITOS ESPECIAIS: uma relação intrínseca e inseparável? **Mediação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 12, p. 145-159, jun. 2011. Semestral. Disponível em: <http://revista.fumec.br/index.php/mediacao/article/view/514>. Acesso em: 26 jun. 2023.

RIBBON no Kishi. Direção de Shôzô Sakaguchi, Yukihiko Uchida, Mitsuo Kaminashi, Hideaki Kitano, Yoshiyuki Tomino, Hideo Nishimaki, Ryôsuke Takahashi, Kanji Akahori, Yoshifumi Seyama, Kôzô Masanobu, Nobuo Onuki, Osamu Tezuka, Masami Hata, Takateru Miwa, Mitsuo Shindô, Sadao Tsukioka, Teruhito Ueguchi, Norio Hikone, Hiroshi Minakawa e Seiji Okuda.. Produção de Burt Hecht, Joseph Oriolo. Realização de Astra Video, King Of Video. Roteiro: Osamu Tezuka, Kahei Nô, Masaki Tsuji,

Hiroyuki Kumai, Yusaku Sakamoto, Jyunichiro Uchiyama, Kogo Hotomi e Masao Maruyama.. Música: Isao Tomita. [S.I.]: Mushi Productions, 1967. (25 min.), TV, son., color. Série Ribbon no Kishi. Série com 52ep 25min por ep.

RODRIGUES, Hugo Bernardino. **FUNDAMENTOS DA PINTURA APLICADOS NA PRODUÇÃO DE CONCEPT ART**: estudo do processo criativo do artista nicolas weis para o filme de animação digital the croods (2011). 2020. 102 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Artes, Centro de Artes, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2020. Cap. 1. Disponível em: [https://sapp.ufes.br/tese\\_drupal/tese\\_14490\\_2%20-%20Disserta%E7%E3o%20-%20Hugo%20Bernardino%20Rodrigues%20-%20Final.pdf](https://sapp.ufes.br/tese_drupal/tese_14490_2%20-%20Disserta%E7%E3o%20-%20Hugo%20Bernardino%20Rodrigues%20-%20Final.pdf). Acesso em: 13 set. 2023.

SAILOR Moon. Direção de Kunihiko Ikuhara, Jun'ichi Satô, Takuya Igarashi, Harume Kosaka, Yûji Endô, Noriyo Sasaki, Hiroki Shibata, Kônosuke Uda, Kazuhisa Takenouchi, Takao Yoshizawa, Masahiro Hosoda, Hiromichi Matano, Tsunekiyo. Produção de Kenji Ohta, Iriya Azuma, John Ledford, Mark Williams, Satoshi Fujii, Haruyo Kanesaku, Yutaka Maseba, James McGowan, Toshihiko Arisako, Kôichi Yada, Rita Majkut, Ken Sasaki, Gô Yamamoto, Barry Cohen, Tokio Inoue, Joshua Lopez, Jamie Simone, Kohichi Yata. Roteiro: Naoko Takeuchi, Yôji Enokido, Olav F. Andersen, Ryôta Yamaguchi, Sukehiro Tomita, Megumi Sugihara, Shigeru Yanagawa, Katsuyuki Sumizawa, Genki Yoshimura, Kazuhiko Gôdo, Atsushi Maekawa, Mark Ryan, Michael Sorich, Seth Walther, Rob Blatt, Mutsumi Nakano. Música: Takanori Arisawa. 1992–1997. Son., color. Série Sailor Moon.

SAINT Seiya. Direção de Kazuhito Kikuchi, Kôzô Morishita, Susumu Ishizaki, Shigeyasu Yamauchi, Katsumi Minokuchi, Masayuki Akehi, Hiromichi Matano, Tomoharu Katsumata, Masahiro Hosoda, Masao Itô, Kazumasa Horikawa, Hiroyuki Yokoyama, Shô Takagi, Shigenori Kageyama, Shin'ichi Masaki, Atsutoshi Umezawa, Jun Fukuda, Yasuhito Kikuchi. Produção de Yoshifumi Hatano, Chiaki Imada, Kôzô Morishita, Hiroshi Takeda, Kazuo Yokoyama, Masayoshi Kawata, Mark Williams. Realização de Ab Distribution, Abl, Adv Films, Alberto Bitelli Intl. Films, America Tv, Animax, Antenna 3, Bandai Media Department, Buzz Channel, Cadena Uno, Canal Jimmy, Canale 9, Caracol Televisión, Cartoon Network, Chilevisión, Citytv, Crunchyroll, Cuatro, Dic Entertainment, Discovery Force Channel, Discovery Toons, Ecuavisa, Emotion, Etc... Tv, Fox Kids Network, Gma, Gxt, Game One, Gay Tv, Hiro, Indosiar, Ica Projects, Image Entertainment, Ive Entertainment, Ive Entertainment., Jtv., Junior Tv., K2., King's., Know How Disc., Laser Paradise., Laser-Video Entertainment., Leonine Studios., Living Colour Entertainment., Madman Entertainment., Manga Entertainment., Orion Home Video., Pan Vision., Panini Video., Pioneer Ldc., Pioneer Video., Polygram Video., Proware Multimedia International., Quality Films., R.s. Entertainment., Record Visión Video Entertainment., Rtl 7., Rajawali Citra Televisi Indonesia (Rcti). Rajawali Televisi (Rtv). Rede 21. Rede Bandeirantes. Rede Manchete. Selecta Visión. Spacetoon. Super 3. Tfl. Tv Asahi. Tv Azteca. Telereporter. Telecinco. Telenorba 7. Telenorba 8. Telepuglia 9. Televisi Republik Indonesia (Tvri). The Anime Network. The Program Exchange [Us]. Toei Company. Trans7. U-Next. Vidio. Ytv. Yamato Video. Bitme.. Roteiro: Masami Kurumada, Takao Koyama, Yoshiyuki Suga, Tadaaki Yamazaki, Motonori Tachikawa, Haruya

Yamazaki.. Música: Seiji Yokoyama. 1986. (24 min.), TV, Vídeo, son., color. Série Saint Seiya. Série com 114ep. 24min por ep.

SAKUGA pt.2 - Anime Production in a Nutshell. Produção de Sean Bires. Realização de Sean Bires. Roteiro: Sean Bires. Chicago, 2013. (5 min.), Streaming Online, son., color. Legendado. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=5ikHAMDbXlc&list=PLuPNSyztKHPqV-M4ePSmN\\_2BLhONu0WLg&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=5ikHAMDbXlc&list=PLuPNSyztKHPqV-M4ePSmN_2BLhONu0WLg&index=1). Acesso em: 31 maio 2023.

SAKURA CARD CAPTORS. Direção de Morio Asaka, Hitoyuki Matsui, Naoto Hashimoto, Hiroyuki Tanaka, Akio Sakai, Jun'Ichi Sakata, Setsuo Takase, Ken Andô, Masaru Kitao, Nobuaki Nakanishi, Ken'Ichi Yatagai. Produção de Eizo Kondo, Tatsuya Ono, Yasuko Uchizawa, Akira Watanabe. Realização de Madhouse. Roteiro: Clamp, Hiroshi Ishii, Jiro Kaneko, Masaru Kitao, Tomoko Ogawa, Nanase Ôkawa, Nanase Ôkawa, Tomoyasu Ôkubo. Música: Takayuki Negishi. 1998. Son., color. Série Sakura Card Captors. Serie exibida entre 1998 e 2000.

SCHODT, Frederik L. **The Astro boy essays: Osamu Tezuka, mighty atom, and the manga/anime revolution.** Stone Bridge Press, 2007. Pgs 63-67, 71-75, 83-88.

SCOOBY Doo, Where Are You!. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna, Lewis Marshall, Alex Lovy. Roteiro: Bill Lutz, Joe Ruby, Ken Spears, Larz Bourne, Tom Dagenais, Joseph Barbera, William Hanna, John Strong.. Música: Ted Nichols, Will Schaefer. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Taft Broadcasting, 1969. (22 min.), TV, son., color. Série Scooby Doo, Where Are You!. Série com 41 ep, 22 min cada.

SEKAI Ninja Sen Jiraiya. Direção de Akihisa Okamoto, Kaneharu Mitsumura. Realização de Tv Asahi. Roteiro: Susumu Takaku. [S.I.]: Adk, Tv Asahi, Toei Company, 1988. (25 min.), TV, son., color. Série Sekai Ninja Sen Jiraiya. Série com 50ep, 24-25min cada.

SHINGEKI no Kyojin. Direção de Tetsurô Araki, Masashi Koizuka, Yûichirô Hayashi, Hiroyuki Tanaka, Shintaro Itoga, Jun Shishido, Yasuhiro Akamatsu, Teruyuki Omine, Shinpei Ezaki, Kiyoshi Fukumoto, Yoshihide Ibata, Mitsue Yamazaki, Daisuke Tokudo, Akitoshi Yokoyama, Satonobu Kikuchi, Hitomi Ezoe, Tetsuya Wakano, Makoto Bessho, Tomomi Ikeda, Yasushi Muroya, Keisuke Onishi, Hirokazu Yamada, Takayuki Hirao, Kenji Imura, Tomoko Hiramuki, Shingo Uchida, Takashi Andô, Matsuo Asami, Aiko Sakuraba, Kaori Makita, Hidekazu Hara, Yoshiyuki Fujiwara, Tatsuma Minamikawa, Yuzuru Tachikawa, Shin Wakabayashi, Masayuki Miyaji, Yuumi Kawai, Ken Andô, Ryôsuke Azuma, Ryûta Kawahara, Miki Komuro, Kouki Aoshima, Naoki Matsuura, Kazuo Miyake. Produção de Samantha Herek, Mitsuhsa Ishikawa, Yôko Kogawa, Toshihiro Maeda, Kensuke Tateishi, Jouji Wada, Justin Cook, Masaki Endô, Gen Fukunaga, Shin Furukawa, Keiichi Hosoji, Carly Hunter, Youhei Itou, Tetsuya Kinoshita, Tomohito Nagase,

Tetsuya Nakatake, Teppei Nojima, Nobuyasu Suzuki, Tetsufumi Suzuki, Seiji Takeda, Z. Charles Bolton, Michael Harcourt, Hiroyuki Fujita, Hiroo Maruyama, Naotoshi Tsunoda, Yutaka Ueda, Masato Matsunaga. Roteiro: Hajime Isayama, Yasuko Kobayashi, Hiroshi Seko, Noboru Takagi, Aaron Dismuke e J. Michael Tatum. Música: Hiroyuki Sawano, Kohta Yamamoto, Yoshiki. [S.I.]: Wit Studio, Production I.G., Mappa, Dentsu, Kôdansha, Mainichi Broadcasting System (Mbs), Pony Canyon Enterprises, Pony Canyon, 2013. (24 min.), TV, Streaming, Blu-ray, DVD, VOD, son., color. Série Shingeki no Kyojin. Série com 98 epp, 24 min cada.

SHINSEIKI Ebangerion. Direção de Hideaki Anno, Kazuya Tsurumaki, Hiroyuki Ishidô, Tsuyoshi Kaga, Keiichi Sugiyama, Masayuki, Seiji Mizushima, Tetsuya Watanabe, Ken Andô, Naoyasu Habu, Shôichi Masuo, Akira Takamura, Minoru Ôhara, Tensai Okamura, Masahiko Ôtsuka. Produção de Noriko Kobayashi, Yutaka Sugiyama, Shuuji Uchiyama, Motoki Ueda, Hiroyuki Yamaga, Mark Williams, Joseph Chou, Matt Greenfield e John Ledford. Realização de King Records, 3XI, A.C.O.G., Abs-Cbn, Adv Films, Anime Limited, Animax, Anime Video, Buzz Channel, Canal A, Canal Caracol, Cartoon Network, Chilevisión, Dybex, Dynamic Italia, Dynit, Emina, Gkids, Hyper, Locomotion, Mc Entertainment, Mtv Italia, Madman Entertainment, Netflix, Nova Geração de Televisão, Panamericana Televisión, Panini Video, Pop & In Entertainment, Proware Multimedia International, Sic Radical, Section 23 Films, Selecta Visión, Sevilla Tv, Special Broadcasting Service (Sbs), Star Child Recording, Studio Khara Digital-Bu, The Sci-Fi Channel, Xeimt Canal 22.. Roteiro: Hideaki Anno, Tiffany Grant, Akio Satsukawa, Hiroshi Yamaguchi, Yôji Enokido, Shinji Higuchi, Masayuki, Kazuya Tsurumaki. Música: Shirô Sagisu. [S.I.]: Gainax, Nihon Ad Systems (Nas), Tv Tokyo, Tatsunoko Production, 1995. (27 min.), TV, VHS, son., color. Legendado. Série Shinseiki Ebangerion. Série com 26 epp, 27min por ep.

SHUMATSU no Izetta. Direção de Aqui Estão Os Nomes da Lista, Sem Repetições e Separados Por Vírgulas: Masaya Fujimori, Hiroki Negishi, Akira Katô, Yoshiki Kawasaki, Shinichiro Ozawa, Toshiyuki Sone, Takuma Suzuki, Tsutomu Yabuki. Produção de Noritomo Isogai, Masao Itô, Kentarô Kai, Kazuhiro Kanemitsu, Yoshimasa Okunaga, Shin'ichirô Ozawa, Kôji Sone, Hidemasa Tasaka, Rie Ukai, Tatsuya Yamaguchi. Roteiro: Jeramey Kraatz, Hiroyuki Yoshino. Música: Michiru. [S.I.]: At-X, Asahi Production, Asia-Do, Flying Dog, Jtb Entertainment, Tokyo Mx Tv, 2016. (25 min.), TV, son., color. Série Shumatsu no Izetta. Série com 12 epp, 25 min cada.

SIDONIA no Kishi. Direção de Hiroyuki Seshita, Kôbun Shizuno, Naohiro Yoshihira. Produção de John Ledford, Ryu Hashimoto, Isao Hidaka, Kenji Ishimaru, Tsutomu Kashimura, Hirô Maruyama, Takuya Matsushita, Hideki Moriya, Atsushi Moriyama, Sadayuki Murai, Gô Nakanishi, Kazuhiro Suzuki, Nobuyasu Suzuki, Tsuneo Takechi, Ryôsuke Watanabe, Takahiro Yamanaka, Yoshihiko Yamazaki, Shuzo John Shiota. Roteiro: Sadayuki Murai, Tsutomu Nihei, Shigeru Murakoshi, Tetsuya Yamada, Yuichi Matsushita, Tatsuya Shishikura. Música: Noriyuki Asakura. [S.I.]: Polygon Pictures, 2014. (25 min.), Blu-Ray, Streaming, son., color. Série Sidonia no Kishi. Série com 24epp, 25min cada.

SILVA, Emanuel Afonso Prata Dias. **Direção de Fotografia e Correção de Cor na curta-metragem – “A Lenda do Galo”**. 2018. 37 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Comunicação Audiovisual, Produção e Realização Audiovisual, Escola Superior de Media Artes e Design, Politécnico do Porto, Vila do Conde, 2018. Cap. 1. Disponível em: <https://www.proquest.com/docview/2633763683?fromopenview=true&pq-origsite=gscholar&parentSessionId=BRhSrHSXEDewwOt8YAnLDbB3kN%2BNC7B3k9ZMfzPt9Bw%3D>. Acesso em: 21 set. 2023.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O PROCESSO HISTÓRICO DOS ANIMES E MANGÁS NO BRASIL**. 2019. 111 f. TCC (Graduação) - Curso de História - Licenciatura, Unijuí – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Coronel Bicaco, 2019. Cap. 2. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/6698/Diego%20Francisco%20Vieira%20Soares.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 05 jun. 2023.

SOTO, Julio C. **Understanding the Principles**. 2023. Disponível em: <https://juliosoto.com/understandingtheprinciples>. Acesso em: 18 out. 2023.

SOUZA, Gustavo Udson Paixão de Lira; CASTRO, Luis Felipe Thofehr. **METODOLOGIA DE PROJETO GRÁFICO APLICADA AO DESIGN DE PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO**. 2014. 182 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Cap. 4. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/13732>. Acesso em: 14 set. 2023.

SOUZA, Henrique Tripoloni Alves de. **CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS PARA JOGO DE TERROR: o case: this is not a shipwrec**. 2021. 37 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharelado em Animação, Departamento de Design e Expressão Gráfica / Egr, Universidade Federa de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Cap. 2. Disponível em: [https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/225698/Henrique\\_Tripoloni\\_Alves\\_de\\_Souza-Construcao\\_de\\_cenarios\\_para\\_jogo\\_de\\_terror.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/225698/Henrique_Tripoloni_Alves_de_Souza-Construcao_de_cenarios_para_jogo_de_terror.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 15 set. 2023.

SPACE Ghost. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna. Roteiro: Walter Black, William Hamilton, Joe Ruby, Ken Spears, Alex Toth. Música: Ted Nichols. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television, Taft Television And Broadcasting Co., 1966. (30 min.), TV, son., color. Série Space Ghost. Serie com 64 epp, 30min cada.

STABILE, Carol A. **Prime Time Animation: television animation and american culture**. New York: Routledge, 2003. 272 p.



STAR Blazers. Direção de Leiji Matsumoto. Produção de Yoshinobu Nishizaki. Realização de Bandai Visual Company, Claster Television, The Sci-Fi Channel, Voyager Entertainment, Westchester Films Inc. Roteiro: Leiji Matsumoto. Japão: Claster Television Productions, Sunwagon Productions, 1979. (22 min.), TV, son., color. Série Star Blazers. Duração de cada ep. 22min, série com 78 epp.

STAR Trek: The Animated Series. Direção de Hal Sutherland, Bill Reed. Produção de D.C. Fontana, Norm Prescott e Lou Scheimer. Roteiro: D.C. Fontana, Gene Roddenberry, David Gerrold, Len Janson, Stephen Kandel, Chuck Menville, Margaret Armen, Larry Brody, Marc Daniels, Walter Koenig, Larry Niven, Samuel A. Peeples, Joyce Perry, James Schmerer, Paul Schneider, Russell Bates, Fred Bronson, Dario Finelli, David p. Harmon, Howard Weinstein e David Wise. Música: Ray Ellis, Norm Prescott. [S.I.]: Filmation Associates, Norway Productions, Paramount Television, 1973. (30 min.), TV, son., color. Série com 22epp, 30min cada.

STUDIO GHIBLI (Brasil). **Fimografia:** studio gibli. Sudio Gibli. 2023. Página Brasileira com a filmografia dos Estudios Gibli. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/>. Acesso em: 01 set. 2023. ACKERMAN, James S.. A Theory of Style. The Journal Of Aesthetics And Art Criticism, Oxford, v. 20, n. 3, p. 227-237, 1962. Trimestral. JSTOR. <http://dx.doi.org/10.2307/427321>. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/427321?origin=crossref>. Acesso em: 21 jul. 2023.

SUGIMOTO, Yoshio *et al.* **The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture.** Melbourne: Cambridge University Press, 2009. Cap. 13. p. 236-260. (Cambridge Companions to Culture). Disponível em: [https://www.academia.edu/947170/Norris\\_CJ\\_Manga\\_Anime\\_and\\_Visual\\_Art\\_Culture\\_The\\_Cambridge\\_Companion](https://www.academia.edu/947170/Norris_CJ_Manga_Anime_and_Visual_Art_Culture_The_Cambridge_Companion). Acesso em: 25 ago. 2023.

SWALE, Alistair D.. Anime as Craft. In: SWALE, Alistair D.. **Anime Aesthetics:** japanese animation and the 'post-cinematic' imagination. Londres: Palgrave Macmillan, 2015. Cap. 2. p. 120-140. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=m62hCgAAQBAJ&printsec=frontcover&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=m62hCgAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 23 ago. 2023.

TEIXEIRA, p. M.; GOMES, R.; FERREIRA, A.; TEIXEIRA, J.p.; TAVARES, p.. O Storyboard: : ensaio de um narrativa planificada. In: CONFIA . INTERNATIONAL CONFERENCE ON ILUSTRATION & ANIMATION, 4., 2016, Barcelos. Portugal .. **Conferência.** [S.L.]: Ipcá, 2016. p. 619-627. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/321252899>. Acesso em: 11 set. 2023.

TETSUJIN 28 Go. Direção de Mitsuteru Yokoyama. Realização de Nippon Television Network (Ntv). Roteiro: Mitsuteru Yokoyama, Toshimichi Okawa. Música: Duke Aces. 1960. (25 min.), TV, son., P&B. Duração 96epp 25min por ep.

THE Flintstones. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna, Alan Dinehart, Alex Lovy. Roteiro: Joseph Barbera, William Hanna, Warren Foster, Joanna Lee, Herbert Finn, Arthur Pierson, Tony Benedict, Barry E. Blitzer, Alan Dinehart, Harvey Bullock, Arthur Phillips, R.s. Allen, Larry Markes, Michael Maltese, Jack Raymond, Sydney Zelinka, Walter Black, Sam Bobrick, Rance Howard, Bill Idelson, Rick Mittleman, George O'hanlon, Ralph Goodman. Música: Ted Nichols, Will Schaefer, Hoyt Curtin. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television, 1960. (26 min.), TV, son., color. Série The Flintstones. Série com 167 epp 26min cada.

THE Jetsons. Direção de Arthur Davis, Oscar Dufau, Carl Urbano, Rudy Zamora, Alan Zaslove, Joseph Barbera, William Hanna, Ray Patterson, Charlie Downs, Paul Sommer, Mark Zaslove, John Kricfalusi. Produção de Joseph Barbera, William Hanna, Alex Lovy, Jeff Hall, Bob Hathcock, Bernard Wolf. Roteiro: Joseph Barbera, William Hanna, Tony Benedict, Barry E. Blitzer, George Atkins, Mark Young, Harvey Bullock, Walter Black, Glenn Leopold, Barbara Levy, Alex Lovy, Marc Paykuss, Haskell Barkin, R.s. Allen, Larry Markes, Herb Engelhardt, David N. Gottlieb, Warren Foster, Joseph Hoffman, Joanna Lee, Dalton Sandifer, Bill Allen, Alan Burnett, Pamela Burton, Chuck Couch, Charles Dickens, Mike Dirham, Kerry Ehrin, O. Gordy, Jeff Hall, Charles M. Howell Iv, Ali Marie Matheson, Laura Numeroff, Mark Seidenberg, John Semper, Gary Warne, Arthur Alsberg, Bruce Howard, Don Nelson, Barry O'brien, Bob Smith. Música: Hoyt Curtin. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions Screen Gems, 1962. (25 min.), TV, son., color. Série The Jetsons. Série com 75 epp, 25 min cada.

THE Lion King. Direção de Roger Allers, Rob Minkoff. Produção de Alice Dewey Goldstone, Don Hahn, Jeffrey Katzenberg, Sarah McArthur, Thomas Schumacher. Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. Música: Hans Zimmer. [S.I.]: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, 1994. (88 min.), Cinema, son., color.

THE Sinking of the Lusitania. Direção de Winsor McCay. Produção de Winsor McCay. Realização de Universal Film Manufacturing Company, Milestone Film & Video, Internet Archive. Roteiro: Winsor McCay. [S.I.]: Universal Film Manufacturing Company, 1918. (12 min.), Cinema, P&B.

THE Yogi Bear Show. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, William Hanna. Roteiro: Warren Foster, Joseph Barbera, William Hanna, Michael Maltese, Tony Benedict. Música: Hoyt Curtin, Will Schaefer. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television, Screen Gems, 1961. (30 min.), TV, son., color. Série The Yogi Bear Show. Série com 33 epp, 30 min cada.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: disney animation. New York: Hyperion, 1995. 548 p.

THUNDERCATS. Direção de Katsuhito Akiyama. Produção de Jim Bratkowsky, Jules Bass, Arthur Rankin Jr., Lee Dannacher. Realização de Telepictures Corporation, Lorimar

Telepictures, Warner Bros. Television, Family Home Entertainment (Fhe), International Video Entertainment (Ive), McA Distributing Corp., McA Home Video, Lorimar Home Video, Warner Home Video, Roadshow Home Video, Video Collection International, Algemene Vereniging Radio Omroep (Avro), Bbc One, British Broadcasting Corporation (Bbc), Cartoon Network, Hbo Max, Pidax Film, Teledoce Televisora Color - Canal 12, Turner Broadcasting System (Tbs), Usa Network.. Roteiro: Jules Bass, Doug Bernstein, Beth Bornstein, David Carren, J. Larry Carroll, Barney Cohen, Jeri Craden, Lawrence Dukore, Herb Engelhardt, Sandy Fries, Ron Goulart, Annabelle Gurwitch, George Hampton, Bob Haney, Becky Hartman Edwards, Peter Lawrence, Matthew Malach, Denis Markell, Mike Moore, Kimberly Morris, Romeo Muller, William Overgard, Danny Peary, Steve Perry, Howard Post, Bill Ratter, James Rose, Lee Schneider, Bruce W. Smith, Leonard Starr (Head Writer), Leonard Starr (Written By), Chris Trengove, Kenneth Vose, Heather Winters, Ted Wolf (Based On Characters Created By), Dennis Woodyard. Música: Bernard Hoffer. [S.I.]: Rankin/Bass Productions, Telepictures Corporation, Lorimar Telepictures, Marvel Productions, 1985. (30 min.), son., color. Série Thundercats. Série de 130 epp. 30 min por epp.

THUNDERCATS. Direção de Katsuhito Akiyama. Produção de Jim Bratkowsky, Jules Bass, Arthur Rankin Jr., Lee Dannacher. Realização de Telepictures Corporation (Lorimar-Telepictures, Warner Bros. Television Distribution. Roteiro: Jules Bass, Doug Bernstein, Beth Bornstein, David Carren, J. Larry Carroll, Barney Cohen, Jeri Craden, Lawrence Dukore, Herb Engelhardt, Sandy Fries, Ron Goulart, Annabelle Gurwitch, George Hampton, Bob Haney, Becky Hartman Edwards, Peter Lawrence, Matthew Malach, Denis Markell, Mike Moore, Kimberly Morris, Romeo Muller, William Overgard, Danny Peary, Steve Perry, Howard Post, Bill Ratter, James Rose, Lee Schneider, Bruce W. Smith, Leonard Starr, Chris Trengove, Kenneth Vose, Heather Winters And Ted Wolf. Música: Bernard Hoffer. Estados Unidos, Japão: Rankin/Bass Animated Entertainment Leisure Concepts, Topcraft, Pacific Animation Corporation, 1985–1989. Son., color. Série Thundercats.

TOP Cat. Direção de Joseph Barbera, William Hanna. Produção de Joseph Barbera, Alan Dinehart, William Hanna. Roteiro: Kin Platt, Harvey Bullock, Joseph Barbera, William Hanna, Tony Benedict, Barry E. Blitzer. Música: Hoyt Curtin. [S.I.]: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television, 1961. (30 min.), TV, son., color. Série Top Cat. Série com 30 epp, 30 min cada.

TRANSFORMERS. Direção de Andy Kim, Bob Kirk, Al Kouzel, Terry Lennon, Bob Matz, Norm McCabe, Margaret Nichols, Karen Peterson, Tom Ray, Robert Shellhorn, Bob Treat, Ray Lee, John Walker, John Gibbs, Jaeho Hong, Peter Wallach. Produção de Jules Bacal, Tom Griffin, Margaret Loesch, Nelson Shin, Michael Charles Hill, George Singer, Roger Slifer, John Walker, Gwen Wetzler, Flint Dille, Gerald Moeller, Kenichi Morohashi, Edward Lee Rapp, Atsushi Shimizu, Tim Spiedel. Roteiro: Henry Orenstein, David Wise, Donald F. Glut, Douglas Booth, Earl Kress, Michael Charles Hill, Flint Dille, Larry Strauss, George Arthur Bloom, Paul Davids, Beth Bornstein, Buzz Dixon, Bryce Malek, Dick Robbins, Reed Robbins, Peter Salas, Antoni Zalewski, Dennis Marks, Carla Conway, Gerry Conway, Joey Kurihara Piedra, Cherie Wilkerson, Marv Wolfman, Leo D. Paur, Alfred A. Pegal, Herb Engelhardt, David N. Gottlieb, George Hampton, Richard Milton, Mike Moore,

Larry Parr, Sylvia Wilson, Tony Cinciripini, Arthur Byron Cover, Paul Dini, Diane Duane, Larry Leahy, Meg McLaughlin, Richard Merwin, Steve Mitchell, Barbara Petty, Craig Rand, Michael Reaves, Steve Skeates, Mary Skrenes, Len Wein, Susan K. Williams, Roger Slifer. Música: Johnny Douglas, Robert J. Walsh. Estados Unidos, Japão: Marvel Productions, Sunbow Productions, Toei Animation, 1984–1987. Son., color. Série Transformers.

UMA HISTÓRIA DE AMOR E FÚRIA. Direção de Luiz Bolognesi, Jean Cullen de Moura, Marcelo Fernandes de Moura. Produção de Marcos Barreto, Laís Bodanzky, Luiz Bolognesi, Jean Cullen de Moura, Marcelo Fernandes de Moura, Valerie Edwards, Andre Gaines, Renata Galvão, Soizic Gelbard, Caio Gullane, Fabiano Gullane, Sônia Império Hamburger, Débora Ivanov, Gabriel Lacerda, Helena Maura, Mariana Mecchi. Roteiro: Luiz Bolognesi, Marcos Cesana, André Moreira Forni, Paulo Crumbim, Sílvia Lourenço, Bruno Monteiro, Anna Caiado, Camilla Loyolla. Música: Rica Amabis, Tejo Damasceno, Pupillo. 2013. Son., color.

VIEIRA, Renan Milanez. **Rede Manchete**: um estudo de caso. 2009. 50 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2009. Cap. 2. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/121731>. Acesso em: 20 jun. 2023.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. London: Routledge, 1998. 262 p. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=tkEYAgAAQBAJ&oi=fnd&p.=PP1&dq=WELLS,+p.+\(1998\).+Understanding+animation.+London:+routledge&ots=xjwiUOPrG5&sig=nDJecoZRzynNiWDcQ8H0fVwkKjA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=tkEYAgAAQBAJ&oi=fnd&p.=PP1&dq=WELLS,+p.+(1998).+Understanding+animation.+London:+routledge&ots=xjwiUOPrG5&sig=nDJecoZRzynNiWDcQ8H0fVwkKjA#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 26 jun. 2023.

WINSOR McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics. Direção de Winsor McCay J. Stuart Blackton. Realização de General Film Company, Milestone Film & Video. Roteiro: Winsor McCay. [S.I.]: Vitagraph Company Of America, 1911. (7 min.), Cinema, color.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development**: from script development to pitch. Burlington: Focal Press, 2005. 355 p.

YGp. **Como as cenas de ação de Shingeki no Kyojin eram criadas no Wit Studio**. 2022. Disponível em: <https://sakugabrasil.com/cenas-de-acao-de-shingeki-no-kyojin-no-wit-studio/>. Acesso em: 15 set. 2023.

YURI!!! On Ice. Direção de Bom Dia! Aqui Estão Os Nomes da Lista, Sem Repetições e Separados Por Vírgulas: Sayo Yamamoto, Nobuyoshi Arai, Yasuhiro Geshi, Matsuo Asami,

Akitsugu Hisagi, Takashi Igari, Takashi Kobayashi, Kaori Makita, Kunihiro Mori, Kyohei Okazu, Yûsuke Onoda, Jun Shishido, Norihito Takahashi, Hirokazu Yamada, Mihiro Yamaguchi, Kyôhei Ôyabu. Produção de Fûko Noda, Takahiro Ogawa. Roteiro: Bonny Clinkenbeard, Mitsurô Kubo, Sayo Yamamoto. Música: Taku Matsushiba, Taro Umebayashi. [S.I.]: Mappa, 2016. (20 min.), son., color. Série Yuri!!! On Ice. Série com 14 epp, 20 min cada.

吹瀨晶里. Anime & Manga Stack Exchange: tropes - why do anime characters have pointy chins?. Tropes - Why do anime characters have pointy chins?. 2023. Disponível em: <https://anime.stackexchange.com/questions/37446/why-do-anime-characters-have-pointy-chins#:~:text=What%20is%20clear%20is%20that,deemed%20beautiful%20by%20Japanese%20standard..> Acesso em: 17 ago. 2023.

## **ANEXO I: IDEIA, ARGUMENTO, STORYLINE DA PRIMEIRA TEMPORADA E HISTÓRIA DO MUNDO.**

### **Kiyūketsuki to majō no Monogatari (吸血鬼と魔女の物語)**

#### **Ideia**

Será que os tratamentos humanos devem ser só a humanos? Até onde vai o preconceito e a discriminação? Independente da ideologia, quem está no poder só quer uma coisa, mais poder.

#### **Storyline**

Dois mundos, Netherrealm e Paradise, travam, a muito tempo, uma guerra silenciosa utilizando a terra como palco. Ikazuchi Toono, a reencarnação de um Vampiro muito poderoso advindo de Netherrealm, porém não sabe disso, é atacado por um monstro, enviado por eles para sequestrá-lo e roubar seu poder, ficando com sua vida por um fio e tendo sua vida salva por Verônica Aberdeen, uma bruxa de Paradise que tem a missão de investigá-lo, assim como de exterminar esses monstros, realizando um feitiço antigo, com um efeito colateral, eles não podem ficar a menos de cem metros um do outro senão ambos morrem. Ao saber disso a organização dela, a declara como traidora e envia assassinos para exterminar os dois. Tudo isso envolto em uma teia de mentiras e manipulações que permeiam a guerra entre esses mundos.

#### **História do mundo**

No início existia somente a terra, a magia era presente em todo o lugar, no mundo existiam as mais variadas criaturas, mágicas e não mágicas, a raça humana servia de alimento principal para algumas dessas criaturas, e por isso vivia em vilas protegidas e atacava de volta toda criatura mágica que ela achasse que representava perigo, ambas as facções estavam se extinguindo, em um esforço conjunto, as cinco grandes nações de criaturas mágicas declararam uma trégua temporária e se uniram. Para comandar o exército que atacaria o que ainda sobrava da raça Humana eles convocaram o líder dos vampiros Uciderea Fiuliu, líder do clã dos vampiros, os líderes das outras quatro grandes nações deram parte de seu poder para Uciderea e depositaram

sua confiança nele. A informação do ataque às vilas humanas chegou aos ouvidos do grande patriarca líder dos humanos, que então decidiu juntar o que restava da raça humana para eliminar as criaturas antes que atacassem.

O combate foi sangrento e a humanidade estava perdendo, em um último esforço, o grande patriarca, enquanto lutava com Uciderea lançou uma magia que transformava todo o seu corpo em energia mágica e um segundo feitiço que separava os mundos. Uciderea foi atingido em cheio pelo feitiço e, vendo que havia perdido a guerra, antes de morrer, lançou uma profecia mágica, disse que um dia voltaria, unificaria os mundos e seria o governante supremo.

Logo após o feitiço do grande patriarca, os mundos já começaram a se dividir. Do lado “bom” estavam todas as criaturas e os seres humanos dotados de magia considerados “puros”, foi criado o mundo chamado Paradise. Do lado “ruim” estavam todas as criaturas e humanos dotados de magia considerados “impuros”, Netherrealm.

No meio ficou a terra, com os humanos e criaturas que não eram dotados de magia. A Terra serve de equilíbrio para esses mundos é nela que estão localizados os quatro selos que mantêm os mundos separados.

Esses selos, apesar de muito poderosos, exigiam vigia constante, pois dilatavam-se, quando essas dilatações aconteciam, criaturas mágicas de Netherrealm eram capazes de passar para a terra.

Para guardar os selos, e protegê-los contra eventuais dilatações e caçar os monstros que passavam por elas, alguns humanos dotados de magia foram mandados por paradise e criaram vilas em volta desses selos, as vilas celtas, durante a expansão do território romano, uma dessas vilas foi atacada pelos exércitos do imperador, a luta foi feroz e Roma perdeu mais de 90% do exército destacado para aquela incursão, percebendo o poder de seu inimigo, Roma propôs uma trégua, eles não atacariam mais as vilas mas estas deveriam estar abertas para Roma, os celtas sabiam que havia ganhado aquela batalha mas perderiam a guerra, pois também sofreram muitas baixas e Roma era maior em número, então se fez a trégua. Para manter a missão dos celtas em segredo, Roma passou a informação que havia os derrotado e grandes fortalezas foram construídas no lugar das vilas, mais tarde com a cristianização, essas fortalezas e os magos que as protegiam começaram a ser comandados pela igreja. Os soldados de Roma haviam tido filhos com os celtas das vilas, os filhos destes que possuíam magia eram mandados para Paradise a fim de treinar e, quando eram considerados dignos, voltavam para a terra para protegê-la das

criaturas que passavam pelas dilatações dos selos e para proteger os selos, as bruxas e magos de combate.

### **Argumento 1ª temporada**

Estamos na Terra, nos dias atuais, o mundo segue em calma sem perceber que uma guerra silenciosa acontece aqui, esta guerra envolve o passado do mundo atual e dois mundos, situação que pode mudar drasticamente devido a iminência da realização de uma antiga profecia, proferida durante a formação dos mundos. O líder do lado perdedor, Uciderea Fiuliu, antes de morrer, lançou uma profecia, um dia voltaria, reunificaria os mundos, separados durante aquela batalha e seria o governante supremo dos mesmos. Verônica, uma bruxa de combate enviada para investigar se Ikazuchi Toono realmente se trata da reencarnação desse antigo inimigo, um vampiro muito poderoso que foi o principal atuante na guerra que acontece atualmente entre seu mundo, Netherrealm, e o mundo de Verônica, Paradise, se casa magicamente com ele para salvar sua vida, e acaba tendo que se mudar para a casa do garoto devido a uma propriedade do feitiço de casamento. Ela conta parte da história, mas omite o verdadeiro motivo dela estar próxima a ele naquele dia. Mais tarde, naquela noite, no parque próximo, cães demoníacos atacam um casal, no outro dia ao passarem em frente ao parque eles ouvem uma conversa dos policiais que ali estão e decidem investigar. No parque são surpreendidos pelos cães e fogem. Os cães os encurralam numa clareira dentro do parque e se fundem em uma versão reduzida de Cerberus conseguindo derrotar o monstro, Verônica tenta contatar o QG que não responde.

No outro dia eles são abordados pela mestra de Verônica, Elsbeth McDowell, que os ataca sem explicações, durante a luta, descobre-se que ela está tentando ensinar algo a sua pupila, tão logo a luta acaba a mestra desaparece. Mais tarde, a noite, um grupo de amigos são abduzidos por cipós vivos. No outro dia, pela manhã, ao irem para a escola, o casal nota que há várias flores azuis por toda a cidade, estas que, no dia anterior não se encontravam lá, e que há muitas pessoas desaparecendo por toda a cidade, ao chegarem à escola notam que todos os alunos de lá sumiram e descobrem o motivo, uma planta carnívora que prende seres humanos em casulos para extrair sua energia vital, e tem vários clones menores por toda a cidade que fazem o mesmo. Eles chegam à planta, as meninas são presas, mas Toono consegue se libertar e acaba derrotando o monstro, logo depois que o monstro é derrotado, Toono e Verônica são presos em uma Kekkai,



uma barreira mágica, e são abordados por Evelyn, uma bruxa rival com um longo histórico de inimizade com Verônica.

Evelyn desacorda Toono e Verônica têm de lutar com sua rival sozinha. Verônica perde a luta, mas quando sua inimiga está prestes a decapitar o corpo desacordado de nossa protagonista é surpreendida por Toono, que está possuído pelo espírito de Uciderea, ele a derrota, logo após, uma magia de execução, implantada por Paradise no corpo de Evelyn, se ativa. Evelyn é salva, mas perde os poderes e acaba indo morar com Toono.

Dias depois, na casa, apesar de agora serem amigas, as brigas entre Evelyn e Verônica são constantes, ela se matricula na escola de Toono e passa a ir estudar com eles. Nesse mesmo dia eles ficam sabendo da presença de um monstro vivendo no lago próximo, entretanto o mesmo é pacífico. Verônica arrasta seu parceiro até o lago para lutar com o monstro, mas ele se recusa a lutar e os dois se afastam, ambos caem no chão agonizando de dor. Quando percebe a presença de Verônica o monstro a ataca e Evelyn vem para salvar o dia, como estão novamente próximos, Verônica se cura rapidamente e derrota o monstro, mas isso não deixa Toono feliz e eles voltam para casa brigados. Nesse meio tempo, na escola de Ayumi, duas bruxas, Aki e Yami, gêmeas, se infiltram e sequestram Ayumi para atrair Verônica e Toono para lá.

Mais tarde, ao chegar em casa, eles notam o sumiço da menina e uma mensagem enviada pelas gêmeas chega até eles que vão imediatamente a escola de Ayumi, mas Evelyn se recusa a ir, ela teme que o fato de não ter mais poderes atrapalhe os dois no resgate da menina. Ao chegar na escola Verônica salva Ayumi, mas apesar disso, eles estão perdendo a luta, as duas irmãs são muito poderosas e tem uma boa estratégia. Em meio a luta eles percebem que Aki não pode entrar em contato com água isso acaba por ser a ruína das gêmeas. Verônica manipula água de uma fonte próxima, Aki se defende como pode mas o contato dela com água gera um curto circuito na menina, a reação entre a água e a eletricidade provoca uma explosão que desacorda Verônica e distrai Yami dando abertura para Toono derrotá-la. A magia de execução se ativa nas duas, Toono fica novamente possuído e as morde desmaiando logo em seguida. As meninas também acabam indo morar na casa de Toono, entretanto o clima ainda está pesado. Mesmo em paz com a situação, aki ainda nutre uma raiva muito grande por Yami que não entende o motivo e sofre por conta disso. Yami pede perdão a Ayumi o que ameniza o clima na casa. Verônica permanece intrigada, assim como Evelyn, não há magia nas meninas. Longe dali, na floresta, um imenso gigante que caminha por lá destruindo tudo. Ele está seguindo em direção a casa de Toono. No outro dia, como sempre, há confusão na casa. A confusão é interrompida

por tremores seguidos, ao saírem da casa as meninas se deparam com um gigante, blindado por uma armadura muito resistente, que as ataca. Utilizando trabalho em equipe, elas conseguem derrotá-lo rapidamente, ou pelo menos é o que elas acham, pois o gigante revive e todo o dano feito se cura.

A luta contra o gigante continua, após desviarem de vários ataques, Toono consegue retirar um dos pedaços da armadura do gigante que revelam uma pedra vermelha que é destruída por ele causando uma alteração momentânea no comportamento do gigante. ao perceber isso as meninas começam a arrancar outras partes da armadura revelando mais pedras e destruindo-as. O gigante para e começa ele mesmo a arrancar as pedras que restam, quando termina, seu comportamento muda completamente, passa a ser pacífico. Verônica tenta exterminá-lo, mas é impedida por Toono, ele ganha a discussão e o gigante pode sair livre. entretanto não há tempo para descanso, começa a chover granizo e ventar muito forte, na tv eles descobrem que um furacão se aproxima da cidade, mas esse furacão é bem singular, uma bruxa está no centro dele e o casal vai até lá.

Ao chegar no furacão, Verônica e Toono são pegos pelos ventos e acabam se separando. Toono consegue chegar ao centro primeiro, escalando os escombros que voam por ali, avistando uma criança completamente sem controle de seus poderes. Verônica também está próxima, o suficiente para ver quando Toono fica possuído e morde a menina, desacordando-a, extinguindo o furacão e desmaiando logo em seguida. Verônica finalmente constatou o que já suspeitava. Toono realmente é a reencarnação de Uciderea, ela está pronta para cumprir a missão que lhe foi passada, caso o fato fosse confirmado, sua missão era exterminá-lo para que a profecia não se cumprisse.

Quando está pronta para matá-lo e morrer no processo, ela é bloqueada pela menina que acordara momentos antes de Verônica chegar até Toono. Verônica, furiosa tenta argumentar com a menina que, irredutível, permanece entre ela e seu alvo. Verônica decide matar a menina e Toono. A menina foge levando o corpo desacordado de Toono até que é encurralada e está decidida a lutar para proteger seu salvador, entretanto no momento que a batalha iria se iniciar, Toono acorda e impede a menina. Ele também já desconfiava de seus Blackouts, está conformado e aceita sua punição. Se ajoelha para ser executado por Verônica que tenta, mas não consegue. Mais alguém vai morar na casa de Toono e Ayumi não está nem um pouco contente com isso, mas sua reação muda quando ela vê a pequena Anastácia escondida atrás de

Toono. Naquela noite, em algum lugar da cidade, uma vampira se alimenta do sangue de um ser humano.

A semana passa e, durante o fim de semana, as meninas decidem fazer uma faxina, Anastácia, a única criança da casa passa o dia desenhando e acaba não recebendo atenção de ninguém, chateada com a situação ela foge de casa e os outros vão a sua procura. Toono a encontra, sendo seguido em segredo pelas meninas, pede desculpas e volta pra casa com ela nos ombros. Anastácia percebe a presença delas e dá um sorriso malicioso deixando-as indignadas, parece que ela conseguiu a atenção que ela queria.

Mais tarde naquela noite, Toono tem um sonho perturbador e acorda no meio da noite, sem conseguir dormir liga a TV e é surpreendido por Verônica que passara pelo mesmo, enquanto conversam, uma notícia de um serial killer que drena o sangue das vítimas passa na TV, eles desconfiam que pode ser um vampiro e vão investigar. A lua cheia está a pino e eles encontram a vampira fazendo um “lanchinho” ela ataca Verônica que mal consegue se defender, Toono tenta ir ao seu socorro, mas é facilmente derrotado, Verônica tenta tudo que pode, mas é completamente derrotada, tendo seus dois braços e uma perna quebrados. Quando está prestes a desmaiar, nota que Toono acordou, mas está possuído, ele não faz nada para ajudá-la, em vez disso, se junta a vampira que abre um portal ali mesmo. Toono atravessa o portal largando Verônica para a morte.

## **Exemplo de Ficha de personagem:**

**Nome:** Veronica Aberdeen (A espada da Morte certa)

**Necessidade dramática (o que ela quer?):** Cumprir suas obrigações como bruxa de combate

Descrição resumida da personagem: Tem a mentalidade clássica do cavaleiro, o dever acima de tudo, é nobre, bondosa, correta, enxerga o mundo em branco ou preto, as coisas são certas ou erradas não existem meios termos, tem um forte senso de dever, uma dívida sempre deve ser paga com uma compensação justa, foi criada desde criança com essa mentalidade, sua mente é completamente inocente para outros assuntos, ao passo que é admirável por seu caráter também é impressionante sua ingenuidade.

Como ela será modificada ao longo da história? (arco da personagem): Verônica foi designada para essa cidade com uma missão, descobrir se Toono era realmente a reencarnação de Uciderea Fiuliu e caso positivo, eliminar a ameaça, entretanto acaba sendo salva por Toono que recebe um golpe fatal e para salvar sua vida tem que transgredir uma regra da igreja para manter o que ela acredita em seus ideais, por ter uma dívida de vida com Toono ela acaba unindo sua alma com um suspeito, a pessoa que ela deveria eliminar, a partir daí, ela vai percebendo que entre o branco e o preto existem vários tons de cinza e acaba entendendo que a única regra a qual ela deve ficar presa é a seus ideais como pessoa.

### **Características Físicas**

**Idade:** 18 anos

**Tipo corporal (altura/peso):** Estatura média, magra

**Face:** Inglesa com ascendência celta

**Pele:** Branca

**Cabelo:** Loiro dourado

**Olhos:** Azuis

### **Características Básicas**

**Onde vive:** Vivia em Paradise com sua mestra, mas atualmente Mora com Toono devido a sua condição

**Nível Intelectual:** inteligente, perspicaz e curiosa para a maioria dos assuntos, mas para assuntos relacionados a sexo é completamente ingênua.

**Descrição da família e sua relação com a personagem:** A única família que tem é sua mestra quando conhece Toono e Ayumi, acaba virando membro da família.

**Melhores amigos:** Toono e Ayumi.

**Hobbies preferidos:** Limpar a casa, cozinhar.

### **Características Emocionais e Psicológicas**

**O que a motiva:** No início, seu desejo de cumprir as ordens da igreja, depois o desejo de descobrir a verdade sobre o que está acontecendo

**Do que tem medo:** No início, de ser uma desonra para sua mestra que investiu tanto em seu treinamento não cumprindo suas missões como bruxa de combate, quando fica mais próxima de Toono, seu único medo é perde-lo.

**As três coisas que ela mais estima:** Sua Mestra, Toono e Ayumi

Sua visão sobre seu papel no mundo: No início, achava que tinha que ser uma ferramenta da igreja, o que mandassem deveria ser cumprido sem questionamentos, a ela não era permitido se apaixonar, ter amigos ou família, ter somente sua mestra como família já bastava, mas depois que conhece Toono, sua irmã e cada uma das meninas, entende que seu lugar no mundo é ao lado das pessoas que ama e fará de tudo para proteger sua nova família.

**Descreva a personagem em poucas palavras:** Nobre, justa, bondosa, inocente, inteligente, curiosa, intuitiva, ingênua.

**Antagonista da história:** Toono.

## ANEXO II: AMOSTRA DO ROTEIRO DO PRIMEIRO EPISÓDIO

### KIYUKETSUKI TO MAJO NO MONOGATARI EPP01 "ENCONTRO"

POR GLEYSTON BARBOSA MARTINS

INT. CASA DE TOONO/SALA - NOITE

IKAZUCHI TOONO

(17, Adolescente japonês normal, nada de especial sobre ele)

Entra pela porta da sala de mochila.

TOONO

Tadaima!

AYUMI

(14, Irmã mais nova de Toono)

IKAZUCHI AYUMI fala com ele da cozinha.

AYUMI (V.O.) Nii chan, okaeri!

Como foi o cursinho? Há, tá precisando levar o lixo pra fora!

TOONO

Faz cara feia, finge que não escutou e se dirige a escada.

AYUMI

Nii chan preguiçoso! Não faz que não ouviu! Se você não levar o lixo não vai ter janta!

TOONO

Boceja em tom de desapontamento, Muda seu caminho, deixa a mochila no sofá e se dirige a cozinha.

Haaai!

EXT. LIXEIRA PRÓXIMA - NOITE

Um lugar completamente deserto, mal iluminado, uma rajada de vento sopra.

TOONO

Caminha em direção a lixeira e coloca o lixo, ao fazer isso acha ter ouvido um BARULHO, olha para os lados desconfiado, mas não vê ninguém e sai andando apressado.

EXT. PRÉRIO DO CURSINHO DE TOONO - NOITE

Um prédio relativamente moderno de cinco andares, o andar do cursinho é o quinto, nota-se que a essa hora somente as luzes do quinto andar estão acesas, próximo a entrada do prédio está um ponto de ônibus com um abrigo, no qual os estudantes esperam o ônibus para ir pra casa. As ruas são desertas e mal iluminadas.

INT. SALA DO CURSINHO - NOITE

TOONO

Chega na sala apressado por estar perdendo aula, acaba cruzando olhares por um segundo com outra pessoa que também acabara de chegar VERÔNICA ABERDEEN.

(uma menina loira de aparência ocidental, pele branca, corpo esguio, uma menina de sua escola que por acaso faz cursinho na mesma sala que ele, eles nunca conversaram)

Toono sente um arrepio na espinha.

EXT. PRÉDIO DO CURSINHO/ABRIGO DO PONTO DE ÔNIBUS - MAIS TARDE

Como já passam das onze da noite, as ruas ali estão desertas e pra variar a iluminação da rua não é boa

TOONO

Está de pé, encostado no abrigo do ponto de ônibus mexendo no celular, há outras pessoas sentadas no banco, um casal se beija intensamente, um homem de chapéu ouve música e Verônica lê um livro.

Olha as horas no celular, já passam das onze da noite.

TOONO (V.O.) Que vontade de ir pra casa, será que esse ônibus demora?

Olha para a direção de onde o ônibus deve vir, Verônica está em seu campo de visão.

VERÔNICA

Está sentada no canto do banco, do lado do abrigo oposto a Toono, distraída lendo um livro.

TOONO

Faz uma expressão de incomodo. O ônibus chega e ele embarca.

## **ANEXO III: ROTEIRO ENCURTADO PARA A NOVA MINUTAGEM DO PILOTO**

### **Kiyuketsuki to majo no monogatari: epsode 1 encounter**

EXT. PRÉDIO DO CURSINHO - NOITE

EXT. PRÉDIO DO CURSINHO - NOITE

CLOSE NO LETREIRO DO CURSINHO - SEGUIDO POR TRAVELLING PELO PRÉDIO ATÉ CHEGAR AO ABRIGO DO PONTO DE ÔNIBUS

(O neon do prédio de dez andares, escrito em japonês, brilha e ilumina a rua deserta mal iluminada) Pré vestibular Ayazakawa

ABRIGO DO PONTO DE ÔNIBUS - NOITE

TOONO

Está de pé, encostado no abrigo do ponto de ônibus mexendo no celular

VERÔNICA

Está sentada do outro lado do banco do abrigo esperando o ônibus e lê um livro.

TOONO

Olha para o celular, vê que são onze da noite e guarda o celular no bolso, suspira se levanta e dá alguns passos em direção a rua se inclinando para olhar se o ônibus está vindo.

p.O.V.

TOONO

Olha para um lado da rua e depois para o outro, direção em que VERÔNICA está.

Foca seu olhar em VERÔNICA por um instante e a olha de cima a baixo.

VERÔNICA

Está sentada no canto do banco, do lado do abrigo oposto a TOONO, distraída lendo um livro e olha para a direção dele.

TOONO

Estava todo inclinado e rapidamente fica reto como um pau, começa e fingir que mexe no celular e sua de nervoso. De repente uma MELODIA, de início baixa, mas vai aumentando com o tempo, chama a sua atenção. Ele vira sua cabeça com o tempo, chama a sua atenção. Ele vira sua cabeça para a direção da qual o som vem.

Hum?

TOONO



Entra em transe. Sai do ponto e começa a andar em direção ao som.

EXT. RUA DESERTA/PRÓXIMA AO PONTO DE ÔNIBUS - NOITE

(Uma rua completamente deserta,  
nenhum carro ou pessoa se  
encontra ali, a única luz presente  
é a da lua.)

A canção que está sendo cantada parece vir de um beco completamente escuro  
perto dali.

p.O.V.

TOONO

Toono cambaleia em direção ao beco, quanto mais perto ele chega mais nítida a  
canção se torna.

EXT. BECO ESCURO/PRÓXIMO A RUA DESERTA - NOITE

(Um beco completamente escuro,  
quase não se vê nada.)

ESPECTRO (V.O.)

(Um ser que se alimenta de medo,  
assume a forma dos maiores  
desejos de suas vítimas e logo  
depois dos maiores medos, a  
surpresa da vítima causa uma carga  
de medo instantânea e potente  
alimentando assim esse tipo de  
monstro)

Canta em meio as sombras com uma voz feminina doce.

p.O.V.

p.O.V.

TOONO

A fonte da canção é a silhueta de uma linda mulher nua, começa a emergir  
em meio as sombras, ela faz uma pose sensual.

Ainda hipnotizado pela canção, Toono continua cambaleando, se aproximando  
cada vez mais da silhueta da mulher.

ESPECTRO

Para de cantar e sua forma muda, uma medusa com corpo cobra e cabeça de  
aranha, avança em direção a

TOONO rugindo.

Grrrrr!

TOONO

Sua hipnose se quebra e ele se assusta com o monstro a sua frente. Tenta andar para trás, mas tropeça, cai de costas e começa a empurrar seu corpo para trás com os pés.

ESPECTRO

Levanta a ponta de sua calda em direção a TOONO e a transforma numa ponta muito dura, extremamente afiada, e a lança em direção a TOONO

TOONO

Consegue desviar da calda do ESPECTRO que acerta o chão entre suas pernas.

TOONO

Levanta tropeçando quase caindo novamente. Mas consegue começar a correr.

ESPECTRO

Rasteja atrás de TOONO e se enrola em seu corpo comprimindo-o.

TOONO

Grita de dor.

Aaaaahrg!!!

Perde a consciência e para de se mover.

Perde a consciência e para de se mover.

ESPECTRO

Se prepara para abocanhar a garganta de TOONO

(CLOSE NA REGIÃO DO CHÃO)

VERÔNICA

Lança uma barreira, chega correndo pelas sombras, salta e chuta certamente a cabeça do monstro que se enrolara em Toono.

ESPECTRO

Desmaia soltando TOONO.

TOONO

Cai no chão desacordado.

VERONICA

Coloca os dedos no pescoço de TOONO para checar se ele está vivo e suspira de alívio.

CLOSE NA MÃO DO ESPECTRO

ESPECTRO

Sua mão, inicialmente imóvel começa a ter pequenos movimentos nos dedos com garras.

p.O.V.

TOONO

Abre os olhos e sua visão, de início borrada, vai ficando cada vez mais nítida revelando o rosto de VERONICA e o ESPECTRO se aproximando por trás dela.

ESPECTRO

Prepara sua calda para atacar novamente pelas costas de VERONICA.

BLACK SCREEN

TOONO

Segura nos ombros de VERÔNICA assumindo seu lugar Segura nos ombros de VERÔNICA assumindo seu lugar

FADE

TO TOONO É perfurado pela calda do ESPECTRO.

FADE TO

CLOSE

VERÔNICA

Sem entender ainda a situação, está deitada no chão e o sangue de Toono espirra em seu rosto deixando-a em choque por alguns instantes.

BLACK SCREEN

TEXTO APARECE NA TELA

CONTINUA[...]

**ANEXO IV: DIAGRAMA DE TENSÃO DO PRIMEIRO EPISÓDIO.**

