

Recebido em 13/05/2023 e aprovado em 27/10/2023

ANIMAÇÃO JAPONESA NO SÉCULO XX: PARA ALÉM DOS ESTEREÓTIPOS DO ANIMÊ

Geovana Siqueira Costa¹

Resumo: As animações japonesas são parte de uma cultura diversificada e criativa, embora reconhecida contemporaneamente pelo estereótipo comercial que se desenvolveu a partir dos anos 1960-70, com o surgimento da indústria do animê. O objetivo do artigo é analisar brevemente o trabalho de diferentes animadores e diretores, bem como as diferentes técnicas e temáticas utilizadas nas animações japonesas ao longo do século XX, buscando ir além da visão estereotipada. Mediante uma revisão bibliográfica das primeiras animações, dos pioneiros, do contexto da Segunda Guerra Mundial e das animações do final do século XX, buscou-se apresentar variados exemplos que ampliam o conhecimento sobre o tema, mostrando a importância histórica e cultural da arte animada no Japão.

Palavras-chaves: Animação japonesa. Animê. Cultura pop japonesa.

JAPANESE ANIMATION IN THE 20TH CENTURY: BEYOND ANIME STEREOTYPES

Abstract: Japanese animations are part of a diverse and creative culture, although recognized nowadays by the commercial stereotype that developed from the 1960s-70s, with the emergence of the anime industry. The objective of the article is to briefly analyze the work of different animators and directors, as well as different techniques and themes used in Japanese animation throughout the 20th century, seeking to go beyond the stereotyped view. Through a bibliographic review of the first animations, the pioneers, the context of the Second World War and the animations of the end of the 20th century, it tried to present several examples that expand the knowledge on the subject and show the historical and cultural importance of the animated media in Japan.

Keywords: Japanese animation. Anime. Japanese pop culture.

ANIMACIÓN JAPONESA EN EL SIGLO XX: MÁS ALLÁ DE LOS ESTEREOTIPOS DEL ANIME

Resumen: La animación japonesa forma parte de una cultura diversa y creativa, aunque contemporáneamente reconocida por el estereotipo comercial que se desarrolló a partir de la década de 1960-70, con la aparición

de la industria del anime. El objetivo del artículo es analizar brevemente el trabajo de diferentes animadores y directores, así como diferentes técnicas y temas utilizados en la animación japonesa a lo largo del siglo XX, buscando ir más allá de la visión estereotipada. A través de una revisión bibliográfica de las primeras animaciones, los pioneros, el contexto de la Segunda Guerra Mundial y las animaciones de finales del siglo XX, se buscó presentar diversos ejemplos que amplíen el conocimiento sobre el tema y muestren la importancia histórica y cultural de los medios animados en Japón.

Palabras-clave: Animación japonesa. Anime. Cultura pop japonesa.

Introdução

As animações japonesas, embora abarquem variados tipos de obras, são conhecidas no Brasil genericamente como “animê”. E, assim como muitos outros produtos da cultura popular de massas, possui estereótipos próprios. Para Richie (1990, p. 80, tradução nossa): “uma mistura de nudez feminina, heróis adolescentes, monstros da ficção científica e animais fofos”.

O animê (*animēshon*) é uma abreviação da transliteração da palavra inglesa *animation*, que surgiu em 1962 e se tornou um termo popular. Fora do Japão, animê significa “animação japonesa”. Mas dentro do Japão, Gan (2010) aponta que pode ser usado tanto como abreviação de *animation* (para qualquer animação, de qualquer país) quanto como um tipo culturalmente específico de animação japonesa, caracterizado pela preocupação comercial. Assim, é comum que animadores japoneses, dependendo da ênfase que querem dar ao seu trabalho (autoral ou comercial), utilizem um ou outro termo.

Quando usado para se referir a um tipo cultural e comercialmente específico, o animê tende a ser um universo restrito. Refletindo sobre a bibliografia do tema, foi possível sintetizar através dos seguintes elementos:

1. Formato: adaptação de histórias em mangá² para o formato seriado de TV, intrinsecamente ligado a outros formatos (cinema, videogame, OVA³, vídeos para internet). Além disso, há uma delimitação das obras de acordo com idade (adulto/infantil) e gênero (masculino/feminino).

2. Estética e narrativa: popularidade de temas de ficção científica, aventura e drama. Os personagens têm olhos grandes, paleta de cores exuberante e informalidade na fala, com o intuito de construir *designs* e personagens transculturais e memoráveis. Há um incentivo à comercialização de produtos como bonecos colecionáveis.

3. Técnicas: influência da chamada animação limitada⁴ e uso de recursos que diminuem os custos de produção. As técnicas estão ligadas ao modo de produção industrial, envolvendo terceirização e vinculação aos comitês de financiamento (*seisaku iinkai*).

4. Recepção: importância do público-alvo transnacional e da cultura de fãs, que participam ativamente do processo de produção e disseminação (práticas de *fanssaber*⁵ e *cosplay*⁶). Há também a apropriação das animações pelo governo do Japão, que as coloca como representantes culturais do país, juntamente com outros produtos populares (mangá, moda, culinária, etc.).

No entanto, é possível argumentar que, apesar de delimitado, o universo do animê não é fechado, podendo variar em diversos aspectos. E apesar de ser tão popular e representar um grande percentual da economia japonesa, também não é a única forma de animar no Japão. Para Lamarre (2009), a animação é uma combinação de cinema (imagens em movimento) e arte (desenho, pintura). Embora o autor coloque ênfase na ilusão de movimento, este movimento estaria dentro e fora das telas, mobilizando pessoas. Para o artigo, interessa pensar como esse processo acontece.

Dessa forma, o objetivo é apresentar outros aspectos e elementos das animações japonesas, percorrendo as primeiras obras e seus pioneiros, as animações no contexto da Segunda Guerra Mundial, o surgimento dos clássicos a partir dos anos 1950 e as animações no final do século XX. Embora as pretensões do artigo se limitem a uma revisão bibliográfica e a uma reflexão geral, foi possível apresentar diferentes técnicas, estéticas e temas abordados

por animadores e estúdios, os quais demonstram a grande diversidade e importância das animações japonesas.

1. As primeiras animações do Japão e os “pioneiros”

Yamaguchi e Watanabe (1977 apud GAN, 2010) apontam que, no início do século XX, quando animações estrangeiras foram primeiramente apresentadas no teatro Teikokukan de Asakusa, Tōkyō, foram chamadas de *dekobō shingachō*⁷. Já a partir de 1917, o termo *senga eiga* (filme de desenho de linha, ou linhas que se movem) passa a ser utilizado, considerado também um gênero filmico específico que apresentava apenas imagens gráficas movimentadas e referia-se a produções feitas localmente no Japão. Outras denominações menos utilizadas do período são *kugo (flip picture)*, *kāton komedi* (cartum de comédia) e *chamebō zu* (imagens divertidas) (CLEMENTS, 2013).

Na década de 1920, o termo mais usado foi *manga eiga* (filme de mangá), que, diferentemente de *senga*, possuía narrativa. Assim como o nome indica, foi influenciado pelas produções de mangá. A partir de 1937, surgiu o termo *dōga eiga* (filme movimentado), criado por Masaoka Kenzō⁸ para identificar animações cinematográficas. Também na década de 1930, os termos *byoga eiga* (filme desenhado) e *kongo eiga* (filme mixado) foram utilizados (HU, 2010).

Em 1962, o termo *animēshon* surge na revista *Eiga Hyoron* e se consolida, relacionado às produções televisivas e comerciáveis produzidas por Tezuka Osamu (GAN, 2010). Outros termos pouco utilizados surgiram depois, como *japanimation*, criado nos EUA, na década de 1990, para designar as animações japonesas em um contexto localizado de popularidade das obras.

No início do século XX, as animações japonesas surgem a partir da importação e adaptação de técnicas europeias e estadunidenses. O historiador de animação Tsugata (2003; 2013) aponta tendências históricas

seguidas pelos três primeiros animadores. Shimokawa Ōten (1892-1973) era cartunista e foi comissionado pelo estúdio Tenkatsu⁹, utilizando desenhos feitos em quadro-negro e recorte de papel de personagem sobre fundo desenhado para compor filmes de curta duração. Infelizmente, nenhum de seus cinco trabalhos foi preservado. Kouchi Junichi (1886-1970), também cartunista, trabalhou para o estúdio Kobayashi Shokai¹⁰ e fundou seu próprio estúdio, o Sumikazu Eiga Sosakusha, em 1923. Entre 1920-1930, ele produziu cerca de 15 animações com a técnica de recorte de papel. A maioria com conteúdo propagandístico para partidos ou organizações políticas, apesar de somente *Hyoroku no Musha Shugyo (Treinamento do Guerreiro, entre 1917-1925)* ter sido preservada. Já Kitayama Seitaro (1888-1945) era pintor de aquarelas e desenvolveu individualmente modos de animar a partir do desenho e recorte em papel. Em 1917, ele se apresentou ao estúdio Nikkatsu, o maior estúdio de filmes na época, para produzir animações. Em 1921, estabeleceu o primeiro estúdio japonês voltado somente para animação, o Kitayama Eiga Seisakusho. Kitayama produziu mais de 30 obras, de variados conteúdos, mas se destacam as comissões de propagandas políticas e de conteúdos educacionais de ciência, matemática e física. De seus trabalhos, somente a animação *Taro no Banpei Sensuitei no Maki (O Guarda Taro e Seu Submarino, 1918)* foi preservada.

A produção dos primeiros animadores japoneses enfrenta o problema da conservação, e não só devido ao tempo. Durante o Terremoto de Kantō (1923) muitas obras foram perdidas. Por isso, ações de preservação são importantes. Em 2017, na ocasião do centenário da animação japonesa, foi disponibilizado um *site* para consulta de obras animadas preservadas operado pelo Arquivo Nacional de Filmes do Japão¹¹.

No *site* há um total de 64 animações e informações sobre gêneros, técnicas, tipos de movimento, personagens e autores. A maioria das animações são feitas com técnica de recorte de papel e exploram o gênero "lendas, contos e fábulas", com destaque para o uso de animais

antropomórficos. Inclui comentários de especialistas sobre as obras e um museu memorial *on-line* baseado na exposição do Arquivo Nacional de Filmes do Japão, de 2010, chamada de “Ōfuji Noburo: Pioneiro da Animação Japonesa” (Figura 1).

Segundo o *site*, durante muito tempo considerou-se que a animação mais antiga do Japão seria *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* (*Imokawa Mukuzō: o Zelador*, abril de 1917), de Shimokawa Ōten. Mas atualmente há controvérsias. LITTEN (2014) aponta que a primeira animação lançada no Japão foi *Dekobō Shingachō: Meian no Shippai* (*Livro ilustrado: Fracasso de um Grande Plano*, fevereiro de 1917), também de Shimokawa, mas a questão ainda é incerta e pouco documentada, já que as animações se perderam. O que se sabe sobre elas advém de artigos e menções em revistas e jornais.

A animação mais antiga que foi preservada e pode ser consultada no *site* é *Namakuragatana* (*A Espada Cega*, junho de 1917), de Kouchi Junichi (Figura 2). Ela foi encontrada por Matsumoto Natsuki em 2007. Matsumoto é pesquisador na Universidade de Artes de Osaka e também um colecionador, tendo contribuído para o acervo de pesquisa sobre filmes em diversas ocasiões. Em 2005, ele adquiriu um material contendo 3 projetores, 11 rolos de filmes de 35 mm e 11 lâminas de vidro para lanterna mágica¹². Dentre o material, há uma animação feita no final do período Meiji (1868-1912), com célula, nas cores preto e vermelho. Sua descrição é a seguinte: “um menino de chapéu vermelho e terno de marinheiro olha para trás e escreve *katsudō shashin* (imagem em movimento), depois se vira para frente, tira o chapéu e faz uma reverência” (MATSUMOTO; TSUGATA, 2006, p. 92, tradução nossa). A animação é um fragmento de 3 segundos e não foi exibida em cinemas ou teatros, mas foi considerada desde então a animação mais antiga feita no Japão.

Outras animações preservadas e fragmentos dos primórdios da animação japonesa podem também ser acessados pelo projeto de 2020 do Arquivo Planeta Filmes de Kobe¹³. Segundo a lista da pesquisa, ainda em

andamento, há 282 animações das décadas de 1920-1960 e 10 delas foram digitalizadas. As temáticas são variadas e vão desde animações educacionais, publicitárias, até adaptações de contos tradicionais.

Figura 1 - *Osekisho (No posto de fronteira, 1930, Ōfuji Noburo)*



Fonte: Imagem fornecida pelo Arquivo Nacional de Filmes do Japão.

Figura 2 - *Namakuragatana (A espada cega, 1917, Kouchi Junichi)*



Fonte: Parte do material original de Matsumoto Natsuki. Imagem fornecida pelo Arquivo Nacional de Filme do Japão.

Enquanto Shimokawa, Kouchi e Kitayama são considerados os primeiros a realizar algum tipo de animação no Japão a partir da técnica de recorte para comissões de propaganda e adaptações de contos tradicionais, Masaoka Kenzō (1898-1988) e Ōfuji Noburō (1900-1961) são considerados os “pioneiros” da animação, desenvolvendo técnicas coletivas e individuais de animar. A partir de então, a técnica de recorte de papel, que produzia

movimento animado pouco natural, foi gradualmente sendo abandonada em prol do desenho em células de acetato¹⁴. Os temas explorados se ampliaram, embora a tendência de animações adaptadas de contos tradicionais tenha permanecido.

Ōfuji Noburō, aprendiz de Kouchi, realizou mais de 20 animações entre as décadas de 1926-60. Ele buscou construir suas animações de forma artística, individualizada e autoral, quase sempre se dirigindo para o público adulto. O animador experimentou com técnicas diversas como o recorte de personagens em *chiyogami* (tipo de papel tradicional japonês com estampas coloridas) e recorte de silhueta em papel celofane. Também trabalhou posteriormente com desenho em célula e introduziu cor em alguns trabalhos, como em *Katsura Hime (Princesa Katsura, 1937)*, a partir da câmera Kodachrome, que inovava na qualidade de reprodução de cores. Ōfuji chegou a ser premiado no Festival de Filmes de Cannes, em 1953 e no Festival de Filme de Veneza, em 1956. Também estava preocupado em desenvolver obras mais artísticas e menos comerciais. Em 1962, um ano após sua morte, foi criado o Prêmio Ōfuji Noburō (Ōfuji Noburō Shō), uma categoria para animações autorais ou artísticas na grande Premiação de Cinema Mainichi (Mainichi Eiga Konkūru). A categoria se diferencia do prêmio de Filme de Animação, dedicado para animações de grandes estúdios ou empresas (SANO, 2013).

Já Masaoka, formado em pintura japonesa, buscou introduzir técnicas modernas que equiparassem a produção japonesa à produção exterior e viabilizassem financeiramente seu trabalho, dirigindo-se ao público infantil. Mais de 25 obras de animação são creditadas a Masaoka. O animador produziu sozinho, com dinheiro próprio, mas também para estúdios como Shōchiku e Nikkatsu, e foi responsável pela primeira animação com som do país, *Chikara to Onna no Yo no Naka (No Mundo do Poder e das Mulheres, 1933)*. O curta se perdeu, sobrando apenas pôsteres e fotos. Também foi pioneiro no uso de desenho em célula com *Chagama Ondo (A Dança das*

Chagamas, 1934). Para Watanabe (2013) e Plata (2014), ele é considerado o “Walt Disney” do Japão e o principal incentivador do uso de desenho em célula no país. Masaoka foi o mestre de muitos animadores conhecidos posteriormente, como Seo Mitsuyo, Furusawa Hideo, Kumakawa Masao e Mori Yasuji, estabelecendo um sistema de mestre-aprendiz. Portanto, ambos os animadores pioneiros foram importantes para a consolidação da animação no Japão, embora de maneiras diferentes.

2. As animações antes e depois da Segunda Guerra Mundial

Segundo Hu (2010), durante o período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) a maioria das animações japonesas foi marcada por um conteúdo nacionalista que ecoava a campanha do Império Japonês. Muitas animações foram comissões do governo, custeadas pelo Ministério da Educação ou pela Divisão de Cultura Fílmica que compreenderam a animação como um meio importante para transmitir mensagens educacionais. Como havia uma alta taxa de desemprego na época, as comissões do governo foram a forma majoritária de financiamento das animações.

A produção mais conhecida do período é o primeiro filme de longa-metragem de animação em célula produzido no Japão, *Momotarō Umi No Shinpei* (*Momotarō: Guerreiros Sagrados do Mar*, 1945), de Seo Mitsuyo. O animador foi aprendiz de Masaoka e também o primeiro a usar a câmera multiplano¹⁵ para animar *Ari-chan* (*Ari-chan, a Formiga*, 1941), um de seus muitos trabalhos para o Ministério da Educação. *Momotarō* é também uma continuação do curta-metragem *Momotarō No Umiwashi* (*Momotarō: Águias do Mar*, 1943), e adapta a história de um antigo conto tradicional japonês. A história já havia sido adaptada para o meio animado outras vezes, mas não em versão de longa-metragem (com ao menos 70 minutos) e nem com tantos elementos nacionalistas e militaristas: afinal, o filme foi encomendado

diretamente pelo Ministério da Marinha do Japão. A animação foi considerada perdida após a guerra até que uma cópia sua foi encontrada na década de 1980, nos porões do estúdio Shōchiku (WATANABE, 2013; HU, 2010).

Algumas animações do período são exceções, entretanto. Reminiscentes do período Taishō (1929-1933), quando houve grande variedade de arte e cinema proletários no Japão, foram produzidas também muitas animações progressistas, inspiradas pela época de inovação e modernização. Os temas comuns eram o trabalho e a ansiedade social causada pela guerra Sino-Japonesa (1937-1945). Os artistas se organizaram através da Prokino, Liga Proletária de Filmes do Japão (Nihon Proletaria Eiga Dōmei) e do jornal Shinko Eiga. Um filme importante da época foi *Entotsuya Perō* (*O Limpador de Chaminé*, 1930), dirigido por Yoshitsugu Tanaka. O estúdio produtor foi o Doeisha, que apoiava as causas proletárias na época (HU, 2010).

No período pós-guerra, a produção de animação no Japão sofreu uma dura crise. Durante a ocupação estadunidense do arquipélago (1945-1952), foram criados aparatos de controle e censura das produções artísticas, como o Supremo Comando das Forças Aliadas (SCAP), o Destacamento de Censura Civil e o Centro de Informação e Educação. Esses órgãos tinham como objetivo erradicar as reminiscências militaristas e nacionalistas das produções artísticas do país, que haviam sido incentivadas no período da guerra. Durante a ocupação estadunidense, em 1946, cerca de 200 cópias de filmes foram queimadas pelo SCAP pelo seu conteúdo “antidemocrático” (HU, 2010).

As animações japonesas de meados da década de 1940 são definidas por conceitos como *mukokuseki*, que significa “sem uma identidade nacional específica” (LEONG, 2011), ou como *atarashi jidai*, que significa “nova era” (HU, 2010). As definições surgem de uma tentativa dos artistas de não manifestar nenhum marcador nacionalista em suas obras, primeiramente devido à censura, mas também para expandir suas produções para o

mercado internacional. *Sakura (Flor de Cerejeira, 1946)*, dirigida por Masaoka Kenzō, foi feita nessa época. A obra foi realizada pela organização Nova Companhia Japonesa de Animação (Shin Nihon Dōgasha), criada em 1945, por mais de 100 animadores, entre eles Yamanoto Sanae, Yasuji Murata e Masaoka Kenzō (HU, 2013). *Sakura* apresenta uma animação sem narrativa, com movimentos livres de dança e apelo à natureza, uma contraposição ao nacionalismo das animações anteriores.

3. O surgimento dos “clássicos”

Em 1948 houve a criação da companhia de produção Nihon Dōga, que passa a se chamar Nichido Eiga em 1952. Em 1956 é comprada pela companhia Tōei, e passa a se chamar Tōei Dōga. Com isso, ocorre o ressurgimento da tendência de animações cinematográficas no “estilo Disney”, que havia sido iniciada com Masaoka na década de 1930. A influência pode ser observada no exagero das expressões (*squash and stretch*), uso de roteiro em quadros (*storyboard*), treinamento regular de aprendizes e desenvolvimento de uma marca publicitária (SILVA, 2017).

A Tōei foi responsável por produzir o primeiro longa-metragem de animação em célula colorido do Japão: *Hakujaden (A Lenda da Serpente Branca, 1958)*, de Yabushita Taiji. Sua história é uma adaptação de um antigo conto chinês em forma de musical, que remete a uma tentativa de reconciliação entre japoneses e chineses no pós-guerra e de manter relações próximas com os estúdios de Hong Kong, em ascensão na época (HU, 2010).

Em termos técnicos, as produções da Tōei entre as décadas de 1950-70 utilizaram amplamente o desenho em célula. Suas animações cinematográficas são geralmente descritas como tendo 12 quadros por segundo, com um desenho para dois quadros. A média da Disney era de 18 quadros por segundo, enquanto a taxa de projeção de filmes *live-action* é de 24 quadros por segundo (LAMARRE, 2009). Uma animação desse tipo

demanda um sistema complexo, exigindo grandes equipes especializadas em cor, quadros intermediários (*inbetween*), animação chave (*keyframe*), cenário, etc. Além de ter um custo de financiamento maior, reduzindo a capacidade do estúdio de produzir obras massivamente.

Rivalizando com a Tōei, surgiu o estúdio Mushi Production, em 1961. Criado por Tezuka Osamu (1928-1989), foi o estúdio que desenvolveu a tendência de animação mais sólida até então. Tezuka é considerado por muitos estudiosos como “deus dos mangás” (LAMARRE, 2013) e importante figura no campo do animê.

Yamanashi (2013) defende que o mangá de Tezuka possuía, desde o início, a característica *mukokuseki*, algo que é amplamente usado nas suas obras e nas produções teatrais da sua cidade, Takarazuka. Durante um tempo, o próprio Tezuka se juntou a um grupo de teatro, e é de lá que veio a inspiração para seus personagens com os característicos olhos grandes. Nos teatros, era comum as peças chamadas de *otokoyaku*, em que os atores colocavam grandes cílios postiços e sombra nos olhos para refletirem a luz do palco e ficarem visíveis até mesmo no final do salão. A maquiagem elaborada também influenciou a maneira como personagens femininas eram representadas, dando origem ao estereótipo do gênero *shōjo* (feito para garotas), como pode ser observado em *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro, 1953)*.

Para Clements (2013), Tezuka revolucionou também o mundo das animações ao construir as bases do que chamamos hoje de indústria do animê. Para diminuir os custos de produção da animação, Tezuka optou pelo formato de produções seriadas para TV, em vez de filmes para cinema. Modificou o formato de séries dos EUA que tinha, em média, cinco minutos de duração diária, apresentando uma obra adaptada de um de seus mangás, com trinta minutos semanais: *Tetsuwan Atomu (Astro Boy, 1963-1966, Figura 3)*. Com *Astro Boy*, ele introduziu os famosos “filme-resumo” que apresentam um compilado da história do seriado e são lançados nos cinemas para divulgar a

obra. O filme *Tetsuwan Atomu: Uchū no Yūsha* (*Astro Boy: Herói do Universo*, 1964) estreou competindo com filmes da Tōei. Além disso, a série foi vendida para uma companhia de TV nos EUA, o que se tornaria cada vez mais comum.

Tezuka via sua animação como “sem-lugar”, o que poderia levar as obras para o exterior de uma maneira que o *live-action* não poderia (CLEMENTS, 2013). Neste caso, a falta de “nacionalidade” também refletia a falta de “etnicidade” dos personagens, contribuindo para o sucesso internacional. Contraditoriamente, a “japanicidade” foi deslocada então dos personagens para o animê, que se tornou sinônimo de um “gênero” intrinsecamente japonês (LEONG, 2011).

Figura 3 - Figura 3: *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*, 1963-1966, Tezuka Osamu)



Fonte: cena do episódio 01 na minutagem: 09m37s.

Michitarō Tada (apud CLEMENTS, 2013) relacionou a obra com o *kamishibai*, um teatro de papel tradicional no qual folhas de papel desenhadas são retiradas, uma a uma, de uma caixa de madeira. A série principal de Tezuka foi feita com apenas 8 quadros por segundo, com os desenhos fotografados três vezes, no intuito de diminuir os custos de produção. Dessa forma, a obra transmite a sensação de pouco movimento. Houve também a diminuição das fotografias de diálogos de personagens, com pouca preocupação com a sincronização labial, em detrimento de um maior desenvolvimento narrativo. As medidas tomadas por Tezuka são resumidas da seguinte forma:

[...] usar quadros estáticos únicos por períodos prolongados; puxar uma célula atrás da outra para sugerir movimento; usar loops de animação e células recicladas; [...] e manter um banco de imagens de episódios anteriores que podem ser reaproveitadas [...]. (CLEMENTS, 2013, p. 217, tradução nossa)

Por um lado, a indústria foi viabilizada e comercialmente se consolidou. Por outro, houve uma precarização do trabalho dos animadores, já que o “corte de gastos” definiu um padrão de terceirização de funções.

Conforme a pesquisa da Japan Animation Creators Association (JAniCA) de 2009, feita com 728 animadores japoneses, foi possível concluir que diretores e posições hierarquicamente superiores são bem remuneradas e possuem contratos fixos. No entanto, animadores de quadros intermediários (*inbetween*) e animadores chave (*key frame*), que fazem a parte mais massiva dos desenhos, ganham por produtividade. A maioria dos animadores dessas categorias são jovens com menos de 30 anos e pouca experiência, que trabalham como *freelancer* em jornadas de cerca de 10 horas diárias, sem direito a descanso semanal, previdência social ou sistema de saúde (OKEDA; KOIKE, 2011). A produção de animê está vinculada, desde a década de 1990, a um comitê de financiamento (*seisaku iinkai*), que é uma junção de várias empresas (editoras, produtoras, fabricantes de brinquedos, emissoras de TV) para viabilizar financiamento inicial e obter licenças para vendas de produtos relacionados (OKEDA; KOIKE, 2011). Inclusive, animadores e estúdios independentes acabam por definir seu trabalho como “animação” e não como “animê”, por não produzirem nos moldes deste mercado.

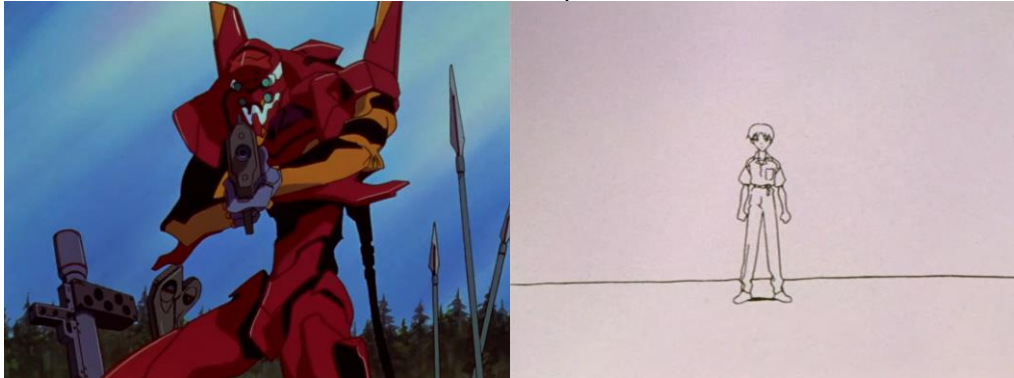
4. As animações do final do século XX

Nas décadas de 1970, 1980 e 1990, muitos animadores, estúdios e companhias passaram a produzir conforme o modo econômico de Tezuka. A própria Tōei, que antes era conhecida por filmes de animação cinematográfica, passa a produzir séries de TV como *Doragon Bōru* (*Dragon*

Ball, 1986), *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* (*Sailor Moon*, 1992) e *Wan Pīsu* (*One Piece*, 1999), tornando-se um sucesso comercial. O gênero *meka* (robôs gigantes) se difunde igualmente nessa época, como no caso de *Uchū Senkan Yamato* (*Patrulha Estelar*, 1974) e *Kidō Senshi Gundam* (*Mobile Suit Gundam*, 1980). O estúdio Gainax surge neste contexto, em 1985, com jovens garotos que se juntam para produzir animações de ficção científica com poucos recursos.

Mas, tanto Lamarre (2009) quanto Kirkegaard (2020) afirmam que, para além de um modo de produção que visava cortar custos, o *meka* muitas vezes refletia um mundo em intensa transformação tecnológica, alinhando a linguagem de animação com o tema da narrativa. Em *Shin Seiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995), de Anno Hideaki e estúdio Gainax (Figura 4), é possível vislumbrar um exemplo. A animação privilegia a reflexão e não a ação, predominando em muitos episódios um “minimalismo estético” que força a criatividade do artista, ou a tendência mais subjetiva de colocar em ênfase sua expressão. Alguns recursos usados para isso são o banco de células, que serve como ferramenta artística deliberada em monólogos, uso de técnicas diferentes intercaladas para produzir movimento (convencional e limitada), e o uso ocasional de imagens não animadas, como fotografias ou desenhos rascunhados. Tudo isso ajuda a produzir uma sensação de ansiedade, disrupção e perda de identidade, alguns dos temas abordados na série.

Figura 4 e 5: *Shin Seiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995, Anno Hideaki)



Fonte: cena do episódio 19 na minutagem 12m00s e do episódio 26 na minutagem: 12m14s.

Entre as décadas mencionadas acima, o animê começou a ser exportado mundialmente, inclusive para o Brasil, mostrando que uma indústria se consolidava em torno da produção e da estética iniciadas por Tezuka. Contudo, essa tendência de animação não foi a única.

No campo da animação independente, muitos animadores trabalharam em seus próprios estúdios ou em estúdios pequenos, produzindo projetos educacionais sem fins lucrativos ou trabalhos publicitários (Hu, 2010). Este é o caso de Kuri Yōji (1928-). Kuri começou a trabalhar com propagandas em animação para TV na década de 1960, e logo ganhou notoriedade em diversas premiações internacionais, como nos festivais de Annecy, Veneza e Vancouver. Conjuntamente com Yanagihara Ryōhei (1931-) e Manabe Hiroshi (1932-2000), fundou o famoso trio denominado Associação de Animação dos Três (*Animēshon Sannin no Kai*), que refletia um estilo moderno, feito de forma autônoma e voltado para adultos. O trio estabeleceu também um festival exclusivamente para animação independente, realizado regularmente sob o nome do grupo no Centro de Arte Sōgetsu, em Tōkyō. Em seu manifesto “Rumo à criação de novas imagens”, se afirma:

Novos processos e tecnologias devem andar de mãos dadas com novos modos de consciência. Aí está o caminho para a criação de imagens verdadeiramente novas. Isto é o que nós, a Associação de Animação dos Três, queremos alcançar

através da animação. Reunimo-nos a partir de disciplinas separadas - pintura, cartum e *design* - não para criar mais uma colaboração popular entre mídias, mas para transcender nossas próprias fronteiras pessoais, para acrescentar uma nova dimensão a nossas interações, explorando diferentes processos e modos de consciência (KURI; MANABE; YANAGIHARA, 1960 apud DOUGLASS, 2019).

Kuri criticava a feitura de animações “infantilizadas” de estúdios como a Tōei, influenciadas pelo “estilo Disney”. Dessa forma, o que o trio propunha eram experimentações com técnicas, músicas, cores, movimentos e narrativas. Seu objetivo era compreender e teorizar sobre o que é a animação para expandir seus limites. Outro aspecto explorado foi a temática erótica e sexual, muitas vezes refletindo questões de gênero, com o intuito de chocar os espectadores. Douglass (2019) relaciona tais aspectos das animações independentes do trio com o movimento *New Wave* japonês no âmbito do cinema de *live-action*, que também experimentou novas técnicas e explorou temáticas sexuais de forma criativa e ousada.

Yamamura Kōji (1964-) é outro exemplo de animador e ilustrador independente e reconhecido internacionalmente, principalmente no mundo das premiações e festivais de curta-metragem. Ele explorou, em seus mais de 50 trabalhos, diferentes influências artísticas tradicionalmente japonesas com temáticas de humor e crítica social. *Japanese-English Pictionary (Dicionário Pictórico de Japonês-Inglês, 1989)* por exemplo, apresenta uma enciclopédia pictórica de técnicas de animação, com ilustrações de palavras em japonês e inglês. Em curtas mais recentes, como *Atama Yama (Cabeça de Montanha, 2002)*, o animador adaptou uma história tradicional de *rakugo*, arte narrativa performática que se desenvolve e se desenrola com base nos diálogos das histórias, interpretado com a ajuda de gesticulações e mímicas. Ele utiliza também técnicas como pintura em pergaminho e narração acompanhada pelo instrumento musical *shamisen*¹⁶. Dessa forma, é possível perceber a tendência das animações independentes em serem feitas com uma

variedade grande de técnicas e temas, que mudam a cada trabalho, em um amplo campo de experimentação de linguagens artísticas individuais.

Já no mundo das animações convencionais, é importante mencionar os trabalhos de Ōtsuka Yasuo (1931-2021), que foi primeiramente cartunista e apaixonado por desenho mecânico, até entrar no estúdio Nichido (posterior Tōei) como aprendiz de animador, em 1956. Seus mentores foram Mori Yasuji e Daikuhara Akira. Ōtsuka tornou-se rapidamente membro efetivo e trabalhou como segundo animador chave do filme *Hakujaden (A Lenda da Serpente Branca, 1958)*. Posteriormente trabalhou como animador chave principal e diretor de animação em inúmeros outros filmes e séries (LAMARRE, 2009).

Um dos mais importantes foi *Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken (Hórus: O Príncipe do Sol, 1968)*, em que Ōtsuka atuou como diretor de animação e introduziu a modulação da taxa de quadro na animação de desenho em célula. Isso pode ser observado na cena de abertura do filme, em que há a animação de dois personagens em taxas de quadros diferentes. O gigante foi animado com menos quadros do que o protagonista, indicando um movimento mais rápido e dinâmico para o segundo. Dessa forma, é possível falar que o animador trabalhou com a superação de limites rígidos entre a animação convencional e a animação limitada, buscando maior liberdade de movimentos.

Essa ideia central de que a animação não é apenas subserviente à ação, mas tem valor e poder próprios, é provavelmente o elemento mais central e duradouro do legado de Ōtsuka, que ainda é transportado pelos animadores de hoje (WATZKY, 2021, tradução nossa).

Além disso, o grupo que executou o trabalho possuía uma dinâmica própria mais igualitária, com todos contribuindo com o *design* de personagens e com os *storyboards*. O filme também foi o início da parceria longa de Takahata e Miyazaki e importante para a influência de Ōtsuka como mestre da animação. Sua influência se deu no que é conhecido como "escola

Ōtsuka": seus membros mais importantes eram Miyazaki Hayao, Takahata Isao, Kondou Yoshifumi, Aoki Yuuzou, Kobayashi Osamu e Shibayama Tsutomu. Alguns deles mais tarde criariam estruturas próprias, como o estúdio Ghibli, estabelecido por Miyazaki e Takahata, e o estúdio Ajiadō, estabelecido por Kobayashi e Shibayama. Em Miyazaki, a influência do mestre pode ser observada no interesse por máquinas mecânicas e pelo movimento das imagens (LAMARRE, 2009; WATZKY, 2021).

O estúdio Ghibli, criado em 1985, tinha como objetivo produzir animação para o cinema, retomando os antigos trabalhos da Tōei. Takahata Isao (1935-2018) e Miyazaki Hayao (1941-) trabalharam na companhia anteriormente, mas decidiram criar seu próprio estúdio para construir seus projetos autorais, Takahata como diretor e Miyazaki como animador e diretor. Em sua filmografia, há cerca de 23 animações de longa-metragem, 21 curtas-metragens e mais uma variedade de comerciais de TV e coproduções (Figura 6).

Embora seja difícil falar em autoria na produção de animações de estúdio, pois geralmente há uma grande equipe para realizar as diferentes etapas, estudiosos (HU, 2010; MCCARTHY, 1999) analisam as obras do Ghibli através da *autherism theory*¹⁷, principalmente quando se trata da filmografia de Miyazaki. Isso acontece devido à recorrência de temas, técnicas e estética. Por exemplo, podemos citar as temáticas relacionadas às interações complexas e não duais entre humanos e natureza, elementos do folclore e história do Japão, assim como a construção de protagonistas femininas. Os temas, tratados a partir de um viés "cotidiano", se relacionam com uma tendência do cinema *live-action* no Japão, quando os famosos filmes *jidaigeki*¹⁸ e de propaganda nacionalista deixam de ser majoritários e emerge um cinema mais poético e do "dia a dia". É o caso dos filmes do diretor Ozu Yasujiro (1903-1963), a partir de 1930 (NOVIELLI, 2007).

Em relação à técnica, há um resgate das animações cinematográficas das décadas anteriores, uma grande preocupação com o movimento, com

cenários foto-realísticos e com um processo mais autoral e expressivo. Por fim, na maioria das obras há uso pontual de computação gráfica, uma vez que a maior parte é produzida com animação tradicional (desenho em célula feito à mão) de 12 quadros por segundo¹⁹, bem como um sistema fixo de contratação de animadores com direitos trabalhistas.

Em uma de suas declarações polêmicas, Miyazaki (1988) declarou suas ressalvas em relação à indústria do animê, de forma que seu trabalho se destacaria mais no campo do cinema. Afirmou que as obras animadas não mais "coreografavam" o movimento por meio de quadros intermediários (*inbetween*), e sim simplificavam e reduziam os detalhes dos desenhos, focando em representar o impacto do momento, em vez do próprio movimento (MIYAZAKI, 1998 apud GAN, 2010). Por isso, ele definiu seu trabalho como *eiga* (filme) e não como animê, distanciando o estúdio Ghibli da chamada "cultura otaku". Os *otaku*, grupo de fãs de cultura popular (mangá, animê, *tokusatsu*, etc.) que surgiram a partir da década de 1960, eram extremamente malvistas no Japão durante a década de 1990, graças aos inúmeros ataques, crimes e incidentes causados por seus membros aficionados.

Por fim, Hiroki (2009) afirma que, com as mudanças tecnológicas e seus impactos no fim do século XX, há uma alteração na supremacia das grandes narrativas para a de personagens, e uma transposição dos mitos de autoria para o que ele chamou de "banco de dados" (referência ao modo como as informações circulam na internet) de elementos afetivos. No entanto, muitas animações continuaram e ainda continuam a ser feitas a partir de um cunho mais autoral, como *Kōkaku Kidōtai* (*Ghost in The Shell*, 1995) de Oshii Mamoru e *Pāfekuto Burū* (*Perfect Blue*, 1997) de Kon Satoshi. Ambas as obras inspiraram inclusive filmes *live-action* estadunidenses posteriores. *Matrix* (1999) possui influência da animação *Ghost In The Shell* e os filmes *Requiem for a Dream* (*Réquiem Para Um Sonho*, 2001) e *Black Swan* (*Cisne Negro*, 2010) possuem influência de *Perfect Blue*.

No começo da década de 1990, é possível observar uma tendência de transição do uso de desenho em célula para desenho em computação gráfica (CG) nas animações japonesas. Porém, apesar da técnica ter sido incorporada na maioria das animações do século XXI, seja pontualmente, em efeitos especiais, seja em todo o processo, a preferência estética não parece ser a de três dimensões (3D), mas sim a de simulação de duas dimensões (2D). As motivações para tal tendência fogem do escopo do artigo e podem ser melhor abordadas em outra ocasião.

Figura 6: *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (A Viagem de Chihiro, 2001, Miyazaki Hayao)



Fonte: Imagem fornecida pelo site do Estúdio Ghibli. Disponível em: <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/>. Acesso em: 01 mar. 2023. 千と千尋の神隠し© 2001 Studio Ghibli • NDDTM.

Considerações Finais

Embora o animê seja um tipo cultural e comercial específico, rotulado como um “gênero intrinsecamente japonês”, as animações japonesas podem ser conceituadas como uma linguagem artística própria e ampla. Isso porque há inúmeras formas de se movimentar as imagens e animá-las, dando ilusão de movimento e ação, como a partir do desenho em quadro negro, do recorte de papel, do desenho em célula de acetato, do desenho em computação gráfica, entre outras. A partir da revisão bibliográfica sobre a história das animações japonesas no século XX, foi possível vislumbrar também



como animadores japoneses utilizaram formatos, estéticas e temas para compor suas obras, não se restringindo à indústria do animê.

Foi possível concluir que a animação japonesa faz parte de uma rede transmídia, transcultural e transnacional que dá vida a instâncias estéticas, técnicas e políticas diversas: autorais, comerciais, relativistas, universalistas, independentes, convencionais. Dessa forma, é uma linguagem heterogênea e cheia de possibilidades para se explorar e que não se resume aos seus estereótipos de infantilidade e baixa qualidade. Como parte da cultura popular, mostra-se de extrema importância para a história do Japão, estabelecendo relações com as animações ao redor do mundo.

REFERÊNCIAS

CLEMENTS, Jonathan. **Anime: a history**. London: Palgrave Macmillan, 2013.

DOUGLASS, Jason. In search of a “new wind”: experimental, labour intensive and intermedial animation in 1950s and 60s Japan. **Animation Studies Journal**, Maureen Furniss Award, 2019. Disponível em: https://journal.animationstudies.org/jason-douglass-in-search-of-a-new-wind-winner/#_edn9. Acesso em: 1 mar. 2023.

GAN, Sheuo Hui. To be or not be anime: the controversy in Japan over the “anime” label. **Animation Studies Journal**, v. 4, 2010. Disponível em: <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>. Acesso em: 1 mar. 2023.

HIROKI, Azuma. **Otaku: Japan’s database animals**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

HU, Tze-Yue G. Animating for “whom” in the aftermath of a world war. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation: east Asian perspectives**. University Press of Mississippi: Hong Kong University Press, 2013. p. 130-147.

HU, Tze-Yue G. **Frames of anime culture and image-building**. Hong Kong University Press, 2010.

KIRKEGAARD, Ida. The archive in anime production: thoughts on the use of the cel bank in Neon Genesis Evangelion. In: MINORI, Ishida; YANG, Kim Joon (Ed.). **Archiving movements: short essays on anime and visual media materials** vol.2. Niigata Regional Image Archive at Niigata University, 2020. p. 41-49.

KOMATSU, Hiroshi. From natural colour to the pure motion picture drama: the meaning of Tenkatsu Company in the 1910s of Japanese film history. **Film History – Asian Cinema**, v. 7, n. 1, p. 69-86, 1995.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine: a media theory of animation**. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009.

LAMARRE, Thomas. The multiplanar image. In: LUNNING, Frenchy (Ed.). **Mechademia, vol. 1: emerging worlds of anime and manga**. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2006. p.120-143.

LAMARRE, Thomas. Introduction manga life: Tezuka. In: LUNNING, Frenchy (Ed.). **Mechademia, vol. 8: Tezuka's manga life**. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2013. p. 9-13.

LEONG, Jane. Reviewing the "japaneseness" of Japanese animation: genre theory and fan spectatorship. **Cinephile**, v. 7, n. 1, p. 20-25, 2011.

LITTEN, Frederick S. **Some remarks on the first Japanese animation films in 1917**. 2014. Disponível em: litten.de/fulltext/ani1917.pdf. Acesso em: 1 mar. 2023.

MCCARTHY, Helen. **Hayao Miyazaki: master of Japanese animation**. Berkeley: Stonebridge Press, 1999.

MATSUMOTO, Natsuki; TSUGATA, Nobuyuki. Kokusan saiko to kangae rareru animēshon firumu no hakken ni tsui te. **Eizō-gaku**, 76 kan, p. 86-105, 2006.

Disponível em:

https://www.jstage.jst.go.jp/article/eizogaku/76/0/76_86/article/-char/en.

Acesso em: 1 abr. 2023.

MIYAZAKI, Hayao. **About Japanese animation: the current situation of Japanese movies**. *Course Japanese Movies 7*. Published by Iwanami Shoten. Translated by Ryoko Toyama. 1988.

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do cinema japonês**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

OKEDA, Daisuke; KOIKE, Aki. Working conditions of animators: the real face of the Japanese animation industry. **Creative Industries Journal**, v. 3, n.3, p.261-171, 2011.

PLATA, Laura Montero. Los pioneros olvidados del anime: Kenzō Masaoka. **Con A de animación**, n. 4, p. 126-142, mar. 2014.

RICHIE, Donald. **Japanese cinema**: an introduction. New York: Oxford University Press, 1990.

SANO, Akiko. Chiyogami, cartoon, silhouette: the transitions of Ofuji Noburo. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p. 97-108.

SILVA, David Mussel. **Temporização em animação**: o interstício entre a técnica e o estilo. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

TSUGATA, Noboyuki. A bipolar approach to understanding the history of Japanese animation. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p. 33-41.

TSUGATA, Noboyuki. Research on the achievements of Japan's first three animators. **Asian Cinema**, p. 13-27, 2003.

YAMANASHI, Makiko. Tezuka and Takarazuka: intertwined roots of Japanese popular culture. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p. 149-170.

WATANABE, Yasushi. The Japanese Walt Disney: Masaoka Kenzo. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p.109-129.

WATZKY, Matteo. In memoriam – Yasuo Otsuka (1931-2021). **Full Frontal**. 2016. Disponível em: <https://fullfrontal.moe/in-memoriam-yasuo-otsuka/>. Acesso em: 12 nov. 2023.

NOTAS

-
- ¹ Graduada e Mestre em História pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Pesquisadora no Centro de Estudos Asiáticos da Universidade Federal Fluminense (CEA-UFF). Contato: geovanasiq1@gmail.com.
- ² Tipo de histórias em quadrinhos feitas no Japão que se originou de outras artes visuais do período Edo (1603-1868).
- ³ Original Video Animation (OVA) é um formato de animação que não é lançado nem na TV e nem nos cinemas, estreando diretamente em Digital Versatile Disc (DVD). OVA pode servir como um compilado ou um resumo da obra original. O seu apelo comercial é dirigido para fãs de alguma obra em específico, trazendo recursos adicionais.
- ⁴ Conceito estético e narrativo utilizado primeiramente pelo estúdio estadunidense United Productions of America (UPA) em suas animações, na década de 1940. Tem como características a estilização dos elementos desenhados e o número limitado de quadros e movimentos, em oposição à animação convencional do estúdio Disney, que focava no movimento naturalista. Posteriormente foi utilizado como sinônimo de técnica econômica de animação, que visava cortar custos de produção.
- ⁵ Prática de legendagem de produções feita por fãs para fãs.
- ⁶ Atividade performática em que fãs de produções se vestem como os personagens, podendo dramatizar ou jogar com outros personagens em determinado evento.
- ⁷ Expressão que pode significar "livro de imagens do menino travesso", um jeito divertido de denominar uma série de filmes e posteriormente as animações estrangeiras (GAN, 2010).
- ⁸ Os nomes próprios aqui são mencionados como no japonês: primeiro o sobrenome e depois o nome.
- ⁹ Abreviação de Tennenshoku Katsudō Shashin, estúdio de filmes em operação entre 1914-1919. Após a dissolução do estúdio Fukuhōdō, seus membros remanescentes se dividiram entre a criação do estúdio Nippon Katsudō Shashin (Nikkatsu) e a criação do estúdio Tenkatsu, que se tornaram rivais. Ver: KOMATSU, 1995.
- ¹⁰ Estúdio de filmes criado em 1914 por Kobayashi Kisaburo após romper com a Tenkatsu, onde trabalhava. Ver: KOMATSU, 1995.
- ¹¹ Anteriormente chamado de Centro Nacional de Filmes e subordinado ao Museu Nacional de Arte Moderna de Tōkyō, se tornou independente em 2018 e passou a se chamar Arquivo Nacional de Filmes do Japão. Disponível em: <https://animation.filmarchives.jp/en/index.html>. Acesso em: 23 de março de 2023.
- ¹² Aparelho de projeção de imagens sobre telas, tecidos ou paredes, a partir de lâminas de vidro pintadas, destinado a projeções coletivas. Foi criado em 1659, na Europa.
- ¹³ Projeto de Apoio à Promoção de Arquivos de Mídias e Artes, subsidiado pela Agência de Assuntos Culturais, Mídias e Artes, em parceria com a Universidade de Design de Kobe. Disponível em: <https://kobe-eiga.net/cinema/research/>. Acesso em: 05 abr. 2023.
- ¹⁴ A utilização de animação em células de acetato (desenho sobre folhas de celuloide transparente) foi uma inovação técnica importante para a animação, já que o mesmo cenário estático poderia ser reaproveitado inúmeras vezes, pois passaria a ser desenhado numa folha transparente separada do desenho do personagem. Dessa forma, a descoberta possibilitava o uso de camadas e a ilusão de profundidade. Foi inventada em 1915, nos EUA, e importada pelos animadores japoneses. Na década de 1930 a técnica se difundiu, graças à criação de uma indústria nacional de celuloide.
- ¹⁵ A câmera multiplano permite que várias camadas de elementos da animação (cenários e personagens, por exemplo) se movam em diferentes velocidades e distâncias uns dos outros, causando a sensação de profundidade. Isso acontece porque os elementos são pintados em células de acetato diferentes. O recurso de sobreposição de camadas foi utilizado a primeira vez por Lotte Reiniger em sua animação de longa-metragem *Die Abenteuer des Prinzen*

Achmed (*As Aventuras do Príncipe Achmed*, 1926). Em 1933, Ub Iwerks, ex-sócio de Walt Disney, inventou um aparato com câmera e quatro camadas de células de acetato. Em 1934, os animadores do estúdio Fleischer criaram um dispositivo parecido, denominado de câmera estereoscópica. Mas o recurso acabou ficando famoso internacionalmente com a câmera multiplano de sete camadas criada por William Garity, para Walt Disney, com o intuito de ser usada no longa-metragem *Snow White and the Seven Dwarfs* (*A Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937).

¹⁶ O trabalho de Yamamura está disponível para consulta *on-line* em seu site: http://www.yamamura-animation.jp/En_top.html. Acesso em: 23 mar. 2023.

¹⁷ Teoria presente em vários artigos da *Cahiers du cinéma*, revista francesa criada em 1951, por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze and Joseph-Marie Lo Duca. Defende a ideia de que diretores com estilos distintos ou temas consistentes que aparecem na maioria de seus filmes se tornam autores de suas obras.

¹⁸ Dramas de época derivados do mundo do teatro (principalmente *kabuki*) e baseados numa trama narrativa de orientação popular, com temas como vingança e heroísmo.

¹⁹ O primeiro filme do estúdio a contar com uso pontual de computação gráfica é *Mononoke Hime* (*Princesa Mononoke*, 1997, de Miyazaki Hayao), enquanto o único filme a ser feito totalmente com uso de computação gráfica em 3D é *Aya to Majo* (*Aya e a Bruxa*, 2020, de Miyazaki Goro).