

# A mundialização no campo da animação japonesa

## *Mundialization in the field of Japanese animation*

Gustavo de Melo França<sup>1</sup> 

### RESUMO

Este artigo apresentou uma análise da animação japonesa a partir da perspectiva da mundialização e do hibridismo cultural em consonância com a reflexão de que produções culturais são históricas e construídas imersas na dinâmica do campo. A pesquisa encontra fundamento central nos estudos de Bourdieu, Ortiz e Canclini e em suas considerações a respeito da capacidade de combinação, reprodução e renovação da cultura. Sob esse prisma, é analisada a animação *Little Witch Academia* (2017), por meio da apropriação de esquemas presentes no subgênero *Mahou Shoujo*, e como esses esquemas são tensionados tanto por forças dentro do campo da animação japonesa quanto por forças externas ao campo. Como resultado, este artigo trouxe uma reflexão de que pela dinamicidade do campo e da prática do hibridismo cultural a animação japonesa se renova constantemente, podendo produzir de maneira efetiva, em decorrência de um contexto de transnacionalização potencializada pelo *streaming*, uma construção imagética mundializada.

**Palavras-chave:** mundialização; campo; animação japonesa; hibridismo.

### ABSTRACT

*This article presents an analysis of Japanese animation from the perspective of mundialization and cultural hybridism in line with the reflection that cultural productions are historical and built immersed in the dynamics of the field. The research finds a central foundation in the studies of Bourdieu, Canclini, and Ortiz, and their considerations regarding the ability to combine, reproduce, and renew culture. From this perspective, the animation "Little Witch Academia" (2017) is analyzed through the appropriation of schemes present in the Mahou Shoujo subgenre, and how these schemes are tensioned both by forces within and outside the field of Japanese animation. As a result, this article brings a reflection that through the dynamics of the field and the practice of cultural hybridism, Japanese animation is constantly renewed, being able to effectively produce, as a result of a context of transnationalization boosted by streaming, a mundialized imagery construction.*

**Keywords:** mundialization; field; Japanese animation; hybridism.

---

<sup>1</sup>Universidade Federal de Sergipe – São Cristóvão (SE), Brasil. E-mail: gustavoalong@hotmail.com  
Recebido em: 17/06/2021 – Aceito em: 14/10/2021

## INTRODUÇÃO

A animação japonesa, popularmente conhecida pelo termo animê, ao longo do tempo, formou um público majoritariamente diferente daquele formado pelas produções norte-americanas, que desde sua consolidação, na segunda década do século XX, objetivaram o público infantil como alvo. Os desenhos animados japoneses, de outro modo, não se limitaram a um público infantil, tendo produções destinadas a públicos variados, englobando desde obras infantis e adultas até obras que apresentam público-alvo específico, como o feminino. Constituíram, assim, uma indústria que demonstra certa diversidade em suas produções (NOGUEIRA, 2010).

No Ocidente, a ideia de a animação, principalmente a categoria de desenho animado, ser um tipo de produção artística e midiática frequentemente estigmatizada como uma produção infantil reforçou uma ruptura de expectativas em relação à animação japonesa, pois estas não se aderiram totalmente aos esquemas prévios que os observadores ocidentais possuíam em relação ao que se esperar de um desenho animado (LEONG, 2011). A partir dessas especificidades da animação japonesa, foi desenvolvida no Ocidente uma maneira enviesada de olhar para esse tipo de produção como sendo um gênero à parte do universo da animação, constantemente relacionado a violência gráfica, ficção científica e material sexual explícito (*Ibid.*). Essa forma de enxergar concebe um reducionismo ao animê, generalizando características que estão presentes em apenas algumas obras e não conseguindo abarcar a totalidade da animação japonesa, visto que o animê não se restringe a concepção tradicional de gênero, pois as animações japonesas versam sobre uma variedade de gêneros e tipos de narrativa, ao mesmo tempo em que exibem características reconhecíveis (SUAN, 2017).

Uma possível forma de agrupar tais animações sobre uma unidade lógica, possibilitando a percepção tanto das suas características próprias quanto das relações e movimentações em torno de um contexto maior, é aplicar o conceito de campo do Bourdieu para desenvolver a ideia de um campo da animação japonesa.

A noção de campo foi elaborada por Bourdieu como uma recusa às tradições de interpretação internalista e explicação externalista, nas quais as ciências das obras culturais, a história da arte e a história da literatura estavam inseridas, haja vista que esses dois tipos de abordagem ignoravam o campo de produção como espaço social de relações objetivas (BOURDIEU, 1989, p. 64). Assim, para esse autor, “não basta referir-se ao conteúdo textual da produção cultural, tampouco referir-se ao contexto social contentando-se em estabelecer uma relação direta entre o texto e o contexto” (BOURDIEU, 2004, p. 20), pois entre esses dois polos existe um universo intermediário que ele nomeia como sendo o campo (*Ibid.*).

Portanto, o campo, para o autor, consiste em um microcosmo de forças incluído em um macrocosmo, compondo-se de um sistema estruturado de posições ocupadas pelos diferentes agentes do campo e que apresenta suas próprias regras e seus interesses específicos (LAHIRE, 2017). Todo campo apresenta uma lógica de campo próprio, um capital específico incorporado que produz suas próprias convenções e seus próprios esquemas, sendo assim um microcosmo relativamente autônomo.

Dessa maneira, o campo da animação japonesa apresenta trajetória, dinâmica, capital incorporado e convenções próprios, que são produzidos e estabelecidos a partir de uma luta de posição com outros campos. Essas convenções podem passar por modificações, pois o campo é dinâmico, e os seus esquemas podem variar no decorrer do tempo e por meio das tensões produzidas pelas distribuições de força, o que pode provocar a reestruturação e a elaboração de novos esquemas.

O campo da animação japonesa surgiu a partir do intercruzamento de campos artísticos diferentes, como o dos quadrinhos e do cinema, inseridos no interior de um mercado consumidor local em intenso crescimento, causado pela ocupação norte-americana no pós-guerra e pelo segundo milagre econômico japonês. O estabelecimento desse campo gerou a materialização de esquemas e convenções que identificam as produções pertencentes a esse campo como sendo animês. Tais convenções reforçaram a construção imagética de que obras que apresentam esses esquemas são consequentemente originárias do Japão ou que tiveram influência de suas produções.

O próprio Japão se apropriou dessa construção imagética para divulgar essas animações como parte da cultura popular japonesa, utilizando-as como marca de fomento da cultura local em âmbito global (SUAN, 2017). Alguns personagens consagrados desse tipo de produção obtiveram neste século, pelo Ministério das Relações Exteriores, o *status* de embaixadores da cultura japonesa. Além disso, nas últimas décadas a animação japonesa alcançou um *status* de onipresença e reconhecimento, expandindo-se intensamente por todo o globo (HU, 2010). O Japão apresentou, na segunda década do século XXI, a indústria de animação mais competitiva do mundo (MCCARTHY, 2012). De uma forma geral, esse setor movimentava aproximadamente 24 bilhões de dólares anualmente, advindos principalmente da produção de 315 animações destinadas à televisão e 91 animações destinadas ao cinema, somente no ano de 2019 (HIROMICHI *et al.*, 2021). Essa grande quantidade de produção, somada à expansão da exportação dos bens culturais japoneses para outras regiões, tornam o desenho animado japonês o melhor exemplo de transnacionalização na cultura popular japonesa (ORTIZ, 2000).

Todavia foi por intermédio dos grupos de fãs e de tecnologias que possibilitaram a circulação desse tipo de conteúdo que um público transnacional pôde ter acesso a produções que não encontravam espaço nos tradicionais canais de mídia locais (URBANO, 2013). Com a participação ativa desses grupos na internet, a indústria desse tipo de animação pode ter visualizado nesse potencial público estrangeiro a possibilidade de expandir seu mercado, indo além de suas fronteiras e interagindo com mercados internacionais de maneira legal a partir do *streaming*.

A indústria de animação japonesa começou a se envolver com maior eficiência em mercados estrangeiros nos últimos anos. Esse envolvimento parte dos investimentos, que aumentaram recentemente, feitos por plataformas de *streaming* no exterior, como Netflix, Crunchyroll, entre outras, e a tendência é que esses investimentos originários do exterior excedam o investimento doméstico em um futuro próximo (HIROMICHI *et al.*, 2018).

Essa maior participação do cenário mundial no consumo das animações japonesas provoca um deslocamento do público-alvo de um público majoritariamente japonês para um público cada vez mais transnacional. A mudança na estrutura do consumo, impulsionada pelos *streamings*, produz novas forças que tensionam o campo da animação japonesa, podendo gerar uma reestruturação das convenções do campo e possibilitando uma adequação mais efetiva aos esquemas de um público variado fora do território japonês. Além do mais, essas animações, para serem reconhecidas como produções do campo da animação japonesas, devem manter esquemas estilísticos que identificam e distinguem as obras como pertencentes a tal campo, existindo assim, uma dupla tensão.

É a partir dessa perspectiva que a animação japonesa foi explorada neste artigo, tendo como objeto de investigação empírica a animação *Little Witch Academia* (2017), uma animação japonesa produzida tendo esse público transnacional como alvo. Para isso, a animação é analisada a partir das convenções narrativas e de alguns esquemas estilísticos presentes no subgênero<sup>1</sup> *Mahou Shoujo* (garotas mágicas), segmento do qual *Little Witch Academia* faz parte. Assim, é observado como algumas convenções narrativas e alguns esquemas estilísticos se originam dentro do campo da animação japonesa e como são negociados e tensionados em relação a outros elementos internos e externos ao campo, podendo tornar as obras mais acessíveis a um consumo transnacional.

## OS ESQUEMAS ESTILÍSTICOS E A MUNDIALIZAÇÃO

O Toei Animation, o primeiro grande estúdio de animação japonesa e responsável pelo início do processo de industrialização do animê, foi fundado no ano de 1956 buscando atender os segmentos da audiência de cinema ainda não totalmente explorados, como crianças, adolescentes, pessoas com baixa escolaridade e que moravam longe dos centros urbanos (HU, 2010). Com a expansão econômica que o Japão vivenciou em resposta à reestruturação político-econômica causada pela relação com os Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial, o número do consumo de aparelhos de televisão cresceu exponencialmente entre o final da década de 1950 e o início da década de 1960 (ORTIZ, 2000), “enquanto que em 1956 apenas 1% dos lares japoneses tinham aparelhos de televisão, em 1960 esse número já havia ultrapassado os 50%” (GOTO-JONES, 2019, p. 126). Esse aumento das residências com televisores provocou a diversificação dos perfis dos telespectadores, o que exigia uma renovação na programação dos canais de televisão (TANAKA; SAMARA, 2012).

Osamu Tezuka, famoso *mangaká*<sup>2</sup> do período, visando a esse crescente mercado televisivo e uma maneira de diminuir os custos de produção para que as animações locais fossem competitivas em relação aos programas estrangeiros, que dominavam o segmento, adaptou técnicas utilizadas nas produções de desenhos animados norte-americanos de tevê exibidos no Japão, adicionou efeitos cinematográficos, além

1 Segundo Luís Nogueira (2010), um subgênero é um agrupamento formado por temáticas, iconografias, estilos, tipos de personagens comuns que constituem as obras que o integram.

2 Autor de quadrinhos japoneses.

de simplificar a produção, poupando, assim, tempo e orçamento (MCCARTHY, 2012). Como abordado por David Bordwell (2008), a maneira como um filme é configurado está sujeita às limitações impostas pelos meios, materiais e processos, naquilo que ele chama de paradigma do problema/solução. Para solucionar os problemas impostos pela limitação dos recursos financeiros destinados à produção de uma animação seriada, Tezuka e os animadores que o seguiram optaram por elaborar uma técnica de animação limitada, na qual cada segundo de animação consistia em três quadros de desenho, ao contrário da técnica de animação total, frequentemente utilizada nas animações da Disney, que utiliza 12 quadros ou mais de desenho por segundo.

O estúdio do Tezuka também adotou: a reciclagem e reutilização de *frames* com pequenas alterações, como na boca para retratar uma conversa; a utilização de elementos iconográficos incorporados do mangá, como as linhas de movimento; a simulação do efeito de câmera entre outros efeitos comuns do cinema de Hollywood, como plano e contraplano (AZUMA, 2009).

Outras maneiras de organizar a materialidade da animação japonesa, principalmente no que tange o desenho, surgiram nesse período como resultado de um duplo movimento de negociação entre influências locais e estrangeiras, o que compreendemos como um processo de hibridismo cultural. O hibridismo foi utilizado como uma estratégia de marcação de posição dentro de um mercado, no qual a animação norte-americana já tinha se estabelecido. As produções da Disney tiveram presença constante nos cinemas japoneses após a ocupação americana no período após a Segunda Guerra Mundial, alcançando grande popularidade entre o público e os animadores locais (HU, 2010). Dessa forma, os elementos que constituíam a materialidade das animações da Disney provavelmente faziam parte do repertório visual dos animadores e do possível público consumidor de obras de animação no Japão.

Uma das características do desenho, a configuração do olho grande e brilhoso, que para muitos é um ícone do animê/mangá, surgiu desse hibridismo cultural. Osamu Tezuka, responsável pela consolidação desse estilo visual, sempre declarou que desde a infância assistia a filmes da Disney e dos irmãos Fleischer e que se manteve fã das animações da Disney durante toda a sua vida, assim como também manteve fascínio pelo teatro Takarazuka (MCCARTHY, 2012). O Takarazuka é uma expressão do teatro japonês constituída apenas de mulheres. São elas que interpretam todos os papéis, tanto masculinos como femininos, paramentadas com figurinos chamativos e maquiagens carregadas ao redor dos olhos que, ao refletir a luz dos holofotes, criam a sensação de olhos brilhantes (SATO, 2007). A forma grande e arredondada dos olhos das personagens dos desenhos animados americanos foi mesclada ao efeito dos olhos do teatro Takarazuka para gerar a configuração dos olhos influentes nas obras de Tezuka. O produto dessas duas configurações gerou uma forma de configurar o olho que era ao mesmo tempo familiar tanto ao público de animação quanto do teatro Takarazuka, além de poder facilitar a transmissão de expressão a partir dessa parte do corpo das personagens, o que nesse tipo de animação limitada poderia servir de substituto para a animação corpórea, frequentemente utilizada nas animações da Disney e que exigia uma produção maior de *frames* por segundo.

Essas maneiras de organizar a textura tangível do filme utilizando técnicas segundo os princípios expressivos específicos de determinado meio é o que Bordwell (1996) denomina como estilo, sendo por intermédio do estilo que nossas experiências com uma obra são determinadas em vários níveis (BORDWELL, 2008, p. 61). Além disso, determinados estilos, ao se tornarem rotinas, práticas padronizadas, transformam-se em esquemas, um conjunto de conhecimentos organizados originários de experiências anteriores (BORDWELL, 1996).

As rotinas estilísticas que surgiram nesses primeiros anos do campo da animação japonesa, em resposta ao contexto de limitações financeiras, foram incorporadas como o padrão da indústria de animação local, sendo levadas adiante por animadores das décadas seguintes em várias produções do campo, tornando-as parte do estilo predominante do que seria popularmente reconhecido como uma animação japonesa. Mesmo nos últimos anos, com a evolução tecnológica que facilitou a produção das animações, esses esquemas foram mantidos ou negociados ao entrar em contato com novos esquemas, preservando uma identidade de estilo nesse campo.

Inserido nesse contexto de formação do campo da animação japonesa, *Mahoutsukai Sally* (1966) (Figura 1), série de animação idealizada pela Toei Animation, foi o primeiro animê protagonizado por uma personagem feminina, tendo estreado apenas três anos após a primeira série de animação japonesa feita



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de captura de tela da animação.  
Figura 1. Protagonista da animação *Mahoutsukai Sally* (1966).

para o mercado televisivo, *Astro Boy* (1963), de Osamu Tezuka. Com a diminuição do público consumidor de cinema em resposta à crescente popularização da televisão, a Toei começou a destinar uma quantidade maior de esforços na produção de séries para o mercado televisivo, conservando o foco nos mesmos públicos já trabalhados no cinema, como o infantil (HU, 2010). Essa animação inaugural do subgênero de garotas mágicas, por originar-se dentro do campo da animação japonesa, apresentava todos os esquemas citados anteriormente, tidos como tendências dominantes no período por provar a eficácia na capacidade de produção mesmo com a limitação de recursos.

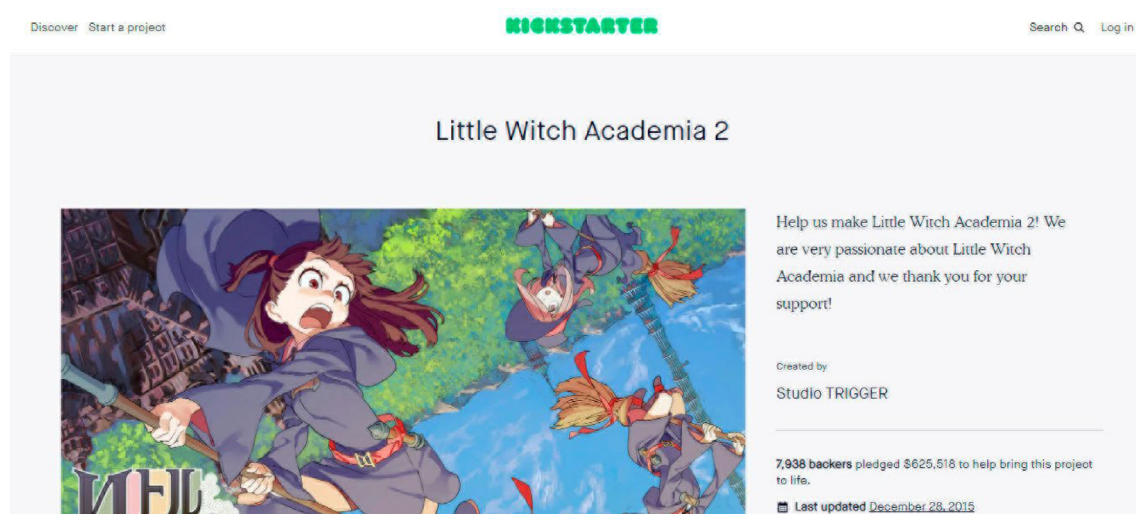
Assim como as animações de Tezuka, essa animação de garotas mágicas apresentava processos de negociação entre elementos de influência estrangeira e local presentes no contexto japonês da época, tanto na temática quanto na configuração visual. O próprio gênero de fantasia com poderes mágicos somente tornou-se popular no Japão após o contato intenso com a cultura norte-americana (AZUMA, 2009). No caso de *Mahoutsukai Sally*, elementos dos contos de fadas da Disney, como o fato de a protagonista ser uma princesa de um reino encantado, foram incorporados à narrativa em conjunto com a temática da bruxa que decide morar no mundo humano urbano por influência da série estadunidense *Bewitched* (1964), sucesso entre as jovens japonesas na década de 1960 (SAITO, 2014). Todavia, além desses elementos estrangeiros, é possível observar em *Mahoutsukai Sally* a predominância do ambiente escolar japonês e o fato de a protagonista ser uma estudante que transita constantemente por esse espaço, uma convenção narrativa que estaria presente na grande maioria de todos os animês de garotas mágicas que a sucederam por décadas.

Essa preferência pelo ambiente escolar dialoga com o contexto cultural japonês. É importante considerar que os produtos midiáticos podem reproduzir e disseminar a ideologia do período e local de produção (KELLNER, 2001). Com o crescimento econômico do Japão, não somente o consumismo se intensificou, mas também a competição escolar (BARRAL, 2001). Com a reconstrução do Japão ao final da Segunda Guerra Mundial, o ideal de sociedade tornou-se estudar arduamente para obter bons resultados e assim entrar em uma renomada faculdade para em seguida conseguir emprego em uma grande companhia que ofereceria ao empregado um contrato vitalício, permitindo ao indivíduo ter acesso a uma grande quantidade de bens de consumo (HENSHALL, 2017). Somado à tradição educacional japonesa e ao pensamento de transformar a nação em uma das maiores economias do mundo, a educação do país ficou cada vez mais rígida e controlada. A presença constante desse cenário nos produtos de entretenimento japonês, como o animê, poderia produzir uma normalização desse ambiente, além de constituir um tipo de paisagem facilmente reconhecido por crianças e jovens do país, podendo produzir uma fácil identificação desse público com as obras e os personagens, pois tal cenário e sua importância fazem parte da cultura do japonês.

As garotas mágicas que sucederam *Mahoutsukai Sally* nessas últimas cinco décadas, desde *Himitsu no Akko-chan* (1969), *Mahou no Tenshi Creamy Mami* (1983),

*Bishoujo Senshi Sailor Moon* (1992), *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha* (2004), *Puella Magi Madoka Magica* (2011) até *Little Witch Academia* (2017), entre tantas outras, mantiveram essa presença frequente do ambiente escolar na história. Porém, no caso do *Little Witch Academia*, o ambiente escolar representado na obra não era o já tradicional ambiente japonês. Essa mudança na localização da representação da escola decorreu de uma possível mudança estrutural no interior do campo de animação japonesa. Até recentemente, a receita da indústria de animação japonesa dependia majoritariamente do mercado interno, mas nos últimos anos cada vez mais essa indústria depende do capital gerado pelo mercado externo (HIROMICHI *et al.*, 2021). Isso pode acarretar um maior movimento de mundialização do campo, que, de acordo com Renato Ortiz (2007), produz uma desterritorialização que nos possibilita pensar as espacialidades desencaixando-as de seu território físico, ao passo que são constituídas por elementos de várias localidades.

Tanto a animação japonesa quanto a animação norte-americana já apresentavam desde suas primeiras produções certo grau de desterritorialização. Isso ocorre pela peculiaridade da animação como meio, que não depende obrigatoriamente do registro imediato do real, podendo, assim, elaborar configurações descoladas do ambiente de produção com uma maior facilidade. Entretanto, em *Little Witch Academia*, essa desterritorialização se destaca porque no subgênero de garotas mágicas o cenário representando é predominantemente o japonês, tendo a desterritorialização centrada na configuração visual das personagens, principalmente na cor do cabelo e olhos. Nesse animê de 2017, diferentemente da grande maioria de seus antecessores, a escola é configurada a partir de objetos mundializados, da combinação de signos universais ou popularmente propagados pelo globo, o que torna essa paisagem uma possível configuração facilmente reconhecida por observadores transnacionais, como podemos observar na Figura 2.



Fonte: Montagem elaborada pelo autor, a partir de captura de tela das animações. Figura 2. Ambiente escolar nos animês de garotas mágicas, de cima para baixo, *Mahoutsukai Sally* (1966), *Himitsu no Akko-chan* (1969), *Bishoujo Senshi Sailor Moon* (1992), *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha* (2004) e *Little Witch Academia* (2017).



Além disso, desde o surgimento do subgênero, as protagonistas de obras de garotas mágicas podem ser enquadradas em dois tipos de convenção. Na primeira, a protagonista é uma personagem não japonesa, vinda de um mundo mágico, que passa a conviver em um ambiente japonês urbano. O segundo tipo é o mais frequente a partir da estreia de *Himitsu no Akko-chan* em 1969 e caracteriza a protagonista como uma garota japonesa comum que ganha poderes mágicos a partir de algum elemento externo, que pode ser tanto outro personagem quanto um objeto mágico, e mesmo com esses poderes a personagem continua realizando as atividades cotidianas de uma jovem japonesa, como frequentar a escola. Na animação *Little Witch Academia* ocorre uma tensão entre esses dois modelos convencionais do subgênero. A protagonista da obra é uma estudante japonesa que começa a estudar em um ambiente escolar estrangeiro, sendo a Atsuko Kagari uma garota japonesa comum que adentra um universo mágico diferente do corriqueiro universo urbano japonês, configurando, assim, uma inversão do modelo estabelecido no primeiro animê de garotas mágicas. Em relação ao segundo padrão, a Atsuko Kagari é escolhida por um cetro mágico, e mesmo com esse poderoso artefato a estudante continua a frequentar a escola de magia e realizar as atividades cotidianas de uma estudante dessa instituição. Dessa forma, apresenta uma similaridade com a estrutura estabelecida no segundo tipo, divergindo apenas no cenário e nos costumes do cotidiano, que não são os japoneses, apresentando personagens de diversas nacionalidades na composição do corpo discente e docente da escola.

A presença de personagens de diferentes nacionalidades possibilita a configuração de maior pluralidade de tons de pele representados. Entre todas as personagens do animê, os tons de pele variam em uma gradação de matiz que vai de um tom claro até um tom mais escuro, gerando uma diferenciação em relação a grande parte das obras de animação japonesa, nas quais frequentemente a maioria das personagens de uma obra apresenta o mesmo tom de pele claro. Isso também pode ser observado na forma como os cabelos são configurados, não apresentando, nessa animação, a exclusividade da presença do cabelo liso.

Essas modificações no modo de organizar os esquemas remetem para além de uma mudança na disposição do público consumidor. A posição do próprio Japão em relação às políticas culturais e a participação em um cenário internacional vem se transformando, o que tensiona a estrutura do campo. Tal mudança de postura pode ser observada no modo como a cultura pop tornou-se parte ativa das políticas governamentais nos últimos anos, tentando promover por meio do Cool Japan<sup>3</sup> um aumento do mercado cultural japonês e uma reconfiguração da imagem nacional em âmbito global, principalmente por intermédio da popularidade do animê (CHOO, 2010). Assim, o governo do Japão tem auxiliado o financiamento tanto de programas de treinamento de animadores, como também no apoio financeiro para empresas que licenciam obras para o exterior.

---

3 O Cool Japan é um programa de políticas culturais e econômicas do governo japonês destinado a produções da sua indústria cultural (CHOO, 2010).

Desse modo, *Little Witch Academia*, uma franquia de animação japonesa produzida pelo estúdio Trigger, surgiu como produto desse novo contexto. A franquia foi criada em 2013 a partir de um curta financiado por um incentivo do ministério da cultura japonês voltado para jovens animadores, o Young Animator Training Project, para ser exibido no festival Anime Mirai daquele ano. Após a exibição no festival, o estúdio disponibilizou a animação em uma conta no YouTube, com a disponibilidade de legendas em inglês. Pela internet, pessoas de várias localidades do mundo tiveram acesso à produção e, por intermédio da área de comentários do *site*, registraram suas opiniões e seu desejo de sequências para o curta.

Em consequência dos comentários do público ocidental, o estúdio teve conhecimento da existência do *site* de financiamento coletivo Kickstarter (Figura 3). No mesmo ano em 2013, o estúdio, após escutar esses fãs, abriu uma campanha no *site* visando a uma arrecadação de 150 mil dólares para a produção de um segundo curta de 20 minutos. Ao fim da campanha o estúdio conseguiu arrecadar mais de 625 mil dólares, produzindo, assim, um filme de 55 minutos disponibilizado no ano de 2015. A Netflix, possivelmente ao observar o engajamento do grupo de fãs transnacionais com o universo criado pelo Trigger, auxiliou financeiramente o estúdio, detendo a exclusividade de distribuição nos mais de 190 países em que a plataforma opera da série animada de 25 episódios, que estreou em 2017 e ganhou o título de série original Netflix.

Nesse contexto, a identificação das animações japonesas como sendo um produto da indústria cultural japonesa, ainda que apresente características mundializadas, como no caso do *Little Witch Academia*, citado anteriormente, é mantida mediante esquemas estilísticos estabelecidos no interior do campo. Parte dos esquemas estilísticos da animação japonesa surge do capital cultural incorporado pela indústria cultural japonesa que atravessa o campo da animação e confere às suas produções uma matriz de práticas moldadas por um capital acumulado no decorrer da história. Afinal se é possível dizer que “os desenhos animados japoneses são diferentes dos americanos é porque eles bebem em tradições diferentes” (ORTIZ, 2000, p. 165).

No Japão, diferentemente dos Estados Unidos e de outros países, as histórias em quadrinhos e as animações são consideradas gêneros artisticamente consagrados, não possuindo um estigma de produção infantil, além de apresentar uma constante interpenetração entre eles (*Ibid.*). Parte da ausência dessa limitação deve-se à inexistência da tradicional divisão entre arte séria e arte leve que havia no Ocidente. No início dos anos 1930 já existia no Japão a ideia de que animação não era necessariamente uma arte cômica, mas uma forma de entretenimento viável para tratar de temas adultos, românticos, eróticos e de interesse da população em geral (SATO, 2007).

Além disso, a intensa interpenetração entre esses produtos culturais de natureza diferente possibilitou um processo crossmidiático desde o surgimento da indústria de animê, no qual mangás eram adaptados para esse formato audiovisual e os animês adaptados para o formato de história em quadrinhos (STEINBERG, 2012). Essas possíveis adaptações fizeram com que os criadores tanto de mangá quanto de animê e de novas mídias que surgiram em seguida, mas que participavam dessa mesma indústria cultural, como o *videogame*, antecipassem consciente ou



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de captura de tela do *site* da campanha de financiamento coletivo da animação.

Figura 3. Campanha no Kickstarter para sequência da animação *Little Witch Academia* (2013).

inconscientemente a inevitável adequação de suas criações em níveis de estrutura, narrativa e estética, fazendo com que esses diferentes produtos apresentassem um padrão visual e narrativo similar (WHEELER, 2011). Tanto no *Mahoutsukai Sally* quanto nas outras animações japonesas da década de 1960 já é possível notar a influência dos mangás modernos em sua configuração.

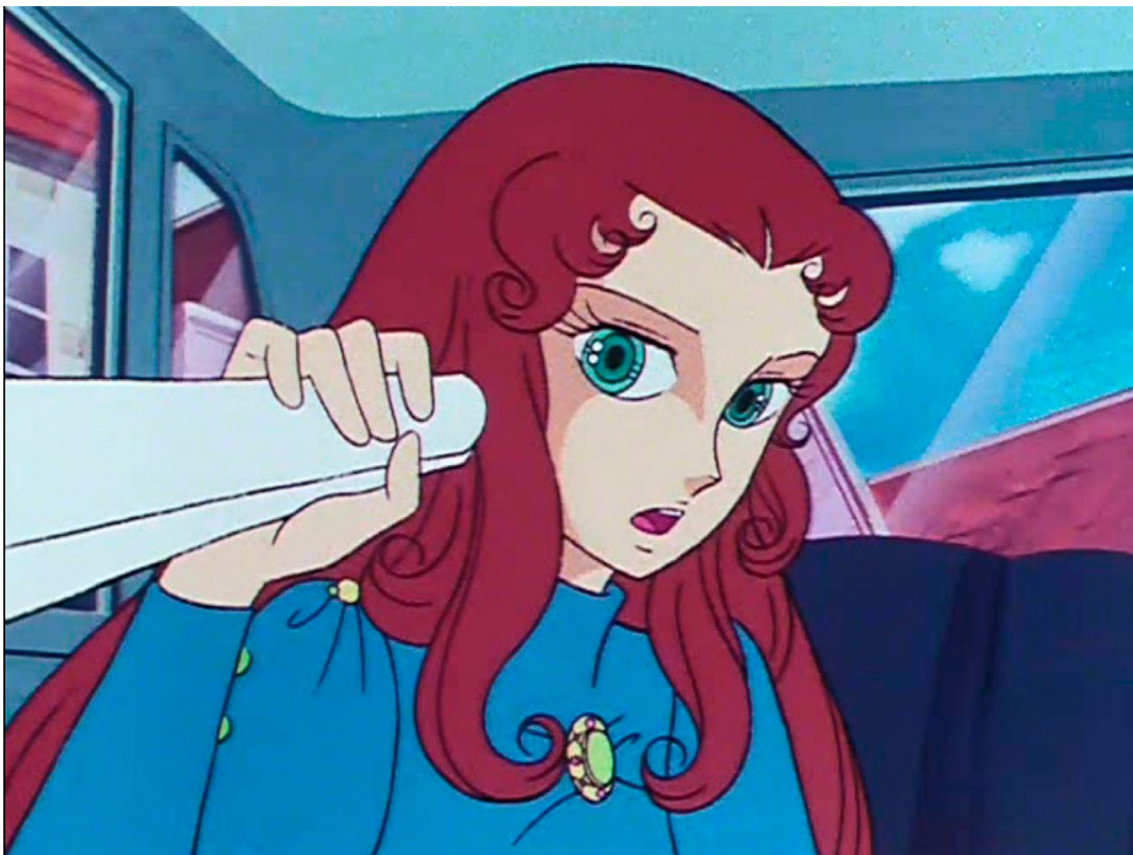
Outros esquemas estilísticos que diferenciam frequentemente a animação japonesa das demais são a utilização de uma grande variedade de enquadramentos, da montagem e da encenação. Esta última se refere ao modo como o diretor organiza os elementos visuais dentro do espaço-tempo da cena (BORDWELL, 2008). Para alguns autores, como Thomas Lamarre (2009), a lógica de pensar o movimento da animação pelo deslocamento lateral entre planos diferentes, que podem ser figuras estáticas, é uma das principais características da encenação presente na animação do Japão.

Além disso, por consequência da proximidade com o mangá, a utilização da sugestão do efeito de câmera e da dinamicidade dos enquadramentos na animação japonesa mostra-se diferente da forma como é apresentada nas convencionais animações norte-americanas comerciais. O mangá moderno produzido por Osamu Tezuka surgiu de sua vontade de produzir filmes; assim, ele incorporou em seus quadrinhos efeitos típicos do cinema, que foram transferidos em seguida para as suas animações (MCCARTHY, 2012). Desse modo, enquanto na animação norte-americana frequentemente uma cena de diálogo é retratada a partir dos personagens envolvidos na cena, enquadrados em um plano americano ou um plano geral, a animação japonesa expõe uma variedade maior de planos a partir de uma montagem mais dinâmica, com a utilização de plano e contraplano, sobreposição de plano aberto, plano médio, primeiríssimo plano, entre outras variedades de enquadramentos possíveis. Esse esquema repete-se nos mais diversos tipos de cena, desde cenas de ação a cenas de diálogo, como pode ser observado na Figura 4.



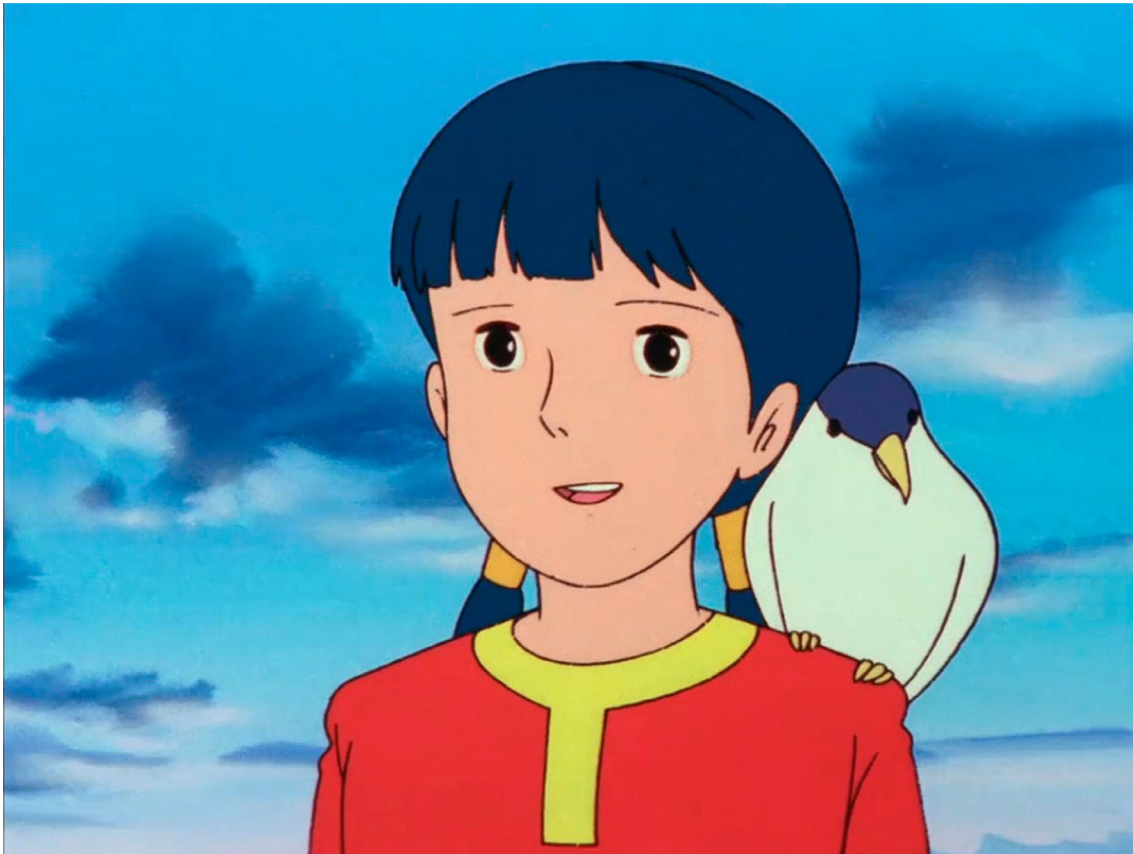
Fonte: Montagem elaborada pelo autor, a partir de captura de tela da animação.  
 Figura 4. Exemplo da variedade de enquadramentos utilizados em uma cena de diálogo presente na animação *Little Witch Academia* (2017).

Tais esquemas estilísticos foram sendo negociados no interior do campo no decorrer das décadas como consequência de tensões internas e externas. Na década de 1970, os animadores optaram por transformar a animação limitada em um tipo de animação narrativista, no qual as materialidades visuais desse tipo de animação foram trabalhadas em prol do envolvimento com a narrativa, desenvolvendo, assim, um maior refinamento das ilustrações (Figura 5), uma montagem mais dinâmica com um foco maior na variação entre plano aberto e primeiro plano, tirando proveito desse maior detalhamento dos desenhos, e uma história mais complexa, desenvolvida ao longo de vários episódios (AZUMA, 2009).



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de captura de tela da animação.  
Figura 5. *Hana no Ko Lunlun* (1979), exemplo de animação narrativista.

Nesse mesmo período, animadores como Hayao Miyazaki e Yasuo Otsuka desenvolviam animações que conservavam a tradição de expressividade e fluidez das produções da Disney, porém incorporando os esquemas estilísticos relacionados à encenação, ao enquadramento e à montagem citados anteriormente. Para a concretização desse tipo de animação, o detalhamento presente na configuração visual das personagens foi reduzido em comparação à animação narrativista, com a função de facilitar o trabalho de redesenho (Figura 6). Como abordado por Bordwell (2008), cada escolha estilística elimina alternativas, tornando inviável, para essa proposta de produzir animações com movimentos mais fluidos e naturais, uma configuração



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de captura de tela da animação.  
 Figura 6. *Mirai Shounen Conan* (1979), exemplo de animação que apresenta configuração visual simplificada no que tange o desenho dos personagens, visando ao processo de redesenho.

com muitos detalhes na aparência das personagens. Todavia os cenários mantiveram a lógica de detalhamento da animação limitada, visto que o movimento que é feito em relação a ele ocorre não da repetição de *frames*, mas do deslocamento das camadas do desenho, elaboradas em uma escala maior em relação à câmera que registra o *frame*, produzindo um efeito de sugestão de movimento.

Outra convenção estilística presente no campo da animação japonesa é o *sakuga*, um recurso no qual, em determinadas cenas, a animação limitada passa a ter uma aparência simplificada; em contrapartida essas cenas adquirem um aumento no número de *frames* por segundo, gerando a possibilidade de trechos de animação mais fluida, suave e expressiva do que no resto da animação (LÓPEZ, 2013). Por causa do desenvolvimento tecnológico, essa técnica tornou-se recorrente nos dias atuais.

Para priorizar o uso desse recurso, *Little Witch Academia* apresenta um detalhamento simplificado na configuração visual da aparência das personagens, como uma forma de evitar uma discrepância visual em relação às outras cenas que não empregam o *sakuga*. Essa simplificação da aparência também promove a incorporação da distorção corporal, como esticar e encolher, típica das animações clássicas norte-americana e pouco recorrente na animação japonesa seriada desde a década de 1970. Assim, *Little Witch Academia* promove um hibridismo entre esse esquema

estilístico japonês e o norte-americano, podendo estimular um diálogo com o público de ambos os tipos de animação.

É importante frisar que esse processo de hibridismo é fundamental para a perpetuação das culturas, de reinvenção e releitura, para dar continuidade a sua existência, configurando uma prática diferente daquela do passado, porém mantendo as suas marcas (CANCLINI, 2019). As negociações presentes na animação *Little Witch Academia* sustentam uma prevalência dos esquemas estilísticos japonês, pois mesmo a distorção corpórea e os elementos visuais estrangeiros são negociados ao ponto de coexistir com a dramatização exagerada típica do teatro *Kabuki*<sup>4</sup>, com o modo de organizar a dimensão visual a partir de uma lógica de sobreposição de planos laterais, com a montagem fragmentada e compositiva, além de outros tantos esquemas. Dessa maneira, os impulsos renovadores gerados por esse hibridismo não substituem as tradições locais nem as destroem, mas sim convertem patrimônios e práticas culturais para reinseri-los em novas condições de produção e de mercado (CANCLINI, 1997). O hibridismo é uma estratégia que proporciona uma relação dialógica mais ampla com o outro, na qual não existe um apagamento, mas sim uma soma dos lados combinados, tendo uma ênfase maior no lado que apresenta uma posição mais estabelecida dentro do campo. Ao utilizar essa estratégia, a animação japonesa consegue adquirir novas posições enquanto mantém sua identidade, podendo ampliar sua participação em um cenário mundial.

Nos últimos anos, a animação japonesa se tornou o principal produto da indústria cultural do Japão, pois é frequentemente por meio do animê que a população estrangeira tem o seu primeiro contato com a cultura nipônica (DAVIS, 2016). Por intermédio da ampla presença em um cenário global, as animações japonesas também têm influenciado as produções de animação de outros países, uma vez que elementos característicos das animações do Japão começaram a fazer parte do capital incorporado de profissionais que trabalham atualmente no mercado de animação de diferentes nações (NESTERIUK, 2011). Essa influência das animações japonesas atravessa o campo da animação, servindo até de inspiração para produções hollywoodianas de cinema de ação ao vivo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O impacto e a amplitude da produção animada japonesa são sentidos na arte, no cinema, na literatura, na televisão, nos quadrinhos, nos *videogames* e até mesmo nas músicas do Ocidente, o que revela a sua influência na cultura popular ocidental (CANNON, 2011). Várias produções animadas ocidentais, como *W.I.T.C.H* (2003), *Winx Club* (2004), *Steven Universo* (2013), *LoliRock* (2014), *Star vs. as Forças do Mal* (2015), *Miraculous* (2015), *Regal Academy* (2016) e *She-ha* (2018), apresentam influência clara dos animês, mais especificamente do subgênero de garotas mágicas, bem como jogos, a exemplo de *League of Legends* e a série de *skins Star Guardian*. Desse modo, a animação japonesa parece representar um contraponto ao discurso tradicional de globalização, comumente sugerindo a criação de uma indústria global

---

4 Uma expressão de teatro japonês que destaca o exagero nas posturas, expressões faciais e que está no cerne do modo de atuação das personagens de animê (HU, 2010).

homogeneizada, moldada pela cultura popular norte-americana (LEONG, 2011), visto que parte dessa cultura popular começa a acomodar elementos e características das produções da cultura popular japonesa.

Entretanto, durante anos as animações japonesas de classificação livre tiveram certos obstáculos nos mercados ocidentais de televisão, principalmente nos Estados Unidos. Quando esse tipo de animê era licenciado para o país, passava por censuras, edições, alterações e localizações para garantir que o conteúdo fosse apropriado para seu público jovem (LU, 2008). Esse foi o caso de *Bishojo Senshi Sailor Moon*, animação japonesa de garotas mágicas da década de 1990 em que os nomes das personagens foram alterados para nomes ocidentais, e referências à culinária, à escrita e a alguns outros elementos culturais do Japão foram alterados ou cortados (ALLISON, 2000). A maioria dos animês que era transmitida legalmente na televisão do Brasil chegava por meio de distribuidoras norte-americanas e, conseqüentemente, com as edições feitas por elas (MONTE, 2010). Por mais que essas animações editadas apresentassem parte dos esquemas estilísticos do campo, outros eram subtraídos.

Com o conhecimento prévio da transmissão destinada a um público transnacional, como é possibilitado a produções destinadas a plataformas de *streamings* como a Netflix, os produtores da animação japonesa podem produzir hibridismos na etapa de concepção e produção, permitindo que a animação de classificação livre possa ser vinculada legalmente em diversos países do globo ao mesmo tempo, sem a necessidade de interferência externa, como é o caso do *Little Witch Academia*. Essa lógica pode ser mais bem exemplificada dentro da própria plataforma de *streaming*. Na Netflix existe outra animação japonesa de garotas mágicas que apresenta o selo original Netflix, *Glitter Force* (2012). Porém, diferentemente do *Little Witch Academia*, essa animação foi adquirida pela plataforma após sua exibição, tendo como público-alvo original o japonês. Para se adequar a um possível público infantil transnacional, essa animação foi editada, possuindo o seu total de 48 episódios originais convertidos em 40 nessa versão da plataforma de *streaming*.

Assim, o anime *Little Witch Academia* é um exemplo do que pode ser tendência nas produções futuras destinadas a um público transnacional mais amplo, pois essa animação concebe negociações entre elementos japoneses e elementos ocidentais de maneira mais intensa em sua etapa de produção, possibilitando um possível diálogo mais próximo com observadores de países distintos e evitando uma alteração externa, criando uma unicidade no conteúdo transmitido legalmente, tanto no Japão quanto no resto do mundo.

## REFERÊNCIAS

ALLISON, A. *Sailor Moon: Japanese Superheroes for Global Girls*. In: CRAIG, T. (Org.). **Japan Pop!** Inside the world of japanese popular culture. New York: M. E. Sharpe, 2000. p. 259-278.

AZUMA, H. **Otaku**: Japan's Database Animals. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2009.

BARRAL, É. **Otaku**: Os filhos do virtual. São Paulo: Senac São Paulo, 2001.

BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON. Direção: Junichii Satou. Produção: Toei Animation. Série televisiva. Japão, 1992–1993.



- BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas: Papyrus, 2008.
- BORDWELL, D. **La narración en el cine de ficción**. Barcelona: Paidós, 1996.
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BOURDIEU, P. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: UNESP, 2004.
- CANCLINI, N. G. Culturas Híbridas y estrategias comunicacionales. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, v. 3, n. 5, p. 109-128, 1997.
- CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4ª ed. São Paulo: EDUSP, 2019.
- CANNON, J. Reassessing Anime. **Cinephile**, The University of British Columbia's Film Journal, v. 7, n. 1, 2011.
- CHOO, K. Cool Japan nation: the Japanese government's promotion of popular media. In: TAKESHI, T. (Ed.). **Japanese in nationalism and popular culture: The visualization of identities**. Tóquio: Seikyusha, 2010. p. 85-105.
- DAVIS, N. **Manga e Anime go to Hollywood: the amazing rapidly evolving relationship between Hollywood and Japanese animation, manga, television, and film**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2016.
- GOTO-JONES, C. **Japão moderno: Uma breve introdução**. Porto Alegre: L & PM, 2019.
- HANA NO KO LUNLUN. Direção: Yuuji Endou. Série televisiva. Produção: Toei Animation. Japão, 1979–1980.
- HENSHALL, K. G. **A história do Japão**. Lisboa: Editora Almedina, 2017.
- HIMITSU NO AKKO-CHAN. Direção: Hiroyuki Kakudou. Produção: Toei Animation. Série televisiva, Japão, 1969–1970.
- HIROMICHI, M.; TADASHI, S; KAZUO, R; YUJI, M; NAOFUMI, I; YASUO, K; MEGUMI, O. Anime Industry Report 2018. **The Association of Japanese Animations**, Tokyo, 2018. Disponível em: <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- HIROMICHI, M.; TADASHI, S; KAZUO, R; YUJI, M; NAOFUMI, I; YASUO, K; MEGUMI, O. Anime Industry Report 2020. **The Association of Japanese Animations**, Tokyo, 2021. Disponível em: <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Acesso em: 23 mai. 2021.
- HU, T.-Y. G. **Frames of anime: culture and image building**. Hong Kong: H. Press, 2010.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia: identidade política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: Edusc, 2001.
- LAHIRE, B. Campo. In: CATANI, A.; NOGUEIRA, M.; HEY, A. (Org.). **Vocabulário Bourdieu**. Nova York: Autêntica, 2017. p. 64-66.
- LAMARRE, T. **The Anime Machine: a media theory of animation**. London: University of Minnesota Press, 2009.
- LEONG, J. Reviewing the 'Japaneseness' of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship. **Cinephile**, The University of British Columbia's Film Journal, v. 7, n. 1, 2011.
- LITTLE WITCH ACADEMIA. Direção: Yoh Yoshinari. Produção: Trigger. Série televisiva. Japão, 2017.
- LU, A. S. The many faces of internationalization in Japanese anime. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, v. 3, n. 2, 2008.
- MAHOU SHOUJO LYRICAL NANOHA. Direção: Akiyuki Shinbou. Produtora: Seven Arcs. Série televisiva. Japão, 2004.
- MAHOUTSUKAI SALLY. Direção: Harumi Kosuka. Produção: Toei Animation. Série televisiva. Japão, 1966–1968.
- MCCARTHY, H. **A arte de Osamu Tezuka: deus do mangá**. São Paulo: Mythos, 2012.

MIRAI SHOUNEN CONAN. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Nippon Animation. Série televisiva. Japão, 1978.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**, São Paulo: Brasiliense, 2007.

ORTIZ, R. **O próximo e o distante: Japão e modernidade – mundo**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

URBANO, K. **Legendar e distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais**. 2013. 174 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

SATO, C. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SUAN, S. Anime's performativity: diversity through conventionality in a global media-form. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, v. 12, n. 1, 2017.

STEINBERG, M. **Anime's media mix: franchising toys and characters in Japan**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2012.

TANAKA, M.; SAMARA, B. S. Breve percurso da produção televisiva japonesa: desafios e soluções. **XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom**. 2012. Disponível em: [www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0400-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0400-1.pdf). Acesso em: 27 jun. 2018.

WHEELER, J. The Higurashi Code: algorithm and adaptation in the otaku industry and beyond. **Cinephile**, The University of British Columbia's Film Journal, v. 7, n. 1, 2011.

## Sobre o autor

**Gustavo de Melo França:** Mestre na linha Cultura, Economia e Políticas da Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe. Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe. Desenvolve pesquisas sobre o campo da animação e os processos de hibridismos culturais que ocorrem nele, tendo como foco principal as produções que tangem o campo da animação japonesa.

**Conflito de interesses:** nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica do Estado de Sergipe.

