

Angela Longo¹

Da animação para o *anime*:
configurações estéticas de composição e intervalo

*From animation to anime:
aesthetic configurations of composition and interval*

RESUMO

Este artigo propõe uma análise sobre como determinadas configurações estéticas dentro da animação japonesa vieram a determinar as características distintas do que convencionalmente chamamos de *Anime*. Será abordada a história estética do *Anime*, desde os primeiros experimentos com animação de recorte, celofane e celuloide para compreender a formalização do modelo de produção da animação *limited*. Posteriormente, serão analisadas como as configurações das técnicas *full limited*, *hyper-limited* e *superflat* propuseram espaços compositivos inovadores e um uso diferenciado do intervalo entre e através das imagens. O campo digital também criou um espaço aberto para o intercâmbio de técnicas aparentemente distintas que trouxeram inovações compositivas para o *Anime*. Por essa razão, também será analisada como a habilidade de composição de camadas da animação veio a ser importante na inserção e combinação de elementos móveis e imóveis dentro do espaço digital. Por fim, concluímos sobre como esse cenário trouxe uma composição intercambiável no espaço diegético e como isto afetou a composição e o intervalo dentro do *Anime*.

Palavras-chave: *anime*; composição; intervalo; animação digital; estética.

ABSTRACT

This article proposes an analysis of how certain aesthetic configurations within Japanese animation have determined the distinct characteristics of what we conventionally call Anime. We will look at the aesthetic history of Anime, from the first experiments with cut-out animation, cellophane, and celluloid to understand the formalization of the limited animation production model. Later, we will analyze how the configurations of the full limited, hyper-limited and superflat techniques proposed innovative compositional spaces and differentiated use of the interval between and through the images. The digital field also created an open space for the exchange of seemingly distinct techniques and brought compositional innovations for Anime. As such, we will analyze how the layering ability of animation has become important in the insertion and combination of mobile and immobile elements within the digital space. Finally, we conclude on how this scenario brought an interchangeable composition in the diegetic space and how it affected the composition and interval within the Anime.

Keywords: *anime*; composition; interval; digital animation; aesthetics.

¹ Mestre em Comunicação e Informação pela UFRGS. Graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) em cotutela com a Universidade de Coimbra (UC) no curso de Estudos Artísticos em Portugal. Pesquisadora da Tokyo University of the Arts no Japão.
E-mail: angela.longo.t@gmail.com

1 INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO JAPONESA

Os primeiros filmes animados no Japão datam do início do século XX, e o vestígio mais antigo que foi encontrado por Matsumoto Natsuki, é a animação *Katsudō Shashin* (Era Meiji, c. 1907-1912), produzida em 35 mm (50 quadros de 3 segundos: 16 fps) e consiste de um minuto em *loop* com autor desconhecido. Na análise do fragmento, Litten (2017) demonstra que nessa animação foi utilizado um estêncil chamado *Kappazuri*, que consiste em uma técnica de pintura para lâminas de vidro usualmente utilizadas na lanterna mágica. Existem especulações de que haveria produções anteriores, contudo, o Grande Terremoto de Kantō, em 1923, devastou a região, e diversos materiais foram perdidos.

Para compreendermos como a animação japonesa se configurou, iremos olhar para a história estética do que convencionamos a chamar de *Anime*. Para tal, vamos primeiramente observar como as primeiras animações, que possuíam como enfoque histórias folclóricas asiáticas, sofreram influência de animações francesas, britânicas, alemãs e americanas que começaram a ser exibidas no país a partir de 1909. Nas suas primeiras formas, a animação circulava em nichos populares, tal qual a exibição de *Manga Taikai* (Programa de Animação e *Manga*), em que várias animações estrangeiras e japonesas eram exibidas junto com os filmes. Também havia o *10 sen manga gekijo* (Teatro de *Manga* por 10 centavos), ou seja, um programa que exibia animações a preços muito baixos. Assim, iremos olhar para as primeiras experimentações com a composição e o intervalo da imagem animada. A composição se refere aos interstícios no quadro e entre os quadros da animação, sendo o intervalo a unidade onde o movimento ou a estase é enfatizado. “Mas ao observar as dimensões mutáveis do personagem animado, o espectador é lembrado do estado entre os quadros da animação.” (WOOD, 2019, p. 38, tradução nossa). Nesse sentido, é o intervalo que gera o ritmo das composições no quadro e entre os quadros na animação (LAMARRE, 2009, 2018). São as escolhas de composição e intervalo que irão consolidar a estética do *Anime* e pelas quais iremos analisar suas diferentes configurações estilísticas.

A primeira geração de animadores contou com três pioneiros — Shimokawa Ōten (1892-1973), Kōuchi Junichi (1886-1970), ambos cartunistas, e Kitayama Seitarō (1888-1945) — pintor que colaborava com revistas de arte da época. Em 1917, Kitayama Seitarō produziu a animação *Saru Kani Gassen* (*Battle of a Monkey and a Crab*), Kōuchi Junichi produziu *Namakura Gatana* (*The Dull Sword*) (fig. 2), e Shimokawa Ōten produziu *Imokawa Mukuzo, Gekanban no Maki* (*Imokawa Mukuzo, the janitor*). Os três acabaram trabalhando com os primeiros estúdios filmicos: Shimokawa no Estúdio Tennenshoku *Katsudō Shashin* — abreviado como *Tenkatsu* —, Kōuchi no Estúdio Kobayashi Shōkai e Kitayama no Estúdio Nikkatsu Mukojima Photography Office, que ele deixaria para mais tarde trabalhar no seu próprio estúdio de animação por volta de 1921.

As primeiras animações de Shimokawa Ōten e também de Yamamoto Sanae foram produzidas tecnicamente com o uso do giz em um quadro negro, no qual realizavam os desenhos, capturavam, apagavam e então repetiam o processo nova-

mente até obter os quadros necessários. Posteriormente, Shimokawa Ōten passou a utilizar papel, valendo-se de planos de fundo distintos em que ele desenhava os personagens e podia ter um maior controle sobre o uso da linha com auxílio de iluminação de uma caixa de luz improvisada (SHIMOKAWA, 1934; LITTEN, 2017). Kitayama e Kōuchi também experimentaram com animação em papel e animação de recorte (*cut-out animation*). Como observado por Tsugata Nobuyuki (2013) dos três pioneiros, Kitayama se destacou pela capacidade de estabelecer um sistema de produção em massa que garantiu um maior fluxo e circulação. “Em contraste, Kitayama produziu curtas animados com um uma produção média de dez animações por ano. Em 1921, ele estabeleceu o *Kitayama Film Studio*, o primeiro estúdio japonês especializado em animação.” (TSUGATA, 2013, p. 26, tradução nossa). A segunda geração de animadores consistia em Yamamoto Sanae (1898-1981), Ōfuji Noburō (1900-1961) e Murata Yasuji (1896-1966). Yamamoto Sanae foi aprendiz no estúdio de Kitayama antes de dirigir *Usagi to Kame (The Hare and the Tortoise, 1924)*, (fig. 1) e também colaborou com Murata Yasuji, que teve sua estreia com *Saru Kani Kassen (Yasuji Murata’s Monkey and the Crabs, 1927)*, usando animação de recorte.

Nessa época, o padrão de animação foi estabelecido pelos *cartoons* americanos, de tal maneira que as animações japonesas eram consideradas inferiores. As técnicas de colagem e recorte usadas nas primeiras animações consistiam em filmar os movimentos dos recortes em um fundo quadro a quadro que permitiam movimentos achatados dos personagens nas diversas direções do quadro. Como os personagens se moviam de maneira achatada, a audiência tinha a impressão bidimensional mesmo com contínuas tentativas de manipulação do fundo para produzir um efeito de profundidade. Esse elemento era uma das maiores críticas com relação às produções japonesas. “Eles elogiavam os movimentos livres e suaves dos personagens dentro do espaço tridimensional, negligenciando o *espaço bidimensional* e o “movimento estranho” do desenho animado japonês.” (SANO, 2013, p. 90, tradução nossa). Ōfuji Noburō foi um dos animadores que explorou e expandiu as técnicas de recorte e colagem, por exemplo a animação *Osekisho (At the Border Checkpoint, 1930)* (fig. 3). Inicialmente ele foi aprendiz de Kōuchi Junichi e fez sua estreia com a animação *Baguda-jō no Tōzoku (Burglars of “Baghdad” Castle, 1926)*, paródia do filme americano *The Thief of Bagdad (1924)*, utilizando a técnica de *chiyogami*. A animação em *chiyogami* é considerada uma marca do animador. O seu processo envolve cortar o papel *chiyogami* na forma de vários elementos e depois uni-los para compor uma figura e reproduzir seu movimento através da animação *stop-motion*. Em razão das críticas, mas também em um processo de experimentação, Ōfuji testou a forma da produção americana em uma tentativa de combinar um ideal entre as técnicas japonesas e americanas. “Por exemplo, ele fez desenhos de linha no topo do papel celuloide.” (SANO, 2013, p. 90, tradução nossa). Foi assim que, utilizando uma mistura entre o uso de *chiyogami* no fundo e testando o papel celuloide com personagens e elementos dentro da animação, Ōfuji testou as possibilidades compositivas da animação americana.

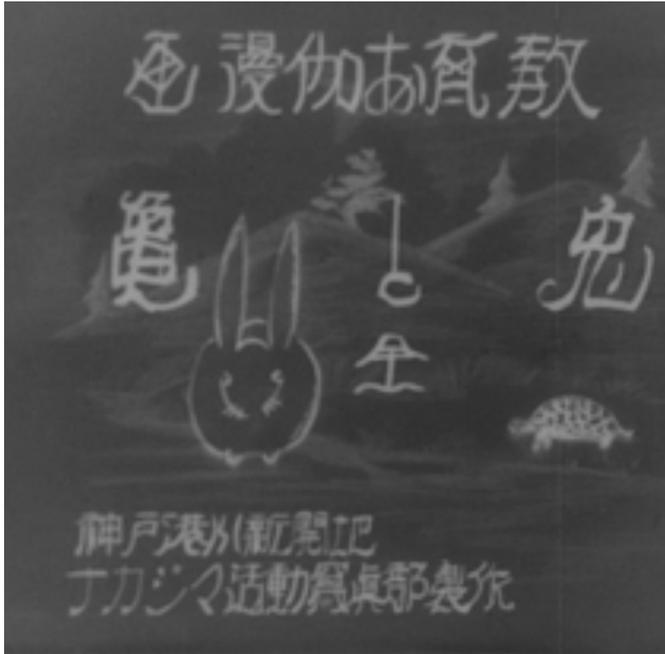


Figura 1 - YAMAMOTO Sanae (1898-1981)
Usagi to Kame (The Hare and the Tortoise) 1924 (detalhe)
Fonte: National Film Archive of Japan



Figura 2 - KŌUCHI Junichi (1886-1970)
Namakura Gatana (*The Dull Sword*), 1917 (detalhe)
Fonte: National Film Archive of Japan

Com o estabelecimento do imperialismo japonês, conhecido como *Dai Nippon Teikoku*, instaurou-se uma rápida industrialização e militarização que levou o país a uma campanha colonialista pela Ásia e a conflitos externos. Em 1937, com a eclosão da Segunda Guerra Sino-Japonesa, o sentimento nacionalista e imperialista também influenciou a produção de animação. Essa influência está presente nas produções

de Ōfuji e também da terceira geração de pioneiros da animação japonesa: Oishi Ikuo (1902-1944), Masaoka Kenzo (1898-1988) e Seo Mitsuyo (1911-2010). Por exemplo, em 1940, Ōfuji começou seus experimentos com animação de silhueta, a qual ele já havia se dedicado anteriormente com as animações como *Kujira* (*The Whale*, 1927). A produção de animação em silhueta também foi importante na Alemanha na década de 1920, com o pioneirismo da animadora Lotte Reineiger (1899-1981) em *Das Ornament des verliebten Herzens* (*The Ornament of the Heart in Love*, 1919) e *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*The Adventures of Prince Achmed*, 1926). Oishi Ikuo trabalhou produzindo animações em 1933 na Photo Chemical Laboratory (P.C.L), que depois emergiu com o J.O. Estúdio para formar o Tōhō Kabushiki-gaisha (Toho Co., Ltd.). Ainda na P.C.L, na divisão de *manga*, Oishi Ikuo irá produzir a animação *Ugoki-e Kori no Tatehiki* (*The Movie: The Fox versus the Raccoon*, 1933), contudo, ele veio a falecer precocemente durante a Segunda Guerra Mundial.

As animações de silhueta de Ōfuji Noburō na época também exploraram temas militaristas. “Por exemplo, *Mareōki Kaisen* (*Sea Battle off Malaya*, 1943) foi apresentado como um *kage-e senki eiga* (filme de história militar em silhueta) com narração no estilo de filme de notícias usando silhueta e recortes de papel celofane [...]” (SANO, 2013, p. 93, tradução nossa). A animação retrata o ataque à Frota Oriental Britânica e o naufrágio do navio Príncipe de Gales pela marinha japonesa em 1941. Outra animação mais tardia, onde Ōfuji Noburō também explorou a técnica do uso do papel celofane, é *Yūreisen* (*The Panthom Ship*, 1956) (fig. 4). A trajetória de experimentação com animação de recorte e animações com tema militarista também é presente nas produções de Masaoka Kenzo, por exemplo a animação intitulada *Nansensu Monogatari Daiikken Sarugashima* (*Nonsense Story: First Episod – The Monkey Island*, 1931).



Figura 3 - ŌFUJI Noburō (1900-1961)
Osekisho (*At the Border Checkpoint*), 1930 (detalhe de animação de recorte)
Fonte: National Film Archive of Japan

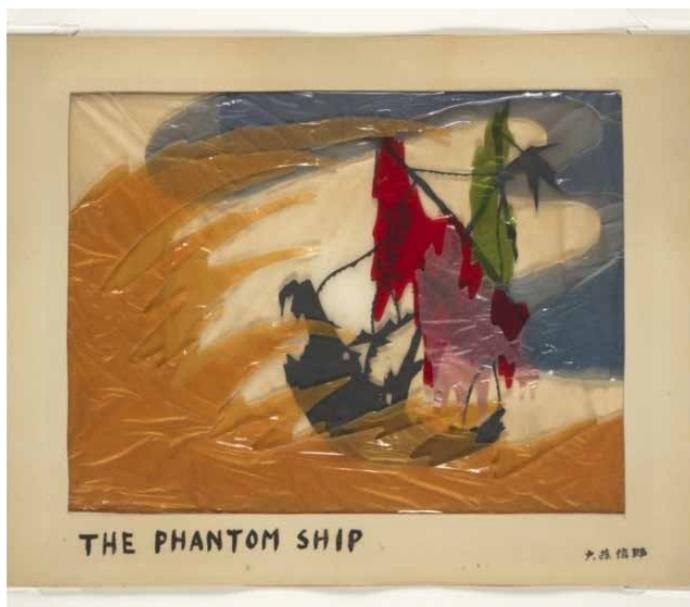


Figura 4 - ŌFUJI Noburō (1900-1961)
Yuureisen (The Panthom Ship), 1956 (detalhe de animação de silhueta com celofane colorido)
Fonte: National Film Archive of Japan

Após a entrada do Japão na Aliança do Eixo na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o ataque surpresa da marinha japonesa a Pearl Harbor (1941) e o início da Guerra do Pacífico (1941-1945), as produções com cunho militarista ganharam maior destaque. A comissão da marinha japonesa encomendou uma produção de animação para Seo Mitsuyo que também obteve a colaboração de Masaoka Kenzō, chamada *Momotaro no Umiwashi (Momotaro's Sea Eagles, 1942)* (fig. 5), que tinha como propósito causar uma impressão positiva da expansão do império japonês. Masaoka trabalhou no Estúdio Nikkatsu e depois estabeleceu o Masaoka Eiga Seisakusho, no qual Seo Mitsuyo passou a ser um colaborador ativo. No estúdio, eles também produziram a primeira animação falada do Japão, *Chikara to Onna no Yo no Naka (Power and Women in Society, 1932)*, e Masaoka também ajudou a popularizar o uso do papel celuloide. A produção de celuloide nos EUA foi popularizada, mas no Japão foi só com a Dainihon Celluloid Corporation e a abertura da filial da Fuji Film em 1934 que a produção local substituiu a importação. O acesso também foi impulsionado pelas comissões de animações feitas pelo governo japonês.

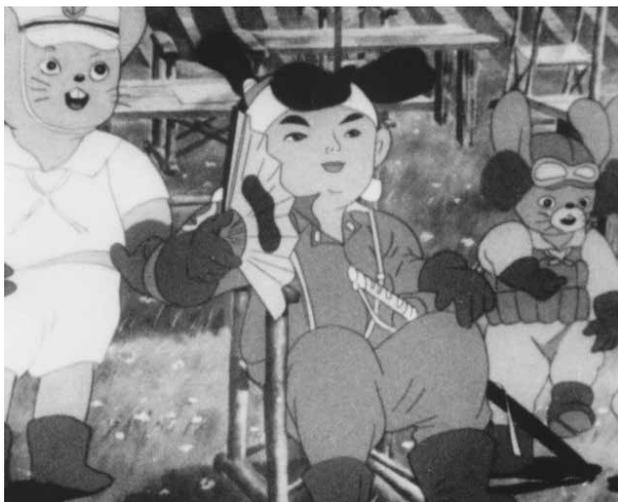


Figura 5 - MASAOKA Kenzo (1898-1988)
Momotaro no Umiwashi (Momotaro's Sea Eagles), 1942
Fonte: National Film Archive of Japan

Posteriormente, Masaoka abriu um novo estúdio chamado Masaoka Eiga Bijutsu Kenkyusho, em Kyōto, onde passou não só a produzir animações, mas também a trabalhar com efeitos especiais para o cinema. “Além disso, muitas vezes o movimento produzido em animação de recorte era menos fluído do que o movimento gerado pela animação de célula. Masaoka insistiu na mudança para o sistema de celuloide apesar das taxas dispendiosas de produção.” (WATANABE, 2013, p. 108, tradução nossa). Em contraste à temática de guerra, Masaoka dirigiu *Kumo to Churippu (Spider and Tulip)*, 1943), que se passa em um jardim cheio de flores e que não faz referência à guerra. Com a derrota do Japão e a consequente ocupação estadunidense através da SCAP, muitas produções pós-guerra passaram por censura ou foram perdidas. Em 1946, Masaoka dirigiu *Sakura*, uma animação que tenta equilibrar os conflitos entre o antes e o pós-guerra, no entanto, a duplicidade acaba por gerar uma imagem orientalista que evita o conflito. Outra animação do mesmo período, *Mahō no Pen* (1946), dirigida por Kumakawa Masao (1916-2008), apresenta imagens que representam a destruição da guerra em conjunto com um personagem órfão, fato comum no Japão pós-guerra.

Em 1956, o Estúdio Toei Dōga foi fundado, e neste período a animação japonesa ainda era definida como *Manga Eiga* (Filmes em *Manga*) e não no que convençionalmente chamamos de *Anime*, uma abreviação da palavra *Animēshon* (animação). As produções da Disney, e em especial o lançamento de *Snow White (Branca de Neve)* no Japão em 1950, marcou o início da experimentação com longas animados em célula, explorando as capacidades compositivas do material, mas ainda seguindo as convenções da Disney — particularmente da estética da animação *full* — nas quais a ilusão do movimento contínuo é priorizada. As primeiras animações do estúdio tiveram suas narrativas baseadas em histórias folclóricas asiáticas. Duas animações com esse perfil são *Hakujaden (The Tale of the White Serpent)*, 1958) (fig. 6), dirigida por Yabushita Taiji (1903-1986), — animação que marcou o início do uso de celuloide colorido e a experimentação com contornos coloridos — e *Shōnen Sarutobi Sasuke*

(*The Adventures of Little Samurai*, 1959), dirigida por Akira Daikubara (1917-2012) e Yabushita Taiji, história que se passa no Japão feudal. Contudo, na década de 1960, com o lançamento de *Ōkami Shōnen Ken* (*Wolf Boy Ken*, 1963) (fig. 7) dirigida por Tsukioka Sadao (1939-) e Takahata Isao (1935-2018), observa-se uma exploração autoral sobre o movimento além da óptica de produção da Disney.



Figura 6 - YABUSHITA Taiji (1903-1986)
Hakujaden (*The Tale of the White Serpent*), 1958
Fonte: National Film Archive of Japan



Figura 7 - TSUKIOKA Sadao (1939-); TAKAHATA Isao (1935-2018)
Ōkami Shōnen Ken (*Wolf Boy Ken*), 1963-1965
Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de quadro retirado da animação.

Em 1960 também foi lançado *Saiyūki* (*Journey to the West*) baseado no *manga Boku no Son Gokuu* (*Son-Goku the Monkey*) de Tezuka Osamu (1928-1989). Em 1963, com a transmissão de *Tetsuwan Atom* (*Might Atom* ou *Astro Boy*) (fig. 8) dirigida por Tezuka Osamu, o panorama da animação japonesa se altera profundamente. Clements (2013) aponta que, segundo Yamamoto Eiichi (1940-), assistente de Tezuka

Osamu, para realizar uma animação semanal de trinta minutos seguindo a estética pretendida pelos Estúdios Toei, seriam necessários três mil animadores e um orçamento de setenta milhões de ienes. Para reduzir o orçamento e tornar a produção viável, Tezuka empregou uma série de medidas, tais quais:

Isso inclui fotografar “em três” (usando apenas oito quadros dos 24 quadros por segundo); usando quadros estáticos (*still frame*) por períodos prolongados, puxando uma célula atrás da outra para implicar movimento; usando *loops* de animação e células recicladas; seccionar uma imagem de modo que apenas partes dela se movam (por exemplo, piscar os olhos ou bordas da boca); usando pedaços de quadros estáticos que mudam antes do olho conseguir registrar que eles não estavam se movendo; e manter um banco de imagens de episódios anteriores que poderiam ser reutilizados. (CLEMENTS, 2013, p. 216, tradução nossa)

Nesse sentido, Tezuka foi capaz de capturar tendências estilísticas que acabaram por transcender seu próprio trabalho estabelecendo normas consensuais, desde então, codificadas na produção da animação japonesa. Outro elemento importante foi o redirecionamento do lucro recebido pelo uso dos direitos autorais de personagens em mercadorias redirecionados para financiar futuras produções. Outras animações também foram lançadas seguindo esse padrão, como Tetsujin 28-gō (1963) e Ribon no Kishi (A Princesa e O Cavaleiro, 1967). “Para um filme animado para televisão nós desenhamos doze imagens por segundo, no Japão, todavia, nós desenhamos apenas oito (isto é conhecido como *limited animation*).” (TEZUKA apud: KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 120, tradução nossa). A composição da animação *limited* foi o resultado de experimentos com os materiais de produção da animação e com os conhecimentos de técnicas anteriores provenientes do *Kamishibai*, da animação *chiyogami* e da experimentação com célula.



Figura 8 - TEZUKA Osamu (1928-1989)

Tetsuwan Atom (Might Atom ou Astro Boy) 1963-1966

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de quadro retirado da animação.

Na composição de animação *limited*, o aproveitamento dos recursos é indispensável, uma vez que os movimentos dos personagens e suas partes são esquematizados e o intervalo entre as imagens pode ser sentido na superfície delas. O movimento da imagem na animação *limited* se estabelece pela lateralidade dos planos e na intersecção das suas camadas. Esse tipo de intervalo entre as imagens gera uma quebra entre o movimento contínuo do cinema, que tenta reproduzir uma continuidade entre as imagens e apresenta um intervalo fechado. Além disso, os animadores evitaram o movimento em profundidade com a câmera, movendo a câmera através da imagem, refinando o movimento através do uso de artifícios tal qual aumentar ou diminuir o personagem conforme a distância com a câmera ao invés de utilizar zoom ou close-up. Efeitos visuais como linhas de fuga comuns às produções em *Manga*, além de puxar a célula do personagem sem mover a câmera, também foram utilizadas para produzir efeitos de profundidade.

Como os animadores japoneses já estavam trabalhando com o uso de camadas de células, o sistema de multicamadas para produção de animação não se apresentou como um grande obstáculo técnico. O verdadeiro obstáculo era o orçamento de produção, que só passou a obter auxílio governamental na época da Segunda Guerra Mundial através da solicitação de animações patrióticas que receberam subsídio para o uso de técnicas de camadas com multiplanos. As soluções que Tezuka Osamu empregou para o corte de gastos e para o uso mais eficiente das técnicas disponíveis também gerou um problema para os animadores, que passaram a ter horas sobrecarregadas de trabalho e pagamentos menores, situação que ainda impera dentro do mercado de animação. Nas décadas de 1960 e 1970 houve a consolidação da técnica de animação *limited* e experimentos com movimento que ultrapassaram a barreira entre animação *full* e *limited* produzindo uma outra instância de produção de movimento.

2 COMPOSIÇÃO DO ANIME

A icônica imagem de Atom abriu caminho para outra construção: os *animes* de robô ou *mecha*. *Mazinger Z* (1972) (fig. 9) foi originalmente um *manga* escrito por Nagai Go (1945-) e que se tornou uma animação dirigida por Katsumata Tomoharu (1938-). Ao contrário de Atom, que era baseado no corpo de um menino, o robô de *Mazinger Z* assinalou um novo tipo de personagem super robô na animação. A escolha de robôs gigantes também sinaliza a rápida emergência tecnológica, que foi vista como um símbolo de agilidade estratégica para restaurar o país. Contudo, essa tendência na animação também produziu especificidades estéticas — já que o movimento de personagens mecânicos também refletia a máquina presente na animação e sua relação com os animadores — em uma espécie de movimento que tem consciência de seus próprios procedimentos.

Originalmente derivada de animações da Disney e de literatura de FC, as duas principais fontes de inspiração de Tezuka, o tema teve um toque distintivo de Tezuka e outros autores de *manga* posteriores que intensificaram a ambiguidade precária subjacente do humano. (YOMOTA, 2008, p. 98, tradução nossa)

Neste contexto, os animadores dos anos 1970 também começaram a desenhar personagens de robôs com corpos brilhantes, evocando o apelo da nova iconografia de robô e deixando a antiga imagem infantilizada para trás. A animação produzida com célula também possibilitou acentuar o brilho metálico dos robôs dentro do próprio meio. Além disso, na narrativa de *Mazinger Z*, o robô é feito de uma superliga chamada Chōgōkin Z, supostamente forjada a partir de um metal chamado Japanium que geraria energia fotônica tornando o *Mazinger Z* o robô mais poderoso existente. Murakami Katsushi, um designer industrial vinculado à Poppy, que era uma subsidiária da Bandai na época, criou o design de superliga (brinquedo de liga de zinco) do *Mazinger Z*. Dessa maneira, as figuras de ação ecoaram toda a experiência da narrativa transpondo-a para sua estética visual. A combinação de animações de ficção científica para a televisão com a subsequente venda de figuras de ação e produtos relacionados mudaram o modelo de produção da indústria de animação. Em 1975, foi lançada a série de *anime* *Yuusha Raideen* (*Brave Raideen*), dirigida por Tomino Yoshiyuki (1941-), e junto com a Poppy lançaram uma versão de brinquedo do robô.



Figura 9 - KATSUMATA Tomoharu (1938-)
Mazinger Z (1972-1974)

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de quadros retirados da animação.

Em seguida, os Estúdios TOEI e Sunrise lançaram a trilogia de animações *Nagahama Roman Robo Series* (*Robot Romance Trilogy*) dirigida por Nagahama Tadao (1936-1980). A trilogia consistia em *Chōdenji Robo Combattler V* (1976), *Tōshō Daimos* (1978) e *Chōdenji Machine Voltes V* (1977). A série ajudou a amadurecer e a difundir o gênero *Sūpā Robotto* (*Super Robot*), no qual a representação de robôs gigantes não tinha uma preocupação com a representação realista ou naturalista das partes mecânicas, relegando muitas vezes às combinações fantasiosas com origens muitas vezes míticas. Além disso, a transmissão de animações como *Uchū Senkan*

Yamato (Patrulha Estelar, 1974), *Muteki Chōjin Zanbotto 3 (Super Machine Zambot 3, 1974)* dirigido por Tomino Yoshiyuki, *Kidō Senshi Gundam (Mobile Suit Gundam, 1979-1980)* e *Chōjīkū Yōsai Macross (Super Dimension Fortress Macross, 1982-1983)* colocaram o *Anime* na sua era de ouro.

O sucesso do *Mobile Suit Gundam* abriu a era do *Riaru Robotto (Real Robot)*, em que a representação mecânica se opunha aos Super Robôs da era anterior, enfatizando assim detalhes mecânicos “realistas”. Além disso, em vez de usar o termo robô, Tomino Yoshiyuki apelidou as máquinas gigantes de *mobile suits* e retratou os trajes como armas realistas ao invés de heróis. Essas modificações vieram estabelecer convenções da aparência distinta do que viria a ser considerado *anime*. As décadas de 1970 e 1980 são responsáveis por trabalhar com uma diferente ótica de movimento e composição dentro da animação. A aparente oposição entre a animação *full* e a *limited* acaba por gerar uma divisão como se estas categorias não dialogassem entre si. Essa oposição ignora que a composição do movimento é calcada em intervalo e que o posicionamento da estase é vital para produzir diferentes ordens de resultados estéticos na animação. O desafio estético que foi inicialmente baseado numa questão econômica forçou os animadores a trabalharem dentro de uma lógica que exigia muita criatividade para obter resultados dentro da limitação de materiais e orçamento. Contudo, o resultado foi que o intervalo da animação *limited* abriu um leque de possibilidades artísticas que não sumiram a partir do momento em que novos recursos foram colocados dentro da indústria — ao contrário, uma nova interpretação do que seria a animação *full* e como ela poderia se relacionar em diferentes condições de movimento — proporcionou uma convencionalizada distinção estética do *anime* dentro do universo da produção de animação. Inclusive, composições enfatizando diferentes usos de perspectiva acompanharam o uso distinto de movimento.

O espaço pictórico *superflat* permite a estratificação de diferentes superfícies, e cada superfície pode ser pensada como sua própria produção de identidade, com sua própria relação com uma origem (de certo modo, cada camada é uma origem). Não há hierarquização do espaço ou olhar privilegiado do olho que possa criar uma posição unificada do sujeito estável ou criar uma profundidade singular. (LOOSER, 2006, p. 97, tradução nossa)

O movimento e a composição *superflat* trouxeram uma composição que não enfatiza a relação escalar entre os elementos que se movem no quadro, produzindo uma imagem diegética que promove profundidades visuais de outras ordens, para além da perspectiva de um ponto de fuga. Essa relação manifestou-se na animação na virada dos anos 1980 para a década de 1990. Os anos 1980 também são o embrião dos estúdios de animação Gainax e Ghibli, que viriam a ser importantes no cenário mundial da animação. Os estúdios representam na verdade duas abordagens distintas sobre a animação japonesa. O Estúdio Ghibli e principalmente o animador Miyazaki Hayao (1941-) seguem um estilo baseado no entendimento de que os filmes animados seriam definidos como filmes de *manga* em contraste com o que viria

a ser chamado de *Anime*. Nesse sentido, o Estúdio Ghibli se coloca como uma continuação da esfera do cinema, aproximando-se da lógica de movimento naturalista da TOEI. Antes do estabelecimento do estúdio, a parceria entre Miyazaki Hayao e Takahata Isao teria começado com Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken (The Great Adventures of Horus, Prince of the Sun, 1968), dirigida por Takahata Isao, em que Miyazaki Hayao e Ōtsuka Yasuo (1931-) trabalharam como animadores. “Miyazaki aparentemente contribuiu com o Prince of the Sun em algumas de suas cenas mais comoventes (os moradores ouvindo a música de Hilda) e dispositivos inovadores (os barcos de gelo e o mamute de gelo).” (LAMARRE, 2009, p. 57, tradução nossa)

O encontro desses animadores ajudou a forjar o que se tornaria a base do Estúdio Ghibli. Eles também enfatizavam movimento lateralizado e entre as múltiplas camadas da imagem, que complementa a ênfase de um mundo mais alinhado com a natureza e o mundo natural. “Pelo contrário, é uma sensação de movimento induzido ou movimento relativo, como o qual você sente quando está em um trem parado em uma estação, e o trem ao lado do seu começa a se mover para a frente ou para trás.” (LAMARRE, 2009, p. 62, tradução nossa). Porque a animação trabalha com composição em planos, a composição lateralizada facilmente desafia convenções geradas pelo uso da câmera no cinema. Na análise de Lamarre sobre as primeiras animações feitas para a convenção Nihon SF Taikai em 1981 — Daicon III e IV — produzidas por Takeda Yasuhiro (1957-), Okada Toshio (1958-) e Anno Hideaki (1960-), fica claro que, nas animações mecha ou robô, a composição e o uso de perspectiva são reintroduzidos para além da oposição entre estase e movimento.

Eles captam algo implícito nas animações *mecha* e *space opera* que são sua inspiração: sem usar proporções escalares de acordo com a perspectiva geométrica e sem usar fundos de pintura para dar uma sensação de profundidade preexistente, introduzem um sentido de profundidade emergente que é arranjando por elementos dentro da imagem (e através da imagem) na forma de uma visão explosiva ou projeção explosiva. (LAMARRE, 2009, p. 130, tradução nossa)

A projeção explosiva da perspectiva dentro do quadro produz um encontro entre as técnicas *full* e *limited*, gerando a técnica *full limited*. A técnica consiste em misturar formas de tempo, trabalhar com diferentes números de quadros para enfatizar determinada ação e obter um maior controle sobre o movimento, ou seja, trabalhar o intervalo com uma composição intercambiável entre *limited* e *full*. No entanto, nesses exemplos, os cenários não fornecem um referencial fixo de movimento ou ação. Sem uma origem de movimento pré-existente, tendemos a ter múltiplas referências de movimento que geram um impacto significativo na narrativa. Anno Hideaki, em Fushigi no Umi no Nadia (Nadia: The Secret of Blue Water, 1990), trabalha com composição *limited* e *hyper-limited* (com maior ênfase limitada). Os movimentos da animação são baseados no banco de imagens que são rearranjadas em repetição, e os cortes entre as cenas no quadro são evidentes, ou seja, o intervalo é aberto. Anno Hideaki também utilizaria essa técnica em Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion, 1995), intercalando com a técnica *full limited*. Tanto na

animação original como em *Shin Seiki Evangelion Gekijō-ban: Ea/Magokoro o, Kimi ni* (Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion, 1997), Anno Hideaki trabalhou com o animador Mitsuo Iso, que foi responsável por diversas cenas importantes de lutas e explosões que trouxeram a sensibilidade da animação *full limited*. O animador também é responsável pela combinação entre técnicas de 2D e animação digital em *Rāzefon* (RahXephon, 2002).

Foi na década de 1990 que os recursos digitais começam a ser introduzidos na imagem animada. Estúdios como a Pixar começaram a trabalhar largamente com meios digitais, deixando de lado a técnica de composição em célula. A abordagem dos animadores japoneses foi de utilizar CGI principalmente nos cenários e manter elementos de animação em célula. Com a passagem dos anos 1990 para os 2000, a maneira de compor com as camadas da imagem da animação em célula continuou como uma forma de interpretar movimento, uma estética que permeou o método digital. Podemos perceber esse processo com a técnica 2.5D, que consiste em projeções gráficas 2D e técnicas similares usadas para fazer com que imagens ou cenas simulem a aparência da composição tridimensional.

Nesse sentido, a animação digital apresentou uma transformação da composição à medida que as fontes de mídia poderiam ter origens diferentes, seja da fotografia *live-action*, captura de movimento, desenho digital, entre outras, aumentando assim as possibilidades compositivas. “O intervalo entre as múltiplas camadas da animação e o intervalo entre ‘texturas da mídia’ ou ‘planos da mídia’ na produção digital não são diferentes em natureza, mas são diferentes em espécie.” (LAMARRE, 2018, p. 6, tradução nossa). O intervalo que antes era associado entre as camadas da imagem se alarga para um intervalo entre tipos de mídia que podem ser reabsorvidas pelo meio digital. No exemplo *Evangelion Shin Gekijōban: Ha* (Rebuild of Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance, 2009) (fig. 10), podemos observar o processo de passagem para o meio digital finalizado e como o timing foi estruturado dentro desta cena. O processo de camadas e a estruturação dos elementos permanece como o fator do processo de animação que interliga os elementos e ajuda a visualizar a produção final. É por isso que o personagem animado parece capturar e antecipar a lógica da composição digital: ele perturba a lógica da indexação porque ele já era uma junção de múltiplas fontes artísticas.

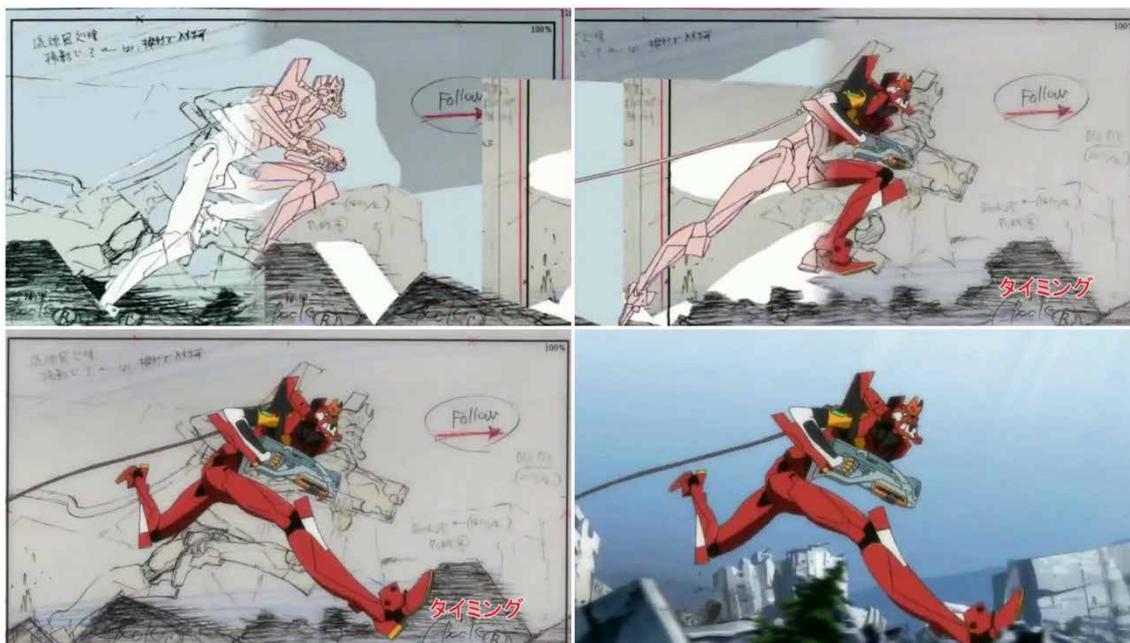


Figura 10 - ANNO Hideaki (1960-)

Evangelion Shin Gekijōban: Ha (Rebuild of Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance), 2009

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de quadros retirados da animação.

Como Stephen Prince diz: “O profundo impacto da imagem digital, nesse aspecto, está na maneira sem precedentes que permitiu aos cineastas estender o princípio do realismo perceptivo a imagens irreais” (PRINCE, 1996, p. 34). Entretanto, se a câmera e a captura pré-fílmica podem ser intercambiáveis, isto não significa que as questões que envolvem a composição e a temporalidade sejam resolvidas. A lógica da composição digital não significa que as convenções clássicas de narrativa e composição sejam repentinamente derrubadas, porque em muitos casos a câmera virtual pode ser usada para emular um movimento clássico. No entanto também é possível construir uma composição na qual o intervalo desafie as categorias comuns de uso do tempo e movimento. Mesmo com plataformas e técnicas digitais proporcionando flexibilidade e novos modos de articular imagens, a questão central é sobre a composição — como articular e unir as imagens — em movimento. Seja a animação analógica, digital ou combinação de ambas, é a ilusão de movimento e da composição entre camadas ou planos que cria um mundo próprio. Nesse sentido, aquilo que convencionamos a chamar de *anime* também está passando por mudanças estéticas.

De maneira geral, o uso de técnicas digitais vem crescendo e causando discussões e disjunções entre animadores, produtores e fãs. Isso ocorre especialmente no que concerne o uso do 3D em animações mais recentes como *Ajin (Ajin: Demi-Human, 2016)* e a trilogia de animações *Godzilla*, nomeadamente: *Gojira: Kaijū Wakusei (Godzilla: Planeta dos Monstros, 2017)*, *Gojira Kessen Miho Zōshoku Toshi (Godzilla: Cidade no Limiar da Batalha, 2018)*, *Gojira: Hoshi o Kū Mono (Godzilla: O Devorador de Planetas, 2018)*. Especificamente no livro, *Anime seisaku-sha-tachi no hōhō 21 seiki no anime hyōgen-ron nyūmon (2019)*, Hikawa Ryusuke (1958-) em uma seção chamada

Anime to tokusatsu no sai sekkin ga imi suru mono (p. 274-279) reflete sobre o significado do ressurgimento da mistura estética entre *Anime* e *Tokusatsu*, especialmente em animações recentes como a *SSSS.Gridman* (2018) e a série de animação *Gojira* (2017-2018):

De qualquer maneira, a solução foi híbrida. Elementos analógicos são adicionados ao digital, e elementos digitais são adicionados ao analógico, e, desta maneira, as especificidades da abordagem do *Anime* e do *Tokusatsu* podem ser misturadas para criar uma coesão estética. (HIKAWA, 2019, p. 278, tradução nossa)

Contudo, com o CGI 3-D, tem ocorrido um crescente desejo de representação naturalista, muitas vezes chegando ao *Vale da Estranheza*, por exemplo na recepção negativa de *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001). Em *Uncanny Valley (Vale da Estranheza)*, o designer de robôs Mori Masahiro (1927-) demonstra que o aumento de realismo nem sempre implica uma maior aceitação por parte do espectador, e que este conceito pode ser aplicado a personagens semelhantes aos humanos para além do discurso da robótica. É por essa razão que técnicas como a 2.5D são bastante utilizadas na produção de *Anime*, contudo é perceptível um crescimento no uso do 3D. A plasticidade da composição na animação e as possibilidades estéticas do meio digital produzem uma imagem que ultrapassa a indexação, criando assim um mundo próprio. Nesse sentido, o que percebemos como a estética do *Anime* também está passando por uma transformação. O resultado disso é a multiplicação de mundos animados que operam em diferentes frequências e através das suas escolhas técnicas e estéticas tentam resolver questões da ordem da composição e do intervalo.

3 CONCLUSÃO

Após essa digressão por diferentes constituições de composição e intervalo no *Anime* algo fica claro: é quase impossível definir o que a animação é, mas é possível rastrear o que ela está se tornando. Nesse sentido, concordamos com Philippe Gauthier: “De fato, para falar de desenhos animados no sentido em que entendemos o termo hoje e utilizá-lo para descrever os primeiros filmes que incorporaram desenhos animados teríamos que nos engajar em uma espécie de anacronismo.” (GAUTHIER, 2011, p. 164, tradução nossa). Para compreender as configurações estéticas que tornaram o *Anime* um gênero distinto dentro do universo da Animação é preciso regredir e compreender seu processo formativo. Embora as discussões atuais foquem bastante nas mudanças causadas pelo meio digital, é necessário compreender que uma nova técnica não reduz o conhecimento compositivo que certo material pode proporcionar ao animador. Nesse sentido, mesmo com plataformas e técnicas digitais proporcionando flexibilidade e novos modos de articular imagens, a questão central permanece em como conectar imagens de diferentes ordens, ou seja, uma questão de composição e intervalo.

As especificidades do *Anime* também nos dão pistas em investigar sua relação

com outras mídias e modelos de animação. A animação *limited* surgiu de uma necessidade econômica, mas com o passar do tempo passou a ser uma escolha estilística. Inovações dessa ordem propuseram modos de compor até então não vislumbrados, como o intercâmbio entre estase e movimento da composição *full limited*, da ênfase no intervalo da imagem da composição *hyper-limited*, da distribuição da imagem numa perspectiva não-escalar (composição *superflat*) e do intercâmbio destas composições com elementos digitais e analógicos. Ainda que fora do escopo deste artigo, cabe sinalizar que a conjunção com o videogame também tem produzido diferentes usos compositivos na imagem. Essa captura de tipos de composição entre mídias diferentes é um dos rastreamentos necessários para compreender o que o *Anime* poderá se tornar. “Com suas técnicas de composição, a animação pragmaticamente tende para uma captura múltipla, e por esta razão tende para uma imagem multimídia ao invés de uma realidade pré-fílmica fotografada.” (LAMARRE, 2018, p. 25, tradução nossa). É por essa razão, que em um ambiente de possibilidades digitais, a animação assume centralidade no que concerne à composição da imagem em movimento. Por fim, concluímos que as propostas compositivas identificadas no *Anime* e suas operacionalidades no meio digital estão gerando uma composição intercambiável no espaço diegético da imagem em movimento.

REFERÊNCIAS

- ANNO Hideaki [direção]. *Evangelion Shin Gekijōban: Ha (Rebuild of Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance)*. Japão, 2009.
- CLEMENTS, Jonathan. *Tezuka’s Anime Revolution in Context*. In: *Mechademia*, Minneapolis: University of Minnesota Press, vol. 8, p. 214-226, 2013.
- GAUTHIER, Philippe. *A Trick Question: are early animated drawings a film genre or a special effect?*. In: *Animation: an interdisciplinary journal*, London: Sage Publications, vol. 6 (2), p. 163-175, 2011.
- HIKAWA Ryūsuke. *Anime to tokusatsu no sai sekkin ga imi suru mono*. In: TAKASAE Kōji [editor]. *Anime seisaku-sha-tachi no hōhō 21 seiki no anime hyōgen-ron nyūmon*. Japão: Firumuāto-sha, p. 274-279, 2019.
- KATSUMATA Tomoharu [direção]. *Mazinger Z. (Série Televisiva)*. Japão: Toei Animation, 1972-1974.
- KŌUCHI Junichi [direção]. *Namakura Gatana (The Dull Sword)*. Japão, 1917.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Japanese Animation: from painted scrolls to Pokémon*. Paris: Flamarrion, 2010.
- LAMARRE, Thomas. *The Anime Ecology: a genealogy of television, animation and game media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- LAMARRE, Thomas. *The Anime Machine: a media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- LAMARRE, Thomas. *The Multiplanar Image*. In: *Mechademia*, Minneapolis: University of Minnesota Press, vol. 1, p. 120-143, 2006.
- LITTEN, Frederick S. *Animated Film in Japan until 1919: western animation and the beginnings of anime*. Hamburgo: Books on Demand, 2017.
- LOOSER, Thomas. *Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan*. In: *Mechademia*, Minneapolis: University of Minnesota Press, vol. 1, p. 92-109, 2006.
- MASAOKA Kenzō [direção]. *Momotaro no Umiwashi (Momotaro’s Sea Eagles)*. Japão, 1942.
- MORI Masahiro. *The Uncanny Valley*. MacDORMAN, Karl F.; NAGEKI, Norri. (tradução). In: *IEEE Robotics & Automation Magazine*, Estados Unidos, p. 98-100, 2012.

ŌFUJI Noburō [direção]. *Osekisho (At the Border Checkpoint)*. Japão, 1930.

ŌFUJI Noburo [direção] *Yūreisen (A Phantom Ship)*. Japão, 1956.

PRINCE, Stephen. True Lies: perceptual realism, digital images, and film theory. In: *Film Quarterly*, vol. 49 (3). USA: University of California Press Stable, p. 27-37, 1996.

SANO Akiko. Chiyogami, Cartoon, Silhouette: the transitions of Ōfuji Noburō. In: YOKOTA Masao; TZE-YUE G. Hu [editores]. *Japanese Animation East Asian Perspectives*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 87-97, 2013.

SHIMOKAWA Ōten. *Nihon saisho no manga eiga seisaku no omoide*. In: *Eiga hyōron*, Tóquio: Katarogu Hausu, No. 7, 1934.

TEZUKA Osamu [direção]. *Tetsuwan Atom (Might Atom ou Astro Boy)*. (série televisiva). Japão: Mushi Productions, 1963-1966.

TSUGATA Nobuyuki. A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation. In: YOKOTA Masao; TZE-YUE G. Hu [editores]. *Japanese Animation East Asian Perspectives*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 25-33, 2013.

TSUKIOKA Sadao [direção]. *Ōkami Shōnen Ken (Wolf Boy Ken)* (série televisiva). Japão, 1963-1965.

YABUSHITA Taiji [direção]. *Hakujaden (The Tale of the White Serpent)*. Japão, 1958.

YAMAMOTO Sanae [direção]. *Usagi to Kame (The Hare and the Tortoise)*. Japão, 1924.

WATANABE Yasushi. The Japanese Walt Disney: Masaoka Kenzo. In: YOKOTA Masao; TZE-YUE G. Hu [editores]. *Japanese Animation East Asian Perspectives*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 98-114, 2013.

WOOD, Aylish. Re-Animating Space. In: DOBSON Nichola; HONESS R. Annabelle; RATELLE Amy; RUDELL Caroline [editores]. *The Animation Studies Reader*. Nova Iorque: Bloomsbury Academic Publishing, p. 27-46, 2019.