

DO DESENHO AO MOVIMENTO:

**YOSHINARI YOH E AS SOLUÇÕES ESTILÍSTICAS ENCONTRADAS PARA O DESIGN
DE PERSONAGENS NA ANIMAÇÃO *LITTLE WITCH ACADEMIA***

Gustavo de Melo França (Universidade Federal da Bahia, Brasil)

INTRODUÇÃO

O campo de estudos de cinema começou a ser constituído no início da década de 1960 a partir da introdução de programas curriculares em cinema nas universidades, sendo, portanto, uma área relativamente recente.¹ Em seu início, autores de diferentes áreas, como os de estudos literários, migraram para os estudos de cinema, em muitos casos sem rever por completo as suas considerações teóricas desenvolvidas na área anterior, mantendo uma continuidade no modo de raciocínio. Assim, os estudos acadêmicos de cinema, diferentemente dos estudos na área da história da arte, desenvolveram uma disciplina principalmente hermenêutica, que aplicava uma metodologia de interpretação que negligenciava a tradição específica da arte com que trabalhava, deixando de lado a análise da estilística do filme.² Bordwell comenta que:

O estilo é raramente mencionado, e quando o é, os procedimentos estilísticos singulares são, no mais das vezes, investidos de significados simbólicos. Para muitos pesquisadores e estudantes, o cinema existe menos como parte da tradição artística e mais como produto cultural cujas ideias sobre raça, classe, gênero, questões étnicas, modernidade, pós-modernidade e outras são aplaudidas ou vaiadas.³

Trazer a discussão sobre o estilo para uma posição de destaque nos estudos da produção audiovisual é fundamental, pois, como explanado por Baxandall,⁴ o estilo está relacionado com o modo como o autor cria a sua obra, com as escolhas por ele feitas. Tais escolhas são influenciadas tanto pela criatividade individual quanto pelos meios e recursos disponíveis, que podem ter origem numa indústria cinematográfica estruturada. Dessa forma, estudar o estilo do filme é crucial, uma vez que o conteúdo da obra só afeta o público através do uso de técnicas

e procedimentos cinematográficos consagrados e estabelecidos ao longo da história da prática dessa atividade.⁵ Nessa perspectiva, Bordwell considera o estilo como sendo “a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar.”⁶

Todavia, enquanto os estudos de cinema se expandiram de forma ampla desde a década de 1960, os estudos sobre o cinema de animação permaneceram, em grande parte, negligenciados.⁷ Historicamente, os estudiosos do cinema trataram o cinema de animação como uma área periférica, considerada uma mera curiosidade em comparação ao cinema de ação ao vivo.⁸ Como apontado por Denis, “a filosofia do século XX frequentemente se debruçou sobre o cinema, mas não especificamente sobre o cinema de animação. A maioria dos teóricos franceses do cinema, cujas obras tiveram repercussão internacional significativa, raramente abordam a animação.”⁹

Os textos de referência sobre cinema geralmente omitiam ou mencionavam de forma superficial o cinema de animação, o que fez com que o filme animado permanecesse à margem, envolto em indiferença e desconhecimento por parte dos pesquisadores.¹⁰ Além disso, os estudos sobre o cinema de animação que consideram a relação entre os realizadores e as possibilidades de elaboração da obra são praticamente inexistentes.¹¹ Portanto, é fundamental analisar os filmes de animação sob uma perspectiva que leve em conta os processos e dilemas únicos envolvidos na criação, sem perder de vista que os responsáveis pela sua execução estão inseridos em um contexto histórico específico. Para tal, é essencial reconhecer que o cinema de animação resulta de um histórico de convenções e possibilidades distintas das do cinema de ação ao vivo, apresentando seus próprios códigos e linguagem.¹²

Tais diferenças podem ser observadas já na constituição do grupo dos primeiros realizadores e entusiastas dessa forma de produção. Os primeiros animadores não eram cineastas, mas desenhistas, artistas plásticos e cartunistas, sendo que as primeiras obras eram

tentativas de configurar movimentos em caricaturas, desenhos satíricos e histórias em quadrinhos.¹³ Como consequência dessa dimensão gráfica, o cinema de animação foi historicamente relacionado a um gênero artístico menor, reduzido a um subgênero da pintura e, portanto, não considerado genuinamente cinematográfico.¹⁴

Devido a essa percepção negativa em relação ao cinema de animação, é importante analisar a obra animada a partir de uma abordagem que revele as dinâmicas complexas e específicas que permeiam sua produção, especialmente aquelas relacionadas à configuração do movimento e suas implicações na criação de um filme. Como observa Watzky,¹⁵ ao discutir a animação japonesa, é essencial considerar os autores, o ofício e o contexto social e histórico em que as obras são criadas, a fim de evitar generalizações.

Nesse sentido, buscamos nos aproximar da abordagem apresentada por Baxandall, que adota uma perspectiva centrada nos propósitos dos autores na constituição de uma obra. Para esse autor, é necessário partir das obras concluídas e, a partir delas, inferir as ações humanas e os instrumentos que deram forma a essas obras.

A partir dos pontos de convergência encontrados entre a abordagem de Baxandall e a apresentada por Bordwell, buscamos trabalhar com ambos os autores de forma integrada. Assim, compreendemos uma obra, ou um aspecto dela, como uma solução para problemas que o autor, ou um grupo de autores, enfrentou durante sua elaboração. Dessa forma, além de considerar a origem da obra, é necessário compreender o ofício ao qual o autor pertence, entender as técnicas envolvidas nesse ofício, o histórico dessas técnicas e as possibilidades formais disponíveis no momento de constituição da obra estudada. Por fim, o conjunto metodológico baseado em Bourdieu é utilizado como apoio para o estudo da obra animada, pois a constelação de conceitos desse autor permite visualizar como “os aspectos criativos de uma obra são tributários de suas condições sociais e relações com outras obras.”¹⁶ Isso é

relevante, pois, de acordo com Bourdieu,¹⁷ qualquer projeto ou intenção criadora não pode ser dissociado dos ambientes nos quais as obras são criadas, uma vez que os criadores lidam com restrições no processo criativo, originadas pelos limites impostos pela posição que ocupam na estrutura de um microcosmo historicamente situado e datado.

Portanto, optamos por debater a obra animada a partir de um elemento importante da constituição da animação comercial japonesa, que é o design de personagens. Diferentemente do filme convencional de ação ao vivo, os filmes de animação são produzidos a partir de uma lógica de fotograma a fotograma, o que dispensa o processo de filmagem. Isso implica que, ao contrário do filme de ação ao vivo, no qual as imagens em movimento reproduzem o movimento registrado em tempo real, na animação os animadores criam um movimento ilusório, já que o movimento não existe até que as imagens sejam sequenciadas e percebidas em projeção contínua.¹⁸ O filme de animação, então, é configurado a partir da construção individual de fotogramas, o que possibilita um controle total sobre o tempo e as formas presentes na obra. Por isso, esse movimento ilusório, criado pelos animadores por meio do sequenciamento de imagens, é uma característica ontológica da animação.¹⁹

Esse processo de produção que dispensa a obrigatoriedade do registro do ator²⁰ possibilita a criação de personagens que apresentam configurações visuais variadas, a depender da intenção dos criadores. Sendo assim, o ofício do designer de personagem pode ser essencial no processo de criação da animação, principalmente no contexto do desenho animado. Isso ocorre porque ele é responsável por criar uma das principais interfaces visuais que se relaciona com o observador. Essa interface também pode orientar as possibilidades de movimento corporais que os animadores poderão explorar no processo de animação. De acordo com Mazza,²¹ o designer de personagens projeta as figuras de modo a permitir a sua animação e a garantir uma interação natural com a regulação do tempo (*timing*) e do espaço (*spacing*).

O animador, ao animar uma personagem, interage com a regulação do tempo apenas a partir do seu design. Por essa razão, o designer deve considerar todos os processos e profissionais envolvidos no fluxo de produção, tendo em conta as técnicas a serem utilizadas e o estilo estético definido para o filme.²² Dessa forma, a colaboração estreita com os animadores é essencial para assegurar a eficácia do processo de animação.

Além disso, a atenção dedicada ao design de personagens é uma das características centrais da indústria de animação japonesa.²³ A consistência visual, que mantém suas características em todas as plataformas nas quais aparece, foi um dos principais fatores para o sucesso comercial de *Tetsuwan Atom* na década de 1960, consolidando esse aspecto como um elemento-chave da cultura visual japonesa desde então.²⁴ Como resultado, o design de personagem tornou-se um ponto central na indústria, pois, através de sua configuração visual, a lógica da produção do movimento e a dinâmica da composição são antecipadas, assim como as possibilidades de migração para diferentes plataformas.²⁵

Na animação japonesa, os elementos visuais que definem a aparência da personagem conferem-lhe singularidade, estabelecendo uma relação direta com a narrativa a que pertence.²⁶ Essa configuração visual materializa características da narrativa, podendo traduzir visualmente elementos da realidade do mundo ficcional da animação, seja através dos detalhes na vestimenta da personagem, seja pelas formas do seu corpo. Assim, bons designs podem transmitir ao público, através de uma breve visualização, uma impressão sobre o papel e as características internas das personagens.²⁷

Apesar da importância atribuída ao design de personagens dentro da indústria de animação japonesa, poucos estudos acadêmicos se debruçaram sobre as escolhas estilísticas feitas pelos autores na composição desse elemento, que pode influenciar o modo como o trabalho dos animadores é executado, especialmente no que se refere à configuração e execução

da movimentação das personagens. Deste modo, este estudo centra-se nos processos de criação dos designs das personagens Atsuko Kagari e Diana Cavendish, com o objetivo de exemplificar como um autor utiliza estratégias estilísticas para solucionar desafios específicos encontrados na produção da obra. O design das personagens do filme animado *Little Witch Academia* foi selecionado devido à posição de autoria do seu criador, Yoshinari Yoh, que também desempenhou a função de diretor do filme, diretor de animação, animou cenas, concebeu os conceitos básicos da história e desenvolveu o design dos elementos que compõem o cenário desta animação. Além disso, é um dos fundadores do estúdio *Trigger*, responsável pela produção do filme. No próximo tópico, será apresentado com maior detalhe a abordagem teórico-metodológica de análise a ser utilizado no terceiro tópico, que consiste na análise das personagens mencionadas

AS ESCOLHAS ESTILÍSTICAS E A RELAÇÃO ENTRE AUTOR E OBRA

Bourdieu, Baxandall e Bordwell posicionam a relação entre a obra e o autor no centro de suas abordagens, sem negligenciar a importância de compreender o ofício do responsável pela execução da obra. Nessa perspectiva, o estilo pode ser entendido como a maneira de organizar os componentes técnicos e expressivos específicos de determinado meio, com o objetivo de materializar a obra em resposta aos problemas enfrentados pelo autor.

Entre os três autores citados, Bordwell é o que atribui maior importância ao conceito de estilo em seus textos acadêmicos. Sua noção de estilo, por sua vez, foi desenvolvida a partir da construção teórica de Ernst Gombrich.²⁸ Para esse autor, o estilo é utilizado para descrever categorias de expressão, sendo o resultado de um histórico de tradições situadas em um lugar e momento específicos no tempo, podendo ser consolidadas a partir de convenções dentro de uma tradição particular. Assim, o estilo cria um horizonte de expectativas, um conjunto de

contextos mentais.

A escolha de um estilo em uma produção orienta as possibilidades de escolha na utilização de determinados elementos em detrimento de outros, uma vez que a forma de uma representação não pode estar dissociada de sua finalidade e das exigências da sociedade na qual a linguagem visual é empregada. As razões formais e estilísticas dos objetos artísticos articulam-se em consonância com fenômenos sociais e mentais, bem como com as possibilidades técnicas disponíveis no momento e com um histórico de convenções artísticas, sendo, portanto, o resultado de uma interação complexa.²⁹

Como é possível observar, Baxandall e Bordwell defendem que produções artísticas carregam vestígios das decisões e escolhas formais, materiais e técnicas feitas pelos artistas, e que essas escolhas ocorrem dentro de tradições da prática. Essa tradição pode ser compreendida como uma “visão especificamente analítica do passado, que se relaciona de modo ativo e recíproco com um conjunto de aptidões e habilidades passíveis de serem adquiridas na cultura que tem tal visão.”³⁰ Assim, em qualquer arte, a tradição pode ser constituída por um conjunto de soluções bem-sucedidas para problemas comuns.³¹

Isto posto, o autor de uma obra é confrontado com um problema, cuja solução concreta e acabada é a obra que ele nos apresenta. Para analisar a obra, é necessário reconstruir simultaneamente o problema específico que o autor pretendia resolver e as circunstâncias que o levaram a produzir a obra da forma como a conhecemos.³² Portanto, a atividade de análise da obra, segundo Baxandall, deve ser organizada com base em uma triangulação entre a obra, uma tarefa ou problema objetivo, e um conjunto de possibilidades culturalmente determinadas, sendo a obra o ponto de partida do estudo. É importante ressaltar que esse método de análise desenvolvido por Baxandall não se restringe à aplicação em produções do campo artístico, como ele mesmo demonstra ao analisar a Ponte do Rio Forth, na Escócia, a partir da articulação

dos conceitos de encargo e diretriz.³³

O encargo pode ser entendido como o objetivo principal que o agente precisa cumprir, podendo ser externo ou pessoal. O encargo externo refere-se a um problema que o agente deve resolver e que surge de uma encomenda exterior, enquanto o encargo pessoal origina-se das questões e anseios dos próprios criadores. Já as diretrizes são especificações do encargo, ou seja, condições específicas para transformar o encargo em um problema suscetível de ser resolvido. As diretrizes “podem ser de diversas ordens – econômicas, criativas, temporais, composição da equipe criativa – e todas elas precisam ser consideradas para que tenhamos uma noção global de como a obra foi construída.”³⁴ Dessa forma, os conceitos de encargo e diretriz são úteis para tornar mais claras as questões relacionadas às negociações entre os criadores e aqueles que encomendam as obras.

Bordwell também desenvolveu uma abordagem semelhante a partir do seu paradigma do problema/solução. Esse paradigma implica que os agentes sociais enfrentam problemas e tentam superá-los. Os problemas e as soluções são compartilhados pela comunidade de criadores, e todas as escolhas acontecem dentro de uma rede de limitações. Assim, para solucionar um problema, um diretor pode utilizar um esquema estilístico disponível ou pode revisar o esquema existente, ajustando-o a uma nova finalidade ou situação. Como Bordwell afirma, “toda escolha exclui certas possibilidades.”³⁵ Em resumo, a abordagem de uma obra por meio do paradigma do problema/solução funciona com base em uma lógica de engenharia reversa, por meio de um exercício de inferências e idealizações, sem perder de vista o agente histórico e o seu ofício na análise do estilo.

O diálogo entre as abordagens de análise de Baxandall, com base nas diretrizes, e de Bordwell, com foco na questão do estilo, ambas centradas na solução de problemas, pode proporcionar uma compreensão mais ampla das características que constituem uma obra

específica. Diferentemente desses dois autores, Bourdieu não se aprofunda em uma análise interna das obras; no entanto, ele oferece uma série de conceitos que podem ser articulados para apoiar as abordagens propostas pelos outros dois autores citados. Bourdieu³⁶ concebe as obras como tomadas de posição dos agentes. As tomadas de posição são escolhas e estratégias feitas pelos autores, que dependem da posição que ocupam na estrutura de um campo específico. E, como afirma Bourdieu, “a relação estabelecida entre as posições e as tomadas de posição depende das categorias de percepção e de apreciação inscritas em seu *habitus*, que orienta o acolhimento ou recusa de escolhas no campo de possíveis.”³⁷

Esse *habitus*, citado por Bourdieu, é um conjunto dinâmico de disposições sobrepostas em camadas, consistindo em práticas e saberes acumulados, que permanecem em um processo contínuo de formação ao longo do tempo, a partir das interações sociais que ocorrem. Esse processo prolonga a influência dos diversos ambientes sucessivamente encontrados na vida de uma pessoa.³⁸ Sendo o *habitus* durável, mas não imutável, as possibilidades criativas que um autor pode ter em determinado momento dependem da configuração de seu *habitus*, o qual se constituiu inicialmente em uma posição que implica, por si só, certo direito às possibilidades existentes.

Por sua vez, o espaço das possibilidades pode ser compreendido como o universo das escolhas possíveis, um espaço historicamente construído a partir de lutas que resultam na consagração de uma configuração particular em vez de outras. É através desse espaço que a maneira de fazer de um ofício se apresenta a cada artista, dentro de um campo como um universo de combinações possíveis, encerradas em estado potencial em um sistema finito de sujeições. Consequentemente, a forma das produções artísticas e culturais depende do estado do campo e do repertório de possibilidades atuais oferecido em seu espaço de possibilidades, que, por sua vez, é determinado pelo momento histórico, pela posição dos agentes em relação às forças dominantes presentes nas instituições e pelo capital herdado dos acontecimentos

anteriores do campo, o qual varia ao longo do tempo. Como Bourdieu afirma, “os campos são os lugares de relações de forças que implicam tendências imanentes e probabilidades objetivas. Um campo não se orienta totalmente ao acaso. Nem tudo nele é igualmente possível e impossível em cada momento.”³⁹

Ademais, o espaço de possibilidades também permite a identificação de esquemas e estilos que constituem o espaço das obras. A obra é o resultado de uma seleção prévia feita pelo autor, tendo como referência tanto a definição sobre o que é uma boa obra por parte de quem a encomendou quanto os projetos de outros criadores.⁴⁰ Dessa forma, a ciência da obra de arte, para Bourdieu, exige do analista o exame da relação entre duas estruturas: por um lado, a análise da estrutura das relações objetivas entre os produtores e autores e suas posições sucessivas na história do campo de produção; por outro, a análise da estrutura das relações objetivas entre as tomadas de posição dos produtores e autores no espaço das obras.

A partir dessa revisão conceitual, propomos uma articulação entre os três autores, visando um método para analisar o design das personagens Atsuko Kagari e Diana Cavendish do filme animado *Little Witch Academia*. Para isso, os designs apresentados no filme devem ser compreendidos como a solução para os problemas enfrentados pelo designer e o resultado de suas tomadas de posição. Esse criador é entendido aqui como um agente social, cujas práticas e ofício foram historicamente formados dentro de um campo específico, no qual ocupa uma posição e segue uma série de tradições e esquemas consagrados em sua prática. Em seguida, o problema é encarado como um encargo externo, devido à natureza industrial do design de personagens na indústria de anime. As escolhas estilísticas, que servirão como solução para o problema enfrentado, são o produto da interação entre as diretrizes, a disposição do autor, o espaço das obras e o espaço dos possíveis que se apresentam a ele no momento da produção. Isso implica que as escolhas feitas para solucionar o problema serão mediadas pelos esquemas previamente estabelecidos, pelas características do meio, pelas condições presentes

na prática, pelo contexto da produção, pelas limitações materiais, pela tradição histórica e pelo sistema de pensamento vigente no período.

YOSHINARI YOH E O DESIGN DE PERSONAGENS DA ANIMAÇÃO *LITTLE WITCH ACADEMIA*

Little Witch Academia é um curta-metragem de animação japonesa produzido pelo estúdio *Trigger*. O filme foi financiado através de um incentivo do ministério da cultura japonês voltado para jovens animadores, o *Young Animator Training Project*, para ser exibido no festival *Anime Mirai* de 2013. Por meio desse programa, a Agência para Assuntos Culturais do governo japonês destinava anualmente um orçamento para a produção de quatro curtas originais produzidos por estúdios diferentes tendo vinte e quatro minutos de duração cada e que deviam apresentar uma qualidade de movimento superior às séries de TV regulares.⁴¹ O valor era dividido equitativamente entre os quatro estúdios contemplados, e cada estúdio precisava apresentar um programa de orientação e supervisão, no qual cinco animadores inexperientes seriam acompanhados por um animador veterano durante um ano, período destinado à produção dos curtas.

Yoshinari Yoh, um diretor veterano que trabalhava na indústria de animação japonesa desde 1992, foi o responsável pela direção do filme *Little Witch Academia* e pela orientação dos animadores iniciantes. Além disso, foi o artista por trás do design das personagens da animação, de parte do design dos elementos que compõem o cenário e da ideia do curta. Dessa forma, Yoshinari acumulou nesta produção uma posição tanto de autor-criador quanto de autor-gerente.

Tal posição privilegiada, resultante do acúmulo de diferentes tipos de autoria, foi possibilitada pelo sistema de financiamento do filme. Ao contrário do que geralmente ocorre

no contexto da animação japonesa, no qual as obras são financiadas por meio do sistema de comitê de produção, em que empresas de setores diversos, como editoras, gravadoras e estúdios de animação, dividem o orçamento de produção de uma determinada obra animada,⁴² no caso do filme *Little Witch Academia*, todo o orçamento da produção foi custeado pelo governo japonês.

De acordo com Masumoto, noventa e cinco por cento das animações japonesas são financiadas por múltiplas empresas a partir do modelo de comitê de produção.⁴³ É comum nesse sistema a prática do *uchiawase*, uma sala de criação no qual as pessoas presentes, desde o produtor do estúdio, do diretor, do argumentista, aos diversos produtores que representam os diferentes investidores, que pode ou não ter trabalhado com animação antes, têm a possibilidade de sugerir ideias para a produção.⁴⁴ O que leva à dinâmica entre o diretor e o argumentista principal, que têm de apresentar os roteiros a diferentes produtores e responsáveis pelas empresas financiadoras para obter aprovação.⁴⁵ Assim, a variedade de possibilidades na formação dos comitês, que podem envolver desde duas até mais de dez empresas, faz com que o grau de autonomia dos criadores dependa, na prática, da quantidade de demandas que precisam ser negociadas com os representantes das empresas financiadoras durante o processo de produção da obra. Dependendo do interesse dessas empresas, a criação de uma movimentação fluida pode não ser o aspecto de maior relevância na elaboração de uma animação.

No caso dos quatro projetos selecionados para o *Anime Mirai*, cada um deles recebeu o valor de trinta e oito milhões de ienes destinados à produção do filme, um valor superior à média do orçamento praticado na época para produção de um episódio de séries de televisão com tempo de duração similar, que era entre dez e vinte milhões de ienes.⁴⁶ Como o projeto tinha como finalidade o treinamento de novos animadores, a intenção de desenvolver uma movimentação fluida foi um elemento central nas quatro animações financiadas.

Outro fator que nos auxilia na identificação das tomadas de posição desempenhadas por Yoshinari e que são importantes para o seu grau de autonomia perante o projeto como um todo é visualizar a sua trajetória. A trajetória pode ser compreendida como uma descrição da série de posições sucessivamente ocupadas por um mesmo agente em estados sucessivos de um determinado campo, sendo apenas na estrutura deste campo que se define o sentido dessas posições.⁴⁷ Desta forma, é importante observar a relação entre a trajetória e o meio onde ela é construída. Yoshinari iniciou sua carreira na indústria de animação japonesa em 1992 como intervalador, uma função de base exercida maioritariamente por iniciantes, na animação *Tokyo Babylon*. De 1992 até 2012 ele trabalhou em dezenas de produções, passando por vários ofícios da cadeia de produção de uma animação, como: animador-chave, designer de personagens, designer de máquinas, assistente de direção, artista de *storyboard*, diretor de animação e diretor. Em 2011 ele fundou o seu próprio estúdio, o *Trigger*, em conjunto com outros animadores, e no momento da produção do filme *Little Witch Academia*, Yoshinari já detinha o reconhecimento por parte do público consumidor de anime, possuindo até seu próprio *fandom*.⁴⁸

Por sua vez, o *Anime Mirai* estabeleceu algumas regras que os estúdios precisavam seguir para receber a verba acordada no edital. Entre essas regras, estava a imposição de que nem todas as correções realizadas no processo de desenho do movimento deveriam ser feitas pelo animador principal. Em vez disso, ele deveria explicar as razões das correções para os animadores iniciantes, a fim de que eles mesmos realizassem as alterações.⁴⁹ Portanto o edital impunha exigências para a produção da obra em torno da duração do filme e da obrigação de treinamento em relação aos animadores iniciantes. Em contrapartida, o edital ofertava um alto grau de liberdade aos criadores na escolha dos temas e abordagens que estariam presentes na animação.

Com essa liberdade na questão da criação do roteiro e dos demais elementos do filme,

Yoshinari idealizou a animação *Little Witch Academia* a partir de suas próprias preferências enquanto animador, buscando, ao mesmo tempo, encontrar um equilíbrio que pudesse agradar a um público tanto infantil quanto adulto, japonês e estrangeiro.⁵⁰ O autor também comentou em entrevista para o site *Wave Motion Cannon*, que a inspiração para o filme surgiu a partir da situação dos jovens animadores:

Since Anime Mirai is a project to raise young animators, we wanted to make the story in line with that concept. So we wondered if we couldn't transpose the story of a new animator to something else. Then the first idea was something about a wizard's apprentice [...] The theme was about a young animator who joins the industry looking up to a -sorry for the term- lowbrow late-night magical girl anime. So he's mocked by people around him [...] But we also wanted to show that kind of admiration is important. There is the story about Hayao Miyazaki entering the anime industry because he was moved by Panda and the Magic Serpent.⁵¹

Portanto, a partir de uma analogia com o subgênero de garotas mágicas, o universo do curta foi construído. Yoshinari também comentou na entrevista cedida ao site *Manga Tokyo* que ele não queria produzir uma obra de garotas mágicas como as que haviam se tornado populares nos últimos anos.⁶ Para isso, o autor pensou em integrar a tradição do subgênero de garotas mágicas, tipicamente japonês, com o imaginário sobre bruxas do Ocidente.

A partir dessa exposição, podemos estipular que o encargo geral de Yoshinari era a produção de um curta-metragem animado com duração de vinte e quatro minutos. Todavia, o objeto de nossa investigação não é o filme, mas o design das personagens Atsuko Kagari, a protagonista, e Diana Cavendish, a antagonista. Assim, os *model sheet*⁵² das personagens são a obra concluída, representando a solução encontrada para os problemas enfrentados pelo designer de personagens. Portanto, o encargo de Yoshinari no ofício de designer de personagens consistia na produção dos *model sheets* da protagonista e da antagonista do filme financiado pelo *Anime Mirai*.

Por meio desse encargo, podemos estipular quatro diretrizes que Yoshinari deveria seguir para conceber o design dessas duas personagens: a criação de um design que permitisse

uma movimentação fluida, facilitasse o processo de correção do desenho do movimento na animação, integrasse elementos característicos da animação japonesa com aspetos do imaginário das bruxas no Ocidente, e enfatizasse o papel das personagens na obra.

Entretanto, antes de abordar as diretrizes, é necessário delinear o trabalho do designer de personagens como uma prática inserida no campo do design. De acordo com Flusser, o design constitui uma ponte entre os mundos das artes e das máquinas, manifestando a conexão intrínseca entre técnica e arte, sendo uma prática de natureza projetiva.⁵³ Por sua vez, os campos da animação e do design apresentam uma relação estreita, pois, dentro de um sistema industrial, a animação é sempre concebida e desenvolvida em etapas.⁵⁴ Já Bonsiepe reforça que o campo do design é centrado na produção de interfaces que orientam a execução de uma tarefa por um utilizador.⁵⁵ No caso do design de personagens, este é projetado tendo em consideração as etapas do processo de animação, funcionando como a interface que os animadores manipulam para criar a ilusão de movimento corporal dos personagens. Portanto, “não importa o quão atraentes os desenhos possam ser, se o design não for concebido em função da animação, este será malsucedido.”⁵⁶

Retomando a investigação das diretrizes, para responder à primeira e à segunda, é necessário considerar o espaço das obras. De acordo com Azuma Hiroki, pesquisador da produção visual japonesa, a animação nipónica pode ser organizada a partir de duas tradições distintas.⁵⁷ A primeira, denominada animação expressionista, teve origem nas produções cinematográficas da *Toei Animation* na década de 1950 e caracterizava-se, sobretudo, pela fluidez e expressividade do movimento. A segunda tradição, por sua vez, é categorizada como animação narrativista e remonta às produções televisivas do *Mushi Production* na década de 1960. Estas animações, tecnicamente mais limitadas, empregavam recursos visuais estratégicos para desviar a atenção do observador para detalhes da arte, em vez de privilegiar o movimento.

Como Yoshinari pretendia produzir uma animação que apresentasse fluidez e expressividade no movimento, recorreu a elementos característicos da tradição da animação expressionista na composição visual das personagens. Entre esses elementos, destacam-se a simplificação na configuração da aparência das personagens, como o uso de poucas linhas na construção do desenho e a aplicação de cores chapadas, associadas a uma paleta cromática reduzida. Dessa forma, evitou-se um nível excessivo de detalhamento na aparência das personagens, o que poderia aumentar a dificuldade na produção dos fotogramas individuais. Esse excesso de complexidade poderia comprometer tanto o processo de criação da ilusão de movimento quanto a coesão visual entre o trabalho de diferentes animadores.

Por meio dos livros que compilam os estudos de desenho de Yoshinari,⁵⁸ focados principalmente no design de personagens, é possível inferir que o autor também demonstra um profundo conhecimento sobre os principais esquemas estilísticos das obras de Tezuka Osamu. Entre esses esquemas, destaca-se o desenho de personagens baseado em elipses, uma técnica antiga entre animadores que permite um processo de desenho mais rápido e dinâmico. Esse método confere aos personagens uma impressão de volume, enquanto cria uma sensação de flexibilidade. Essa abordagem estilística na construção da aparência dos personagens possibilita uma encenação do movimento que valoriza os princípios da deformação por achatamento e alongamento (*squash and stretch*). Ao explorar a elasticidade inerente ao desenho animado, enquanto se mantém a fidelidade ao modelo padrão dos personagens, estruturado a partir de formas simples, minimizam-se as inconsistências no design, mesmo em cenas que envolvem movimentos exagerados.

Deleuze, em suas reflexões sobre o cinema, aponta que a vida é movimento, um devir incessante, e que o corpo é o resultado desse movimento.⁵⁹ No contexto do desenho animado, embora o corpo da personagem seja inicialmente concebido pelo designer de personagens por meio de desenhos esquemáticos estáticos, ele é criado já prevendo os movimentos potenciais

que poderão ser desenvolvidos através do sequenciamento de desenhos. Dessa maneira, o corpo da personagem está sujeito a possíveis alterações e deformações entre os fotogramas produzidos pelos animadores, com o objetivo de gerar efeitos de movimento específicos. É importante destacar que personagens de desenho animado são imagens concebidas para serem modeladas e deformadas, e que seu potencial de movimento reside, em muitos casos, na deformação. Isso porque distorcer temporariamente o personagem por apenas alguns fotogramas pode tornar o movimento geral mais dinâmico.⁶⁰ Essa lógica da deformação, baseada nos princípios da animação de alongar e achatar, é o que permite a Akko exibir uma animação corporal expressiva e uma ampla gama de expressões faciais exageradas, traduzindo visualmente sua personalidade extrovertida e inquieta.

Os elementos de design selecionados por Yoshinari também proporcionam um processo mais eficiente de correção do desenho do movimento. Na animação japonesa geralmente o designer de personagens também ocupa o cargo de diretor de animação (*sakuga kantoku*), função responsável por corrigir os desenhos dos fotogramas chave e dos *layouts*, visando manter uma qualidade e consistência visual na animação. A menor quantidade de traços e a centralidade de formas circulares contribuem para a redução do trabalho de redesenho, facilitando a identificação dos aspectos que precisam ser ajustados, especialmente por animadores iniciantes. Além disso, a escolha por um design de personagem mais simplificado auxilia na manutenção da consistência da aparência das personagens ao longo de toda a animação, mesmo em cenas que exigem deformações do corpo para intensificar a dinamicidade da ação. Um exemplo disso ocorre na cena em que Akko retira um capacete, momento em que a distorção temporária da forma contribui para a fluidez da animação. É importante salientar que um filme de animação é composto por inúmeros fotogramas, produzidos por diferentes artistas. No caso desta animação, parte da equipa era constituída por animadores iniciantes, o que reforça a importância das escolhas de design feitas por Yoshinari em conformidade com a

primeira e a segunda diretriz.

Em seguida, considerando a terceira diretriz, Yoshinari estabeleceu um paralelo entre a protagonista do seu filme e a personagem principal da primeira obra de garotas mágicas da história, o mangá *Himitsu no Akko-chan* (1962), que teve diversas adaptações populares em animação desde a sua publicação inicial. A personagem protagonista de ambas as obras possuem o mesmo apelido, Akko, e é maioritariamente chamada dessa forma pelas outras personagens. Além do nome, a personagem do filme de 2013 apresenta um estilo de cabelo que remete ao da personagem da década de 1960, tanto na forma da franja quanto na cor.

Yoshinari também articulou elementos estabelecidos nas obras de garotas mágicas na composição visual dos seus *model sheets*. Um dos principais elementos que compõem a aparência das personagens desse tipo de obra é o *sailor fuku*, o típico uniforme escolar japonês. Entretanto, como o autor pretendia mesclar elementos característicos da animação japonesa com elementos do imaginário das bruxas do Ocidente, ele desenhou os uniformes das estudantes a partir de componentes visuais que fazem parte da indumentária da bruxa ocidental, como o chapéu grande e pontudo e um vestido de mangas compridas de cor roxa. Essa indumentária é completada por um par de botas, um item recorrente no design de garotas mágicas desde o lançamento de *Bishoujo Senshi Sailor Moon* em 1992, mas apresentado na configuração visual das personagens da animação de 2013 com a mesma coloração do vestido e do chapéu, criando assim uma unidade visual.

Para responder à quarta diretriz, Yoshinari invoca um repertório que foi consolidado no interior do campo de produção ao longo de décadas, a partir da prática de diversos agentes. A história de uma profissão disponibiliza uma série de recursos dos quais um autor pode fazer escolhas intencionais.⁶¹ Um desses esquemas que Yoshinari retoma para destacar o papel de Atsuko Kagari como protagonista e de Diana Cavendish como antagonista é o uso da cor em

detalhes da composição da aparência. Existe uma tradição no design de personagens japonês, que remonta ao teatro Kabuki, de transmitir de forma clara e imediata o papel dos personagens através da utilização da cor na composição da aparência, sendo o vermelho frequentemente associado ao herói e o azul ao antagonista.⁶² Desta forma, o vermelho e o azul são utilizados na faixa do chapéu, na faixa da bota, no cinto e nos olhos das personagens Atsuko e Diana, respetivamente, denotando o papel que ambas desempenham na obra.

Outro recurso consagrado no ofício do designer de personagens, utilizado para destacar o papel de uma personagem em uma produção animada, é o uso de formas básicas para configurar aspetos da sua aparência. Por exemplo, formas curvas ou circulares são consideradas as mais amigáveis, pois não possuem cantos pontiagudos, e muitos dos protagonistas mais conhecidos são projetados em torno de conceitos arredondados. Em contrapartida, formas triangulares com linhas diagonais e angulares apresentam um efeito mais agressivo, sendo mais frequentemente utilizadas em vilões e antagonistas.⁶³ Yoshinari, por trabalhar com design de personagens desde a década de 1990, demonstra um profundo conhecimento prático sobre a utilização dessas formas. Além disso, ele é formado em design pela *Tokyo Designer Gakuin*. Assim, ele aplicou formas arredondadas para compor o olho da Atsuko, enquanto utilizou formas diagonais e angulares no olho e no cabelo da Diana.

Por fim, o autor também convocou elementos recorrentes na representação visual de dois tipos de personagens da animação japonesa: a garota comum e a *Ojousama*, a jovem rica de família tradicional, para destacar a diferença entre as duas personagens aqui estudadas. Como mencionado anteriormente, Atsuko possui elementos visuais em sua aparência que dialogam com o design de uma protagonista clássica da animação japonesa, a qual, por sua vez, busca representar a figura da garota japonesa comum. Por outro lado, Diana é apresentada como herdeira de uma família tradicional do mundo mágico, e sua aparência é construída com elementos típicos do modelo da *Ojousama*. A configuração visual desse tipo de personagem é

geralmente caracterizada pelo desenho do cabelo, que apresenta um formato volumoso, utilizando formas onduladas e cheias, sendo frequentemente preenchido com variações da cor amarela. Esses elementos foram selecionados pelo autor para compor o design de Diana, mas de forma simplificada, priorizando a qualidade do redesenho e a potencialidade de criação de um movimento fluido.

Além disso, a distinção entre a posição das personagens também é representada estilisticamente pela maneira como o comprimento dos vestidos de ambas foi desenhado por Yoshinari. Conforme referido pelo autor na entrevista concedida ao site *Wave Motion Cannon*, a sua intenção era que a protagonista fosse retratada como uma jovem que iniciaria no mundo da magia sob a influência de animes de garotas mágicas, o que despertaria, por parte das outras bruxas, um sentimento de desprezo. Assim, enquanto o vestido de Diana apresenta um comprimento maior, aproximando-se mais do estilo das bruxas ocidentais, o vestido de Atsuko tem um comprimento mais curto, assemelhando-se ao da saia do típico *sailor fuku* das protagonistas de animes de garotas mágicas. Atsuko é a única personagem em todo o filme a exibir um vestido com tal comprimento, o que demarca visualmente através de seu design o seu papel de forasteira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Little Witch Academia foi a primeira obra produzida pelo estúdio *Trigger* e estabeleceu uma série de esquemas estilísticos que se tornaram padrão nas produções subsequentes deste estúdio, como o dinamismo do movimento nas cenas de ação e a grande expressividade na animação facial e corporal das personagens. Após a exibição no *Anime Mirai*, o filme foi disponibilizado na conta oficial do estúdio no *YouTube*, com a opção de legendas em inglês. Em consequência da recepção positiva e dos comentários do público ocidental, o estúdio tomou

conhecimento da existência do site de financiamento coletivo *Kickstarter*. No mesmo ano, 2013, após ouvir os fãs, o estúdio iniciou uma campanha no site, com o objetivo de arrecadar 150 mil dólares para ajudar na produção de um segundo curta-metragem. Ao fim da campanha, o estúdio conseguiu arrecadar mais de 625 mil dólares, o que permitiu a produção de um filme de 55 minutos, lançado em 2015. Posteriormente, em 2017, foi lançada na *Netflix*, com o selo de original da plataforma, uma série animada de vinte e cinco episódios que expandia o universo apresentado nos dois filmes anteriores. Além das produções de animação, *Little Witch Academia* também gerou três séries em mangá, dois jogos eletrônicos e um romance, todos sob a supervisão de Yoshinari. Em todas essas extensões mediáticas, o design das personagens manteve-se consistente, com praticamente nenhuma alteração.

Este trabalho buscou demonstrar a viabilidade da articulação entre as abordagens propostas por Bordwell, Baxandall e Bourdieu, com vista à análise do processo de criação de designs de personagens, evidenciando como as escolhas estilísticas de um autor são tributárias das demandas existentes durante o processo de produção que ele procura solucionar. Através da articulação conceitual entre esses três autores, diversos aspectos da animação japonesa podem ser analisados estilisticamente, além do design de personagens, como a composição de cenários, a estrutura dos *storyboards* e *layouts*, entre outros, permitindo ampliar a compreensão estilística do anime e a dinâmica de produção em torno das obras e seus criadores.

No que diz respeito especificamente ao design de personagens, apesar da sua importância para o sucesso da animação japonesa, como afirmam Steinberg, Azuma, Condry, e Lamarre, ele ainda é pouco explorado nas pesquisas sobre animação. Isso ocorre mesmo estando intimamente ligado ao processo de animação, uma vez que as escolhas do designer de personagens podem influenciar as possibilidades dos animadores e a viabilidade do projeto. Designs complexos, repletos de detalhes, exigem uma maior quantidade de tempo para serem desenhados e aumentam o risco de discrepâncias entre os desenhos de animadores diferentes,

o que resulta em um aumento do trabalho de correção por parte do diretor de animação, podendo ocasionar problemas na produção, como o impacto no orçamento, no cronograma e na construção do movimento. Frequentemente, em obras que apresentam *model sheets* complexos, cenas com uma movimentação mais fluida apresentam alterações nos modelos dos personagens, gerando incongruências visuais dentro da mesma obra, mesmo que essa variação estilística não seja o que o diretor pretendia.

Assim, é fundamental ampliar os esforços de análise estilística do design de personagens no contexto do anime, especialmente nas obras produzidas segundo o modelo de comitê de produção. Diferentemente do caso aqui analisado, em que um anime original foi financiado por meio de edital governamental, garantindo ao criador um elevado grau de autonomia, em muitos casos o designer de personagens pode ter sua liberdade criativa limitada, e a qualidade do movimento pode não ser uma das prioridades da produção. Dependendo da composição do comitê de produção, o foco pode estar na complexidade do design, com o objetivo de criar produtos licenciados atraentes, em detrimento de uma animação fluida, o que faz da qualidade da movimentação uma preocupação secundária. Além disso, a grande maioria das animações japonesas são adaptações de obras pré-existentes, ao contrário do caso aqui analisado, o que apresenta novos desafios a serem investigados, especialmente no que diz respeito aos métodos de adaptação desses designs para o processo de animação. Por fim, acreditamos que a abordagem apresentada, fundamentada na articulação de Bordwell, Baxandall e Bourdieu, pode também ser aplicada a esses outros contextos de produção, podendo produzir contribuições valiosas para o campo de estudo da animação.

¹ David Bordwell, "Introduction: Film Theory and Philosophy," in *Film Theory and Philosophy*, ed. Richard Allen e Murray Smith (Oxford: Oxford University Press, 1996), 1–35.; Maureen Furniss, *Art in Motion: animation aesthetics* (New Barnet: John Libbey Publishing, 2014), 3.

² David Bordwell. *Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema* (Campinas: Editora Papirus, 2008), 341.

³ Bordwell. *Figuras traçadas na luz*, 342.

⁴ Michael Baxandall. *Padrões de Intenção* (São Paulo: Editora Schwarcz, 2006); Michael Baxandall. *O*

- olhar Renascente: Pintura e Experiência Social da Itália da Renascença* (São Paulo: Editora Paz e terra, 1991).
- ⁵ David Bordwell. *Sobre a história do estilo cinematográfico* (Campinas: Editora Unicamp, 2013), 20-22.
- ⁶ Bordwell. *Figuras traçadas na luz*, 58.
- ⁷ Maureen Furniss, *Art in Motion: animation aesthetics* (New Barnet: John Libbey Publishing, 2014), 3-11.
- ⁸ Alberto Lucena Jr. *Arte da Animação: Técnica e estética através da história* (São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011).
- ⁹ Sébastien Denis. *O Cinema de Animação* (Lisboa: Texto & Grafia, 2011), 53.
- ¹⁰ Marina Estela Graça. *Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada* (São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006), 13.
- ¹¹ Marina Estela Graça. *Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada* (São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006), 14.
- ¹² Paul Wells. *Animation and America* (Edimburgo: Edinburgh University Press, 2002), 19-35.
- ¹³ Marcos Buccini. *História do Cinema de Animação em Pernambuco*. (Recife; Serifa Fina, 2017), 22-23.
- ¹⁴ Estela Graça. *Entre o Olhar e o Gesto*, 51.
- ¹⁵ Matteo Watzky, “The Dynamism of Anime Images: the Case of the 'Kanada-style' Movement”, *Journal of Anime and Manga Studies* v.4, (2023): 190-218.
- ¹⁶ João Senna Teixeira, “A construção em teia do Universo Cinemático da Marvel” (tese de doutorado, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, 2019), 95. https://www.oasisbr.ibict.br/vufind/Record/BRCRIS_5b915e8e999ef2cbdf10d56878e738e9.
- ¹⁷ Pierre Bourdieu. *Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico* (São Paulo: Editora UNESP, 2004).
- ¹⁸ Omar Martinez, “Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images”, *Animation: na interdisciplinária jornal* v. 10, (2015): 42-57.
- ¹⁹ Martinez, “Criteria for Defining Animation”, 54.
- ²⁰ Destacamos o *pixilation*, uma técnica de animação em *stop-motion* que consiste no registo de atores vivos fotograma a fotograma.
- ²¹ Maurício Mazza, “O Acting no Design de Animação” (Dissertação de Mestrado, Faculdade de Design, Universidade Anhembi Morumbi, 2009), 159. https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ANHE_3f1aa0dae3434f3e3d967233f08f7fe1.
- ²² Mazza, “O Acting no Design de Animação”, 172.
- ²³ Ian Condry. *The Soul of Anime: Collaborative Creativity na Japan's Media Success Story* (London: Duke University Press, 2013), 54-84.
- ²⁴ Marc Steinberg. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan* (Minnesota: University of Minnesota Press, 2012).
- ²⁵ Thomas Lamarre. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (Londres: University of Minnesota Press, 2009), 130, 202.
- ²⁶ Steinberg. *Anime's Media Mix*, 68.
- ²⁷ Bryan Hartzheim, “Inside the Media Mix: Collective Creation in Contemporary Manga and Anime” (Tese de Doutorado, Faculdade de Filme e Televisão, Universidade da Califórnia, 2015), 296. <https://escholarship.org/uc/item/5xt6w3nb>.
- ²⁸ Ernst Gombrich. *Arte e Ilusão: Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica* (São Paulo: Martins Fontes, 1995), 35-96.
- ²⁹ Michael Baxandall. *O olhar Renascente: Pintura e Experiência Social da Itália da Renascença* (São Paulo: Editora Paz e terra, 1991).
- ³⁰ Baxandall. *Padrões de Intenção*, 105.
- ³¹ Bordwell. *Figuras traçadas na luz*.
- ³² Baxandall. *Padrões de Intenção*, 37-44.
- ³³ Baxandall. *Padrões de Intenção*, 45-79.
- ³⁴ Senna Teixeira, “A construção em teia do Universo Cinemático da Marvel”, 87.
- ³⁵ Bordwell. *Figuras traçadas na luz*, 25.

-
- ³⁶ Pierre Bourdieu. *As Regras da Arte: Gênese e estrutura do campo literário* (São Paulo: Companhia das Letras, 1996).
- ³⁷ Bourdieu. *Os usos sociais da ciência*, 64.
- ³⁸ Loïc Wacquant. “Habitus”, em *Vocabulário Bourdieu*, ed. Afrânio Catani, Maria Alice Nogueira e Ana Paula Hey (Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2007), 213–216.
- ³⁹ Bourdieu. *Os usos sociais da ciência*, 27.
- ⁴⁰ Pierre Bourdieu, “Campo intelectual e projeto criador”, em *Problemas do estruturalismo*, ed. Jean Pouillon e Marc Barbut (Rio de Janeiro: Zahar, 1968).
- ⁴¹ Fumihiko Ikuine e Yasushi Hara, “Policy Making Process for the Creative Industry: Anime Mirai Case by the Agency for Cultural Affairs”, *Transactions of the Academic Association for Organizational Science* v. 4, (2015): 52-58. https://doi.org/10.11207/taaos.4.1_52.
- ⁴² Marc Steinberg. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan* (Minnesota: University of Minnesota Press, 2012), 172, 173, 251.
- ⁴³ Masumoto Kasuya. *アニメを仕事に! トリガー流アニメ制作進行読本* (Tóquio: Hoshikaisha, 2014), 33.
- ⁴⁴ Hartzheim, “Inside the Media Mix, 265.
- ⁴⁵ Condry. *The Soul of Anime*, 112-134.
- ⁴⁶ Essas Informações foram extraídas do documentário “*How the Magic was created: Little witch Academia work*”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ooaDf1lIA7E>.
- ⁴⁷ Bourdieu. *Os usos sociais da ciência*, 71.
- ⁴⁸ Essas Informações foram extraídas do documentário “*How the Magic was created: Little witch Academia work*”.
- ⁴⁹ Ibid.
- ⁵⁰ Informação extraída da entrevista de Yoh Yashinori concedida ao portal *Manga Tokyo* disponível no site: <https://manga.tokyo/interview/tv-anime-little-witch-academia-interview-with-director-yoh-yoshinari/>.
- ⁵¹ Entrevista disponível no site: <https://wavemotioncannon.com/2017/01/03/yoh-yoshinari-interview-animestyle-012013-part-13/>.
- ⁵² O *model sheet* é uma ficha modelo utilizado como base para a padronização da aparência de uma personagem na produção de uma animação, apresentando uma série de modelos que representam poses, roupas, acessórios e expressões de um personagem.
- ⁵³ Vilém Flusser. *O Mundo Codificado* (São Paulo: Editora Cosac Naify, 2013).
- ⁵⁴ Mazza, “O Acting no Design de Animação”.
- ⁵⁵ Gui Bonsiepi. *As Sete Colunas do Design: do material ao digital* (Santa Catarina: FIESC, 1992).
- ⁵⁶ Mazza, “O Acting no Design de Animação, 189.
- ⁵⁷ Azuma Hiroki. *Otaku: Japan's Database Animals* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).
- ⁵⁸ Yoshinari Yoh. *The Art Of Yoh Yoshinari: Rough Sketches* (Tóquio: Style, 2016); Yoshinari Yoh. *The Art Of Yoh Yoshinari Rough Sketches: Tezuka Characters* (Tóquio, Style, 2020).
- ⁵⁹ Gilles Deleuze. *Cinema 1: A imagem-movimento* (São Paulo: Editora 34, 2018).
- ⁶⁰ Watzky, “The Dynamism of Anime Images, 201.
- ⁶¹ Baxandall. *Padrões de Intenção*.
- ⁶² Stevie Suan. *Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater* (Boston: Global Oriental Press, 2013), 132.
- ⁶³ Tom Bancroft. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels* (New York: Watson-Guption Publications, 2006), 35; Chris Solarski. *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design* (Nova York: Watson-Guption Publications, 2012), 180.