

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



OLHOS MÁGICOS:
ESTUDO DA EVOLUÇÃO GRÁFICA DAS MAHOU SHOUJO
NA ANIMAÇÃO JAPONESA

Ana Rafaela da Costa Macedo

Trabalho de Projeto

Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2022

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Ana Rafaela da Costa Macedo, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “Olhos Mágicos: Estudo da Evolução Gráfica das Mahou Shoujo na animação Japonesa”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Lisboa, 10 de outubro de 2022

RESUMO

Mahou Shoujo, também conhecido no ocidente como “*Magical girl*”, é um subgênero dentro da fantasia nos media japoneses, nomeadamente na animação e manga “*shoujo*”, que surge nos finais dos anos 60 do século XX, direcionada para uma audiência infanto-juvenil feminina.

A premissa das séries *Mahou Shoujo* acompanha a história de uma jovem protagonista que nasce ou recebe poderes mágicos de um objeto que lhe permite transformar através de coreografias dinâmicas, repletas de brilhantes e cores fortes na sua versão mágica. A protagonista enfrenta vários desafios ao longo da série, onde ela tem que balancear a sua vida diária com a sua vida mágica.

A dissertação tem como objetivo estudar a evolução gráfica dos olhos das *Mahou Shoujo* na animação japonesa. Esta inicia-se com a contextualização sobre o meio artístico, o cinema de animação, onde este subgênero se insere, e os aspetos sócio-culturais que influenciaram este tema mediático. Introduzindo a breve história do cinema de animação e da animação japonesa, assim como abordar a parte sócio-cultural japonesa implícita nas séries *Mahou Shoujo*, nomeadamente os ideais de género da sociedade japonesa ao longo das épocas.

Seguidamente, num momento teórico-prático, analisar a morfologia das protagonistas das séries *Mahou Shoujo*, e apresentar a importância dos olhos grandes e as suas particularidades na animação japonesa, examinando meticulosamente os registos gráficos dos olhos das protagonistas numa cronologia visual criada pela autora.

Em conclusão, o cinema de animação e os registos gráficos dos olhos estão em constante evolução, apesar do seu progresso lento. Isto é perceptível na cronologia dos olhos, onde os animadores demonstram a sua destreza ao inovar e tornar complexo os desenhos dos olhos ao longo dos anos. Assim novos métodos são criados de acordo com a tecnologia disponível, tal como trocar as linhas por manchas de cor.

Palavras-Chave:

Animação; Desenvolvimento; Fantasia; Olho; Mahou Shoujo

ABSTRACT

Mahou Shoujo, also known in the west as "Magical girl", is a subgenre within fantasy in Japanese media, namely in animation and "shoujo" manga, which appears in the late 60s of the 20th century, aimed at a female children's audience.

The premise of the *Mahou Shoujo* series follows the story of a young protagonist who is born with or receives magical powers from an object that allows her to transform through dynamic choreography, full of bright and strong colors into her magical version. The protagonist faces various challenges throughout the series, where she has to balance her daily life with her magical life.

This dissertation aims to study the graphic evolution of *Mahou Shoujo*'s eyes in Japanese animation. It begins with the contextualization of the artistic medium, animation, where this subgenre is inserted, and the socio-cultural aspects that influenced this media theme. Introducing the brief history of animation and Japanese animation, as well as approaching the Japanese socio-cultural part implicit in the *Mahou Shoujo* series, namely the gender ideals of Japanese society throughout the ages.

Then, in a theoretical-practical moment, analyse the morphology of the protagonists of the *Mahou Shoujo* series, and present the importance of big eyes and their particularities in Japanese animation, meticulously examining the graphic records of the protagonists' eyes in a visual chronology created by the author.

In conclusion, animation cinema and the eyes' graphic design are constantly evolving despite their slow progress. This is noticeable in the eyes' chronology, where the animators demonstrate their dexterity in innovating the eye designs and making them more complex over the years. This way new methods are created according to the available technology, such as changing the lines for patches of color.

Keywords:

Animation; Development; Fantasy; Eye; Mahou Shoujo

AGRADECIMENTOS

Acredito que muitas pessoas diriam que a palavra “trabalho” e “divertido” não seriam utilizadas para descrever o caminho árduo, que muitas vezes é complicado, no desenvolvimento de um documento científico, nomeadamente uma dissertação ou tese. Mas o motivo que me leva a proferir tais termos, deve-se a todo o apoio que tive durante esta jornada. Deste modo, quero agradecer a todos os que participaram, apoiaram, aconselharam e mostraram interesse na produção desta dissertação!

Começando por agradecer ao Professor Doutor Henrique Costa por me aceitar orientar a minha dissertação, apoiando incondicionalmente todas as minhas ideias bizarras e divertidas, por ceder o espaço do Estúdio 408 para desenvolver a investigação e por me inspirar a seguir as coisas que gosto.

Quero agradecer ao Professor Doutor Hugo Passarinho e ao Professor João Santos por todos os conselhos que me guiaram para tomar as melhores decisões, por fazerem sempre me sentir bem-vinda ao espaço do Estúdio 408 e pela companhia nas viagens para casa.

Será óbvio, mas um grande obrigado a todos os membros do Estúdio 408, incluindo os Professores, pelo ambiente de trabalho e convívio, pelos lanches e jantares improvisados, pelos conselhos e momentos de partilha. Obrigada Beatriz Lopes, Marina Fernandes, Vazyl Pauk e Duarte Carvalho.

Aos meus amigos e colegas de casa, um grande obrigada à Fátima Adriana e ao Ricarte Ribeiro por estarem sempre lá para mim e tornarem toda a minha estadia na residência universitária a melhor experiência que podia pedir.

Aos meus colegas de curso, Gonçalo Dias, Tomás Sousa, Joana Leitoguinho, Marta Condez, Leonor Coelho, Nuno Salvada, Catarina Cristo, e muitos outros, que apesar de não trocarmos muitas palavras, sempre apoiaram e mostraram interesse pelos meus trabalhos.

Por fim, quero agradecer à minha família, aos meus pais e à minha irmã, aos meus tios e tias, e às minhas avós por todo o apoio físico e emocional que deram para seguir com os meus sonhos e ser a pessoa que sou hoje. Muito obrigada!

ÍNDICE DE CONTEÚDOS

1. Introdução.....	1
1.1. Objetivos.....	2
1.2. Estrutura.....	2
2. Justificação.....	3
3. Estado da Arte.....	4
4. Etimologia.....	6
4.1. Anime.....	7
4.2. “Mahou Shoujo”.....	7
4.3. “Kawaii”.....	8
4.4. “Moe”.....	8
5. Contexto Histórico.....	9
5.1. A história do cinema de animação – A evolução das invenções e técnicas.....	10
5.1.1. Brinquedos óticos.....	11
5.1.2. Animação Analógica.....	14
5.1.3. Animação Digital.....	20
5.2. A breve história da Animação Japonesa e a sua revolução.....	23
5.3. O subgénero Mahou Shoujo e o seu universo mágico – Ideais de Género e Evolução.....	29
6. Mahou Shoujo.....	36
6.1. A Morfologia das Mahou Shoujo.....	37
6.1.1. Tipos de anatomia.....	38
6.1.2. Uniformes brilhantes e extravagantes.....	39
6.1.3. Transformações mágicas.....	40
6.1.4. Análise das cores.....	42
6.1.5. Análise geral do grafismo.....	43
6.2. Sweet Maid Cafe – Projeto baseado na pesquisa.....	48
7. Olhos Mágicos e as suas características.....	53
7.1. Execução da cronologia dos olhos.....	56
7.2. Análise dos olhos das protagonista na cronologia dos olhos.....	58
7.3. Reflexão sobre as tendências na cronologia dos olhos.....	65

8. Considerações Finais.....	70
9. Referências Bibliográficas.....	71
9.1. Bibliografia.....	71
9.2. Filmografia.....	75
10. Apêndice.....	78
10.1. Apêndice A – Cronologia dos olhos.....	79
10.2. Apêndice B – Sweet Maid Cafe.....	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 - Athanasius Kircher. A lanterna Mágica de Kircher, de <i>Ars Lucis et Umbrae</i> , 1671, p. 768.....	11
Fig. 2 - Camille Gilbert, gravado por E.A. Tilly. O uso do fenacistiscópio ao espelho, de Gaston Tissandier, <i>Les récréations scientifiques</i> , Paris, 1884.....	12
Fig. 3 - O Praxiniscópio de Émile Reynaud para <i>La Nature</i> , revista científica. 1879, n° 296, p. 133.....	13
Fig. 4 - Louis Poyet. Primeira performance pública do “Teatro Ótico” de Reynaud em Paris. 1892.....	13
Fig. 5 - Winsor McCay, Desenho do sistema de mesa de pinos.....	15
Fig. 6 - Desenho do sistema de animação de celuloide de Earl Hurd no documento da patente, em 15 de junho de 1915.....	16
Fig. 7 - Desenho do Rotoscópio de Dave Fleischer apresentado no documento da patente, em 8 de Outubro de 1917.....	18
Fig. 8 - Walt Disney. <i>Frame</i> do Steamboat Willie - Mickey a dirigir o Barco a Vapor Willie. 1928.....	19
Fig. 9 - Walt Disney. <i>Frame</i> do Steamboat Willie - Minnie a dar corda na cabra “fonógrafo” enquanto Mickey dança. 1928.....	19
Fig. 10 - Scan por Kerry Rodden da fotografia original de Ivan Sutherland. Ivan Sutherland operando o sistema Sketchpad. Esta famosa imagem da dissertação sobre o Sketchpad de Ivan Sutherland foi digitalizada com a permissão de Sutherland e publicada anteriormente online por Alan Blackwell e Kerry Rodden. 1 de janeiro de 1963.....	21
Fig. 11 - Richard Shoup. Menu do SuperPaint, retirado da página pessoal de Richard Shoup - The SuperPaint System (1973-1979).....	22
Fig. 12 - Autor desconhecido. <i>Frame</i> da curta metragem animada Katsudō Shashin (atualmente na posse de Natsuki Matsumoto). 1907 - 11.....	23
Fig. 13 - Ōfuji Noburō. <i>Frame</i> da animação Osekisho (At the Border Checkpoint), feita através de recortes. 1930.....	24
Fig. 14 - Ōfuji Noburō. <i>Frame</i> da animação Yuureisen (The Phantom Ship), feita através de silhuetas em celofane colorido. 1956.....	24
Fig. 15 - Autor Desconhecido. Osamu Tezuka (fotografia tirada em 1951) - “Showa Day by Day” volume	

9, Kodansha Co., 1989.....	26
Fig. 16 - Mushi Productions. Imagem promocional do Astro Boy (Versão Completa da série em DVD). 1963.....	27
Fig. 17 -Mushi Productions. Imagem promocional da série Kimba the White Lion (Versão Completa da Série em DVD). 1965.....	27
Fig. 18 - Mushi Productions. Imagem promocional da série Princess Knight (Versão Completa da Série em DVD).1967.....	27
Fig. 19 - Toei Animation. <i>Sally the Witch</i> Abertura original. 1966-1968.....	31
Fig. 20 - Toei Animation. <i>Sally the Witch</i> Abertura a cores. 1966-1968.....	31
Fig. 21 - Toei Animation. <i>Frame</i> de <i>Cutie Honey</i> , Go Nagai. 1973-1974.....	32
Fig. 22 - Toei Animation. <i>Frame</i> de <i>Meg the Witch</i> . 1974-1975.....	32
Fig. 24 - Pierrot. <i>Frame</i> de <i>Creamy Mami, the Magical Angel</i> . 1983-1984.....	32
Fig. 23 - Ashi Productions. <i>Frame</i> de <i>Magical Princess Minky Momo</i> . 1982-1983.....	32
Fig. 25 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Pretty Soldier Sailor Moon</i> . 1992-1997.....	34
Fig. 26 - MADHOUSE. <i>Frame</i> da abertura da série <i>Sakura CardCaptur</i> . 1998-2000.....	34
Fig. 27 - Silhuetas dos cânones: semi-realista, <i>bishoujo</i> e <i>moe</i> , respetivamente.....	38
Fig. 28 - Toei Animation. <i>Frames</i> da sequência de transformação da séries <i>Sally, The Witch</i> . 1966-1968	40
Fig. 29 - Toei Animation. <i>Frames</i> da sequência de transformação da séries <i>Cutie Honey</i> , Go Nagai. 1973-1974.....	41
Fig. 30 - Ashi Productions. <i>Frames</i> da sequência de transformação da série <i>Magical Princess Minky Momo</i> . 1982-1983.....	41
Fig.31 - Toei Animation. <i>Frames</i> da sequência de transformação da série <i>Pretty Soldier Sailor Moon</i> . 1992-1997.....	41
Fig.32 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Sally, the Witch</i> . 1966-1968.....	44
Fig. 33 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Secret Akko-chan</i> . 1969-1970.....	44
Fig. 34 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Magical Mako-chan</i> . 1970-1971.....	45
Fig. 35 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Angel, A Menina da Flores</i> . 1979-1980.....	45
Fig. 36 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Sarutobi Ecchan</i> . 1971-1972.....	45
Fig. 37 - Pierrot. <i>Frame</i> da série <i>Pastel Yumi, the Magic Idol</i> . 1986.....	46
Fig. 38 - Pierrot. <i>Frame</i> da série <i>Magical Emi, the Magic Star</i> . 1985-1986.....	46
Fig. 39 - Studio Gallop. <i>Frame</i> da série <i>Nurse Angel Ririka SOS</i> . 1995-1996.....	47
Fig. 40 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Mamotte Shugogetten!</i> .1998-1999.....	47
Fig. 41 - Toei Animation. <i>Frame</i> da série <i>Ojamajo Doremi</i> . 1999-2000.....	47

Fig. 42 - Satelight. <i>Frame</i> da série <i>Chugo Chara!</i> . 2007-2008.....	47
Fig. 43 - Studio 3Hz. <i>Frame</i> da série <i>Flip Flappers</i> . 2016.....	47
Fig. 44 - Esquema das sobremesas, sabores e imagens.....	49
Fig. 45 - Esquema da informação das personagens.....	50
Fig. 46 - <i>Concept Art</i> do cabelo e roupa mágica de Akane.....	50
Fig. 47 - <i>Concept Art</i> da roupa de Akane.....	51
Fig. 48 - <i>Concept Art</i> da roupa casual de Akane.....	51
Figure 49 - Estudos de cor da Akane.....	51
Fig. 50 - <i>Concept Art</i> Final da roupa mágica de Akane.....	52
Fig. 51 - <i>Concept Art</i> final da roupa de empregada com as cores finais.....	52
Fig. 52 - Introdução de Akane com roupa casual.....	52
Fig. 53 - Introdução de Akane com roupa mágica.....	52
Fig. 54 - Perceção da tristeza/felicidade através de rostos editado, Estudo: As fotografias são marcadas com (extremamente tristes) a 8 (extremamente felizes) com 5 como ponto neutro.....	54
Fig. 55 - Tipos de olhos na série <i>Pretty Soldier Sailor Moon</i> feitos pela autora.....	55
Fig. 56 - Tipos de expressões de olhos na série <i>Pretty Soldier Sailor Moon</i> feitos pela autora.....	56
Fig. 57 - Cronologia dos olhos na década de 1960.....	58
Fig. 58 - Cronologia dos olhos na década de 1970, primeira metade da década.....	59
Fig. 59 - Cronologia dos olhos na década de 1970, segunda metade da década.....	59
Fig. 60 - Cronologia dos olhos na década de 1980, Modelo Comum.....	60
Fig. 61 - Cronologia dos olhos na década de 1980, Modelo Incomum.....	60
Fig. 62 - Cronologia dos olhos na década de 1990, Modelo Comum.....	61
Fig. 63 - Cronologia dos olhos na década de 1990, Modelo Incomum.....	62
Fig. 64 - Cronologia dos olhos na década de 2000, olhos com a linha das pálpebras próximas ou unidas	62
Fig. 65 - Cronologia dos olhos na década de 2000, tratamento das íris, pupilas e brilhos.....	63
Fig. 66 - Cronologia dos olhos na década de 2000, Olho sem pupila e íris.....	63
Fig. 67 - Cronologia dos olhos na década de 2000, olho com linha colorida.....	63
Fig. 68 - Cronologia dos olhos da década de 2010, olhos com linha colorida.....	64
Fig. 69 - Cronologia dos olhos na década de 2010, olhos complexos.....	64
Fig. 70 - Cronologia dos olhos da década de 2010s.....	65
Fig. 71 - Cronologia dos olhos da década de 2010, olhos com muitas linhas.....	66

Fig. 72 - Estudo de velocidade de execução de <i>frames</i> de olhos: o olho de <i>Sally, the Witch</i> de 1966 (à esquerda), e o olho de <i>Mewkledreamy</i> de 2020 (à direita).....	67
Fig. 73 - Cronologia dos olhos, franquia <i>Cutie Honey</i>	68
Fig. 74 - Cronologia dos olhos da década de 1990, olho da série <i>Magical Angel Sweet Mint</i> (à esquerda) e olho da série <i>Pretty Soldier Sailor Moon</i> (à direita).....	69
Fig. 75 - Cronologia dos olhos, Olhos do Estúdio Pierrot.....	69

1. Introdução

O subgênero *Mahou Shoujo* surge nas televisões portuguesas nos finais do século XX e inícios do século XXI, contando histórias de meninas com habilidades mágicas, roupas e cabelos de cores vibrantes, que vivem aventuras fantásticas. As séries de animação japonesa transmitidas, como *A Navegante da Lua*, também conhecida por *Sailor Moon*, geram um furor global, seguido pela exponencial aquisição de séries do subgênero *Mahou Shoujo* para transmissão, como *Dó-re-mi*, *Sakura*, *a Caçadora de Cartas*, entre muitas outras.

Este movimento artístico leva a autora a aprofundar o seu conhecimento na área, recolhendo informações e analisando cronologias, resultando na descoberta que as primeiras *Mahou Shoujo* surgiram muito antes da primeira transmissão de uma série dentro deste subgênero na televisão portuguesa.

A *Sally, the Witch*, produzida pelos estúdios Tōei Animation e inspirada na *sitcom* americana *Bewitched*, foi a primeira série *Mahou Shoujo* a ser transmitida na televisão Japonesa em 1966. Esta definiu o percurso inicial do subgênero, inspirando novas séries e criando um universo mágico que persiste até aos dias de hoje.

Contudo, academicamente, o subgênero é pouco estudado, tendo algumas publicações dedicadas à sua literatura, sociologia e economia. Falhando na área artística e de desenvolvimento gráfico, uma vez que é escassa a quantidade de documentos científicos que demonstram o percurso visual e contemplem as regras que o subgênero segue implicitamente.

Desta forma, este trabalho de projeto inserido no mestrado de Desenho, procurava inicialmente estabelecer a evolução visual da morfologia das protagonistas das séries *Mahou Shoujo*, porém determinou-se ser uma tarefa complexa e difícil de examinar objetivamente face à quantidade de séries. Logo, o objeto de estudo passou para um elemento menos divergente e de igual importância, os olhos das personagens.

Assim, o objetivo desta investigação passou a ser o estudo da evolução gráfica dos olhos das protagonistas das séries *Mahou Shoujo*, tendo como propósito criar uma cronologia visual dos olhos que reflete a evolução do grafismo e serve de apoio para pesquisas e comparações futuras com a tecnologia utilizada.

Na execução, numa parte teórica era necessário abordar brevemente a história do meio artístico, a animação, do panorama da animação japonesa e das *Mahou Shoujo* de modo a analisar categoricamente a morfologia geral das personagens (semelhante ao objetivo inicial) e, conseqüentemente, estudar a evolução gráfica dos olhos das protagonistas mágicas através da criação da cronologia visual, num momento teórico-prático.

1.1. Objetivos

Esta dissertação tem como objetivo estudar a evolução gráfica dos olhos das *Mahou Shoujo* na animação japonesa. Isto é, criar uma cronologia geral dos estilos gráficos dos olhos das protagonistas das séries de animação japonesas dentro do subgénero *Mahou shoujo* ao longo dos anos. Isto permite verificar, numa parte teórico-prática, uma evolução gráfica na forma de registo e tendências da época criadas face à tecnologia disponível ou pela popularidade. E, por fim, desenvolver um conjunto de personagens que obedecem às características do subgénero *Mahou Shoujo*, além de seguirem as tendências observadas na evolução do subgénero.

1.2. Estrutura

Tendo em conta os objetivos, pretende-se numa fase inicial abordar teoricamente a breve história do cinema de animação e da animação japonesa, que apesar de terem inícios independentes e incertos, ambos exportam e importam métodos e técnicas entre si ao longo da história, que são importantes para a análise dos registos gráficos relativamente à tecnologia. Assim como é fundamental abordar o subgénero *Mahou Shoujo*, um tema mediático dentro da fantasia “shoujo” direcionado para uma audiência infanto-juvenil feminina, que apresenta de uma forma subtil, ou não, os ideais de género na sociedade japonesa que influenciam a apresentação das personagens nas séries de animação ao longo das épocas.

Por último, numa segunda fase de carácter teórico-prático, analisar a morfologia geral das *Mahou Shoujo* de um modo mais aprofundado com o apoio do conjunto de personagens criadas pela autora, caracterizando visualmente as protagonistas das séries, desde refletir a utilização das cores como os uniformes; e, criar uma cronologia dos olhos que, através da comparação e agrupamento de registo semelhantes, permitiu analisar objetivamente os grafismos e verificar uma evolução gráfica ao longo das décadas.

2. Justificação

Este projeto iniciou-se devido à experiência pessoal da autora face à grande afluência de obras e trabalhos de artistas com características da escola de ilustração japonesa e manga, e ao contacto extensivo com o subgénero *Mahou Shoujo* através dos meios de comunicação, que instigaram uma investigação sobre o tema *Mahou Shoujo* e as suas particularidades.

As motivações que levaram a autora a querer aprender a desenhar e a desenvolver aptidões na área da arte deve-se a uma personagem de um vídeo-jogo. No entanto, com o passar dos anos e o acumular de experiência, a autora apercebeu-se que o principal motivador tornou-se a aprendizagem de novas técnicas e visualização de obras de outros artistas, sendo assim muitas vezes influenciada pelas preferências pessoais de artistas e tendências da época.

Nos estudos superiores decidiu-se aprofundar o conhecimento e desenho sobre séries de animação japonesa. Dessa exploração resultou o subgénero *Mahou Shoujo*, que surge nos finais do século XX e inícios do século XXI nas televisões portuguesas, caracterizado pelas meninas com habilidades mágicas, roupas e cabelos de cores vibrantes, que vivem aventuras fantásticas. Algumas das séries de animação japonesa que foram transmitidas foram *A Navegante da Lua (Pretty Soldier Sailor Moon)*, *Dó-ré-mi (Ojamajo Doremi)*, *Sakura, a Caçadora de Cartas, (Cardcaptur Sakura)*, entre muitas outras. Todas elas presentes na infância da autora.

Durante a investigação também verificou-se outros detalhes que tornavam estas séries presentes na infância de várias gerações, como a repetição da transmissão, venda de VHS/DVD e a disponibilidade em serviços de *stream*. Além da introdução de novas

séries dentro do subgênero *Mahou Shoujo* todos os anos.

Assim, a autora decidiu desenvolver a dissertação sobre o subgênero *Mahou Shoujo* e a sua evolução gráfica. Contudo, à medida que ia recolhendo informação para constituir uma cronologia dos estilos gráficos, apurou-se ser uma tarefa complexa, pois haviam muitos fatores que tornavam a sua análise complicada. Por exemplo, se a animação é uma adaptação de uma novela ou *mangá*, ou, se a animação tem limitações de natureza tecnológica e financeira, ou ainda, se o estilo gráfico da animação está a seguir uma tendência artística da época, entre outras.

Face ao tema ser tão expansivo, a autora decidiu procurar as características mais consistentes dentro das séries e a resposta foram os olhos. Os olhos nas protagonista das séries do subgênero *Mahou Shoujo* ocupam uma grande percentagem do rosto, tornando-se o principal foco das emoções e reações da protagonista. Ao longo dos anos observa-se uma evolução linear, de olhos negros para pequenas galáxias repletas de estrelas e cores. Além de serem desenhados frequentemente, de forma consistente e em vários ângulos.

Atualmente, o conceito dos olhos das *Mahou Shoujo* transcendeu o subgênero, existindo várias referências em séries, filmes e jogos, tornando um bom tema para investigar.

3. Estado da Arte

O subgênero *Mahou Shoujo* começou com o lançamento da série animada *Sally, the Witch* (魔法使いサリー - Mahōtsukai Sarī) de Mitsuteru Yukoyama, em 1966, pelos estúdios Tōei Animation. Que dado ao enorme sucesso, viria a definir o percurso inicial das *Mahou Shoujo*, assim como lançar a companhia de animação Tōei Animation como a maior produtora de *Mahou Shoujo* na história de animação Japonesa.

Com o passar das décadas, mais estúdios de animação japoneses começaram a surgir e a produzir séries também dedicadas ao subgênero *Mahou Shoujo*, havendo pequenas e grandes alterações na forma como as protagonistas eram representadas e como as narrativas eram transmitidas à sua audiência ao longo das épocas.

O sucesso das animações sobre *Mahou Shoujo* estendeu-se além das fronteiras japonesas, invadindo as televisões e plataformas de *stream* internacionais. Inclusive,

companhias de animação francesas, italianas e americanas começaram a tirar inspiração do tema e a produzir as suas versões de *Mahou Shoujo*.

Atualmente, o subgénero *Mahou Shoujo* continua a ter muito sucesso. Observa-se esse facto na recriação de séries antigas com meios tecnológicos mais recentes, pela disponibilidade em diversas línguas das animações antigas nas plataformas de *stream* populares, na criação de séries do subgénero *Mahou Shoujo* focadas em culturas diferentes e a introdução do conceito *Mahou Shoujo* em animações com géneros diferentes. Não esquecer, as recriações artísticas da comunidade de fãs, tanto em pintura, escultura, animação, escrita, representações teatrais, entre muitas outras.

Contudo, num ambiente académico, o subgénero *Mahou Shoujo* é pouco estudado, tendo algumas publicações, tanto portuguesas como internacionais, dedicadas ao estudo do conceito e as suas narrativas, ao impacto sociocultural (relativamente aos ideais de género e as várias culturas, principalmente na sociedade japonesa e brasileira), ao lado comercial, face à sua grande lucratividade na venda de produtos e publicidade, e, à análise de séries específicas, como, por exemplo, *Pretty Soldier Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*), também conhecida como As Navegantes da Lua, ou *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ, *Mahō Shōjo Madoka☆Magika*).

Assim, durante a investigação, pouca ou nenhuma informação sobre o desenvolvimento gráfico e artístico da animação japonesa focado no subgénero *Mahou Shoujo* foi recolhida de documentos científicos, com a exceção das fórmulas visuais verificadas e apontadas, como a seleção de cores primárias e complementares, os estereótipos (por exemplo, a maria-rapaz) e aspetos relacionados com a animação e narrativa (como a transformação e a indumentária da versão mágica).

4. Etimologia

Neste capítulo, pretende-se educar de forma breve o significado e o contexto dos principais vocábulos utilizados nesta investigação dentro da terminologia da cultura popular japonesa, assim como explicar sumariamente a antroponímia japonesa, os *kanji* e o *rōmaji*, de modo a facilitar a leitura do documento.

Nos dias de hoje, muitos termos e conceitos estrangeiros à cultura portuguesa são introduzidos nas conversas coloquiais sem consideração pelo significado que estas transportam, tanto na sua forma literal como pelo contexto social, resultando em interpretações incorretas ou falaciosas que devem ser evitadas. Além disso, também são introduzidos sistemas, como a antroponímia japonesa, o *rōmaji*, e os caracteres ideográficos, os *kanji*, que na ausência de uma explicação, podem ser difíceis de compreender para a audiência.

Sendo assim, a antroponímia japonesa apresenta um sistema simples de composição dos nomes próprios na Ásia oriental, onde um nome é composto pelo apelido de família, ou sobrenome, seguido de prenome (nome próprio). Após o nome, geralmente é acompanhado por um sufixo que reflete a relação, ou título, da pessoa como *-san*, para senhor ou senhora, ou *-sensei*, para doutor ou professor.

Na língua japonesa, os caracteres utilizados são os *kanji* (漢字), conhecidos como caracteres ideográficos¹, adquiridos a partir de caracteres chineses, da época da Dinastia Han, que se utilizam para escrever japonês junto com os caracteres silabários japoneses *katakana* (カタカナ) e *hiragana* (ひらがな).

O *rōmaji*, ou romanização, é uma transcrição fonética da língua japonesa para o alfabeto latino (ou romano), que permite estrangeiros comunicar sem ter de aprender a ler os caracteres ideográficos. Geralmente, a romanização encontra-se em zonas turísticas, em sinalizações de trânsito, em dicionários e em livros didáticos para os estudantes da língua japonesa. Existem vários sistemas de *rōmaji*, mas o mais utilizado é o Hepburn e as suas variantes.

Tendo em conta isto, ao longo deste documento, os nomes de autores e artistas japonesas encontra-se escritos segundo a antroponímia japonesa, assim como os títulos

¹ Cf. PRIBERAM (2022). Ideográfico – Relativo à ideografia ou a ideograma; WIKIPÉDIA (2022) Ideograma - Ideograma é um símbolo gráfico utilizado para representar uma palavra ou conceito abstrato.

da séries encontram-se primeiramente escritos na língua inglesa, ou na língua portuguesa, seguindo, entre parênteses, o nome original em *kanji*, a romanização no sistema de Hepburn e, opcionalmente, a data de lançamento e de término original.

4.1. Anime

Anime (“アニメ”, lit. Animé) é uma abreviação do termo animação (“アニメーション”, *animeshōn*), cuja origem é controversa, uma vez que se desconhece se o empréstimo linguístico vem do vocábulo anglo-saxónico “*animation*” ou francês “*animée*”.

Segundo o dicionário Priberam, animação é uma técnica que permite dar a desenhos ou bonecos a ilusão de movimento.

No contexto cultural Japonês, *anime* refere-se a qualquer forma de animação, independente da origem. Sendo que, até aos anos 1950, a animação japonesa era chamada de *Manga Eiga* (“漫画映画”, lit. Filmes de Mangas), ou *Dōga* (“動画”, lit. Imagem em movimento).

No ocidental, o termo é usado para referir a animações oriundas do Japão.

4.2. “Mahou Shoujo”

Mahou shoujo (“魔法少女” lit. Menina Mágica) no ocidente “*Magical girl*”, é um subgénero dentro do género de fantasia nos médias japoneses, nomeadamente na animação e manga “*shoujo*” (“少女”), direcionado para um público infanto-juvenil feminino.

O subgénero *Mahou Shoujo* é caracterizado por apresentar a história de uma jovem protagonista dotada de poderes mágicos, que ao utilizar um objeto mágico, transforma-se através de coreografias dinâmicas, repletas de brilhantes e cores fortes no seu alter ego mágico. A protagonista enfrenta vários desafios ao longo da série, onde ela tem que balancear a sua vida diária com a sua vida mágica.

4.3. “Kawaii”

Kawaii (“可愛い”) é um adjetivo japonês que atribui qualidades físicas “fofinhas”² a algo ou alguém que apresenta aspetos físicos e padrões de comportamento habituais dos membros jovens de uma espécie.

Além disso, o termo *Kawaii* transcendeu do seu significado para um movimento cultural, estético e conceptual na identidade japonesa do pós-guerra. Este apresentou-se transversalmente em várias áreas da sociedade, desde hábitos do quotidiano ao entretenimento, e iniciou movimentos de rebeldia face à vida adulta na cultura jovem japonesa. *Kawaii* “tornou-se sinónimo da liberdade idealizada da infância, por oposição à vida adulta, vista como um período deprimente, corrupto e esgotante, sujeito às amarras dos valores tradicionais” (Ana Matilde Sousa. 2015)

4.4. “Moe”

Moe (“萌え”) é uma gíria japonesa usada para descrever uma ligação emocional a uma personagem fictícia. Em circulação desde meados dos anos 90 que surgiu da subcultura *otaku* nas mangas, animes e vídeo-jogos associada à cultura *kawaii*. Este é principalmente caracterizado por uma resposta eufórica a representações ficcionais que aciona um instinto protetor - acredita-se que esta definição tem origem no kanji 萌 (mo) que quando conjugado em dois verbos com a mesma fonética, o verbo 萌える (*moeru*) e o 燃える (*moeru*), que significam respetivamente “brotar, florir, começar ou nascer” e “queimar ou arder”, inspiraram o novo vocábulo 萌え (*moe*).

No entanto, o conceito apresenta várias filiações, sendo algumas delas muito polémicas por apresentar um cariz sexual (*Lolicon* – termo derivado da transliteração e contração da frase “*Lolita complex*”, referindo ao romance de Vladimir Nabokov). Com o declínio do *Lolicon*, *moe* passou a ser representado nomeadamente em narrativas do quotidiano e no universo das *Mahou Shoujo*.

2 Cf. PRIBERAM (2022). Fofinho – 3.[Informal] Que é bonito, meigo ou que suscita ternura ou afecto. = AMOROSO, QUERIDO

5. Contexto Histórico

Neste capítulo pretende-se fazer uma breve contextualização histórica da evolução das tecnologias, nomeadamente no cinema de animação, tanto uma visão geral como a perspectiva Japonesa, e do subgénero das *Mahou Shoujo*, como iniciou e desenvolveu até à imagem atual.

Para concretizar esta pesquisa recorreu-se a vários documentos académicos, desde artigos a teses de doutoramento e dissertações de mestrado, que guiaram o formato de apresentação da informação ao longo deste capítulo.

Na história do cinema de animação, dada à grande disponibilidade de documentação, foram selecionados registos cujos capítulos apresentassem a evolução da animação de forma objetiva e clara, ou, fossem referências bibliográficas reconhecidas por vários documentos.

Sendo assim, a dissertação *A transição do modo de produção analógico para o digital nas produtores de animação publicitária: o impacto da tecnologia no cinema de animação* de Maria Marques e a dissertação *A Arte da Animação japonesa* de Marleide Rocha contribuíram para o método de abordagem da história do cinema de animação, e, através deste documentos encontraram-se outras referências que complementam. Curiosamente, o orientador de Marleide Rocha, Arlindo Machado, redigiu livros e artigos sobre animação, nomeadamente *Pré-cinema & pós-cinema*, que serviram de referência para a escrita da introdução do sub-capítulo *A história do cinema de animação – A evolução das invenções e técnicas*.

Outra dissertação que apoiou, principalmente pelo autor ser muitas vezes mencionado em diversas teses, foi *Técnica e Expressão Artística: A Emergência da Computação Gráfica e a Condição do Artista como Indivíduo Criador* de Alberto Lucena Júnior, onde o autor faz uma análise profunda do desenvolvimento tecnológico da história do cinema de animação, sobretudo da animação digital.

No sub-capítulo, a breve história do cinema de animação Japonesa e sua revolução, o artigo *Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo*, Angela Longo analisa de forma breve as fases do cinema de animação Japonesa e dá foco às “características distintas do que convencionamos a chamar de Anime.” (Angela

Longo. 2019, p.71). Outros documentos, como *A influência da cultura otaku na sociedade ocidental* de Carlos Barros e “*Mangás e Animês*” *Entretenimento e influências culturais* de Dolean Carvalho apresentam detalhes sobre o contexto cultural do cinema de animação Japonesa que suplementam o texto.

Por fim, o sub-gênero *Mahou Shoujo* e o seu universo mágico revelou ser mais difícil por não possuir muitas publicações escritas em português. Contudo, existem várias investigações em inglês, nomeadamente a dissertação *Make-Up!: The Mythic Narrative and Transformation as a Mechanism for Personal and Spiritual Growth in Magical Girl (Mahō Shōjo) Anime* de N'Donna Rashi Russel, que analisa o subgênero *Mahou Shoujo*, dando principal destaque às narrativas e ao impacto na comunidade criativa.

A única investigação encontrada em português dedicada totalmente às *Mahou shoujo*, publicada em 2021, foi a dissertação *CMYQ~n: Magical Girl Project - Narrativas Gráficas Adaptadas aos Meios Digitais*, onde Mariana Vieira analisa cada fase das *Mahou Shoujo* com o apoio do artigo de Kumiko Saito - *Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society*, onde é possível observar o fenómeno da *shoujo*, assim como a evolução dos ideais de género e da linguagem visual do subgênero ao longo dos anos.

5.1.A história do cinema de animação – A evolução das invenções e técnicas

O ser humano sempre demonstrou um enorme fascínio pela imagem em movimento, havendo diversos documentos e invenções ao longo da história humana que demonstram esse interesse.

Os estudos apontam que o berço da animação começaria da mesma forma que o cinema, nas pinturas rupestres em caverna escuras e inóspitas. Onde cientistas “que se dedicam ao estudo da cultura do período magdaleniana” acreditam que os nossos ancestrais procuravam criar uma ilusão de movimento através das posições e sequências de imagens nas paredes. Consequentemente, levando vários historiadores a tentar estabelecer a origem do cinema, mas sem sucesso, pois não existem registos da época que confirmem a teoria (Arlindo Machado, 1997).

Logo, a origem e a linha temporal do cinema de animação é principalmente

suportada pela coleção interminável de invenções e técnicas, tanto brinquedos caseiros como sistemas patenteados.

Face a isto, as invenções e técnicas serão divididas em três partes: os brinquedos óticos, compreendidos entre o século XVII e XIX, que tiveram um papel importante no desenvolvimento de conceitos e noções que fazem tanto parte da história do cinema como do cinema de animação; a animação analógica, nos inícios do século XX, onde num curto prazo de tempo desenvolveu-se novas técnicas e sistemas de animação, que resultaram nos estúdios de animação; e, por fim, a animação digital, que alargou as ferramentas e as possibilidades de criação de animação.

5.1.1. Brinquedos óticos

Apesar de estas invenções terem sido popularizadas no início do século XIX e serem atualmente conhecidos como brinquedos óticos, estes objetos tiveram um papel fundamental no aparecimento do cinema e na criação dos princípios básicos da animação de imagens.

Algumas das principais invenções foram a lanterna mágica, o fantascópio, o fenascistoscópio, zootropo, praxinoscópio, teatro ótico e o cinematógrafo.

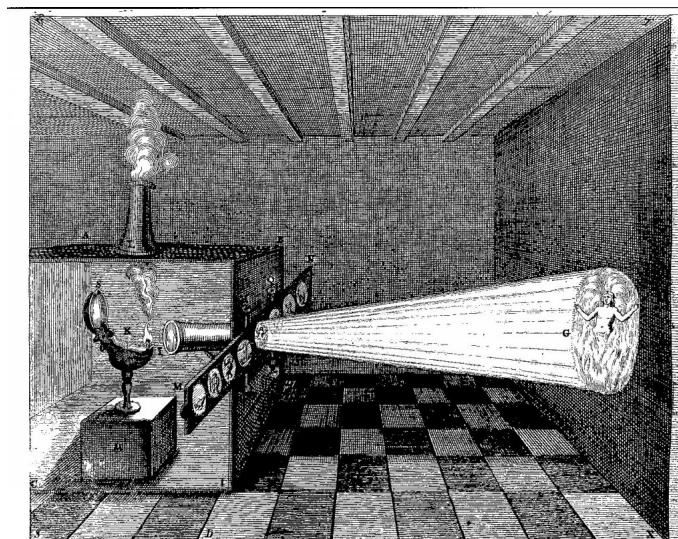


Fig. 1 - Athanasius Kircher. A lanterna Mágica de Kircher, de *Ars Lucis et Umbrae*, 1671, p. 768

A lanterna mágica, inventado por Athanasius Kircher (1602-1680) em 1645, permitia projetar desenhos em lâminas de vidro contra uma superfície plana, geralmente

uma parede. O dispositivo era composto por uma caixa com uma fonte de luz, uma vela ou lamparina, e um espelho curvo no interior, como podemos ver na figura 1.

Inicialmente, a lanterna mágica foi vista como um objeto sobrenatural, associado à bruxaria, e isso impediu o seu desenvolvimento. No entanto, mais tarde, entre 1792 a 1794, esta invenção seria novamente aproveitada por Paul de Philipsthal (17??-1828), um pioneiro na arte do espetáculo e na magia, que utilizaria a máquina para performances de “*Phantasmagoria*” e seria acusado de enganar o público. Esses espetáculos serviriam de inspiração para Étienne-Gaspard Robert (1763-1837), um ilusionista e físico, que ao conhecer a máquina, foi investigar a sua origem e aprimorou a invenção. Em 1799, a versão aprimorada da lanterna mágica de Athanasius passou a ser chamada de fantascópio.

Outra invenção importante foi o fenacistiscópio por Joseph Plateau (1801-1883), em 1832, conhecido por ser a primeira invenção a dar a ilusão de uma imagem em movimento. O dispositivo consistia em dois discos sobrepostos, um com pequenas janelas radiais equidistantes e outro contendo uma sequência de imagens. Quando os discos rodavam, o observador podia ver um efeito animado criado pelas imagens através das pequenas janelas (fig. 2).

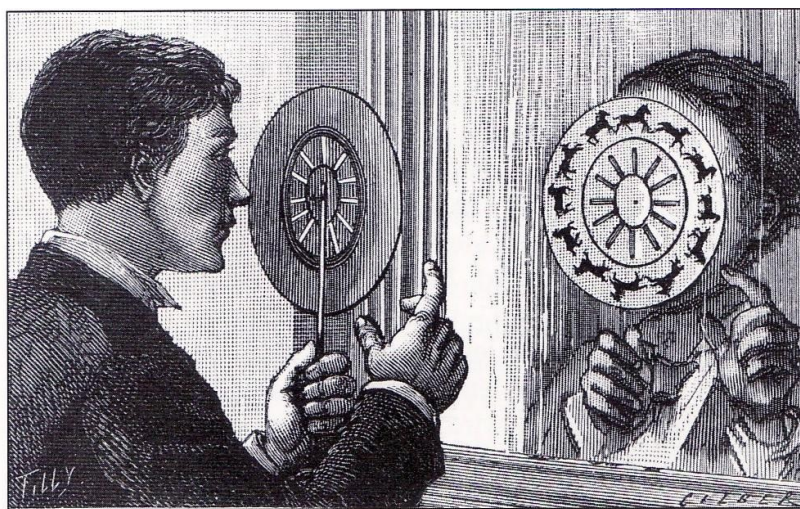


Fig. 2 - Camille Gilbert, gravado por E.A. Tilly. O uso do fenacistiscópio ao espelho, de Gaston Tissandier, *Les récréations scientifiques*, Paris, 1884.

Esta invenção foi criada para a tese de doutoramento de Joseph Plateau, onde ele estudou a duração do efeito das cores na retina. Isto deu a conhecer o fenómeno ótico chamado *persistência retiniana*, quando um objeto é visto pelo olho humano e persiste na retina por uma fração de segundo após ser observado.

O zootropo, uma variante cilíndrica do fenacistiscópio, criada por William George Horner (1786-1837), em 1834, cria igualmente uma ilusão de movimento, porém, o dispositivo é composto por um tambor circular com pequenas janelas cortadas.

Em 1877, o professor francês Émile Reynaud (1844-1918) criou o praxinoscópio, resultado do seu interesse pelos jogos óticos e da imagem em movimento. Era um engenho semelhante ao zootropo, constituído por um recipiente de forma cilíndrica com desenhos de pessoas e animais em sequência. Com a diferença de ao rodar, os desenhos eram refletidos numa fita transparente, não sendo necessário o observador espreitar por uma janela, como podemos ver na figura 3. Esta invenção foi aperfeiçoada mais tarde, trocando a fita por espelhos.

Reynaud não ficou-se apenas pelo praxinoscópio, ele procurou uma forma de projetar a imagem, tal como a lanterna mágica fazia, e desenvolveu o teatro ótico (fig.4). Esta invenção permitia criar narrativas mais longas que as sequências dos brinquedos óticos numa fita de celulóide perfurada que corria num tambor semelhante ao sistema do praxinoscópio, mas em vez de refletir em uma fita ou espelho, era projetado numa parede branca ou numa tela.

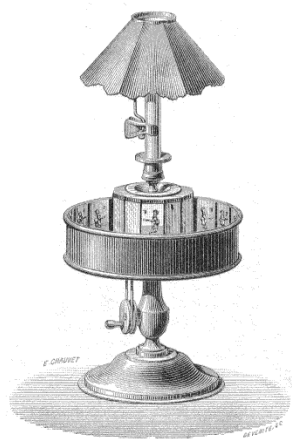


Fig. 3 - O Praxinoscópio de Émile Reynaud para La Nature, revista científica. 1879, n° 296, p. 133

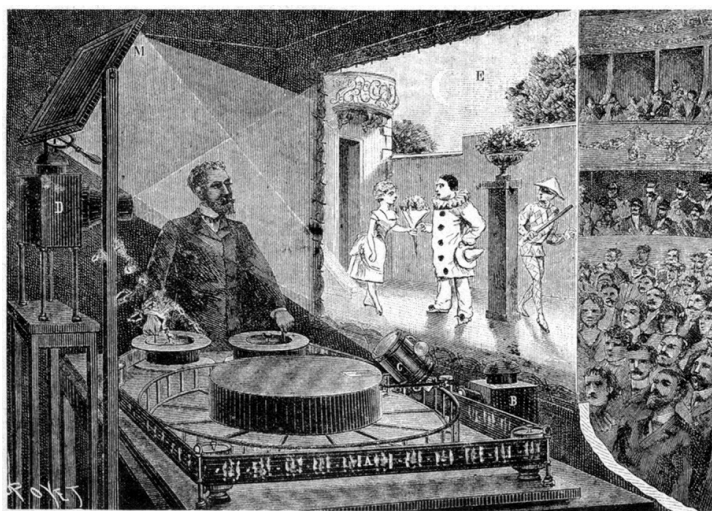


Fig. 4 - Louis Poyet. Primeira performance pública do "Teatro Ótico" de Reynaud em Paris. 1892.

Assim “estava inventada uma forma narrativa de desenho animado”. Somente mais tarde, seria realizada a primeira animação em papel (Marleide Rocha, 2008).

O cinema de animação expandiu com o cinematógrafo dos irmãos Auguste e Louis Lumière, patenteado em 1895, inventado por Léon Bouly e inspirado no kinetoscópio de William Kennedy Dickson da companhia de Thomas Edinson. Era uma máquina portátil que permitia registrar, revelar e projetar uma série de instantâneos fixo, em fotogramas. A exibição de filmes em cafés acompanhados de música e o seu consequente sucesso, impulsionou o mundo do cinema, tornando-o global.

Quem liderava a produção de filmes era França, mas face ao advento das guerras mundiais. Os Estados Unidos não tiveram concorrência e isso favoreceu o desenvolvimento da indústria cinematográfica e permitiu o florescer da arte da animação, “estabelecendo a hegemonia da produção audiovisual no ocidente” (Marleide Rocha, 2008).

5.1.2. Animação Analógica

No curto período de 1910 a 1915, houve um desenvolvimento e padronização do desenho animado. A evolução da técnica conjugou-se com o momento histórico da pré-Primeira-Guerra, onde “parecia existir uma solução tecnológica para praticamente todos os problemas” (Maria Marques apud Crafton. p.137) com a estrutura do pensamento capitalista.

Várias invenções, descobertas e sistematizações foram feitas em prol da agilização e aperfeiçoamento dos métodos de produção na animação de modo a tornarem a sua comercialização viável e fazerem competição com o cinema “ao vivo”. Os métodos e invenções privilegiados foram a caixa de luz de Émile Cohl, a mesa de pinos de Winsor McCay, a celulóide de Earl Hurd, a visão administrativa de John Randolph Bray, o rotoscópio dos irmãos Fleischer, e a amálgama dos processos, com o advento do som e da cor de Walt Disney. Estes métodos seriam utilizados até aos finais dos anos 1980 com introdução da animação assistida por computador e, por fim, a animação digital.

A primeira curta metragem animada, segundo Maria Marques, é *Humorous Phases of funny faces*, pelo ilustrador James Stuart Blackton em 1906. Um filme experimental, desenhado *frame-a-frame* com o auxílio de cartão num quadro negro, onde as mãos de Blackton surgem no início e no fim de cada sequência animada.

Émile Cohl (1857-1938), cartunista e ilustrador da imprensa francesa, conhecido pelos seus avanços técnicos e soluções artísticas, apresenta a “sua visão da animação como arte”, propondo uma simplificação do traço sem deixar de lado a expressividade, criando uma visão original do mundo. Ele dá uso à caixa de luz, uma caixa com uma superfície luminosa que facilita a visualização dos “desenhos anteriores e, assim, produzir os desenhos subsequentes permitindo mais controlo da forma e do espaço entre os desenhos”. Esta técnica aumentou a qualidade e a estabilidade das imagens, além de agilizar o processo de animação. (Maria Marques, 2014)

Outras descobertas de Cohl foram: fotografar os desenhos duas vezes, pois apercebeu-se que não perdia a fluidez do movimento, assim como reduzia o esforço para metade, e trocar a câmara de manivela pela câmara elétrica, que permitiu os planos ficarem numa posição mais precisa, eliminando a trepidação da linha que era comum nos primeiros filmes animados.

Por outro lado, Winsor McCay (1869-1934), um ilustrador da imprensa americana, em oposição a Émile Cohl, não abandona a complexidade das ilustrações do jornal e tenta incorporar o máximo possível nos seus filmes. Sendo os desenhos ricos em detalhe e em conhecimento perspético e tridimensional. Ele desenvolve a mesa de pinos para animação, que permite prender folhas previamente furadas e fixá-las nos pinos para referência, como podemos ver na figura 5.

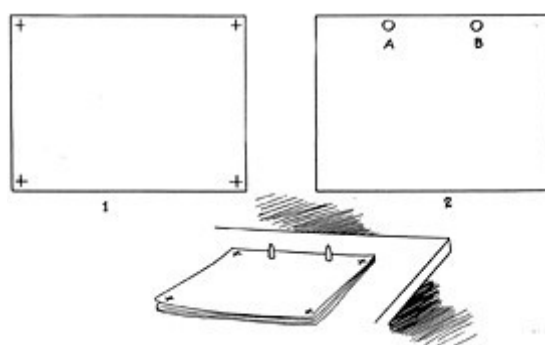


Fig. 5 - Winsor McCay, Desenho do sistema de mesa de pinos.

Nos seus primeiros filmes, ele usa papel de arroz devido à sua transparência. Os cenários eram replicados em todas as folhas de desenho pelos assistentes, enquanto McCay ficava responsável por animar o personagem.

Mais tarde, ele utiliza o celulóide, uma técnica de animação desenvolvida por Earl Hurd e patenteada em 1914 (no nome de *Bray-Hurd Process Company*), onde se usa uma folha de celulóide, composta por nitrato de celulose, que permite, através de justaposição de uma a três camadas, criar animações que se destacavam de forma independente do cenário (fig. 6). Que possibilitaram animações mais complexas e um tratamento mais detalhado dos cenários.

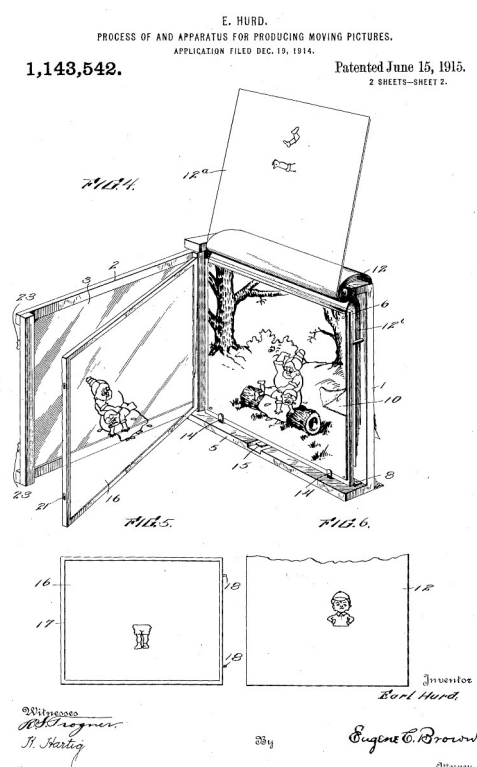


Fig. 6 - Desenho do sistema de animação de celuloide de Earl Hurd no documento da patente, em 15 de junho de 1915

John Randolph Bray (1879-1978), um ilustrador e empresário americano que revolucionou a forma como eram produzidas as animações e fundador do primeiro estúdio de animação *Bray Productions*, começa a sua carreira na imprensa, tal como Cohl e McCay, e tenta produzir o seu próprio desenho animado, em 1910. No entanto, verifica como todos os artistas da época, que criar imagens em movimento é um trabalho árduo e comercialmente inviável a longo prazo com os métodos e técnicas existentes. Assim, ele resolve a sua animação ao intercalar cenas animadas com cenas filmadas e a

frescura dessa solução atraí a grande distribuidora francesa de Charles Pathé, que lhe encomenda seis filmes para um curto prazo de seis meses. Face a isso, Bray compromete-se a criar uma estratégia de trabalho que viria a revolucionar a forma como eram realizados os filmes de animação e consequente criar um estúdio de animação, Bray Productions.

Ele adotou uma estratégia de três diretrizes: “1) dividir as tarefas, distribuindo-as entre os animadores e assistentes; 2) patentear este sistema de produção, bem como todos os métodos conhecidos até então, incluindo equipamentos; 3) melhoria dos meios de distribuição e marketing dos filmes.” (Maria Marques apud Crafton, 1993, p.145)

Esta estratégia agiliza o processo, mas John Bray acredita que pode acelerar e melhorar os métodos e sistemas na animação.

Primeiro, ele reforma a forma como eram tratados os cenários. Estes passam a ser copiados e deixados com um espaço em branco na zona onde vai ser animado o personagem. Ele valorizava a supressão da individualidade, “todos os artistas deveriam desenhar segundo o mesmo estilo”.

Segundo, fomenta a criação de novas técnicas e materiais, como a celulóide com o seu sócio-funcionário Earl Hurd, anteriormente mencionado, e o rotoscópio dos irmãos Fleischer, que serão mencionados posteriormente.

Terceiro, adota um modelo de gestão empresarial baseado na teoria Taylorista, uma forma administrativa semelhante à linha de montagem na produção industrial, onde ele hierarquizava as tarefas das equipas de animação. Os artistas seniores cuidavam da parte do movimento da imagem, enquanto os assistentes faziam a parte estática.

Quarto, introduz novos trabalhos, como o diretor de arte, o intervalador, o *clean up*, entre outros. Consoante ia aumentando o volume trabalho, novas funções surgiam.

Quinto, adota novas formas de pagamento, atribuindo um salário base para todos os empregados, um bónus para trabalhos concluídos dentro do prazo e um prémio, caso terminassem o projeto antes do prazo. (Maria Marques apud Crafton, 1993, p.164)

Por último, criaram-se bancos de cenas, onde animações eram reutilizadas em vários filmes, com poucas alterações, de modo a agilizar e permitir que o cinema de animação consiga competir com o cinema “ao vivo”.

Em 1915, Dave Fleischer (1894-1979) cria o rotoscópio, um equipamento com um

projektor apontado para uma tela translúcida, onde se encontra a imagem previamente filmada e a folha do animador. Esta permite o artista utilizar a imagem projetada como referência e dá um maior controlo sobre o movimento e posição dos personagens na animação, como na figura 7. Esta invenção permite os irmãos Fleischer entrar na empresa de John Randolph Bray, onde eles produzem a sua série de animação *Out of the Inkwell*, entre outros desenhos animados. No fim da sua produção em 1921, os Fleischer terminam o contrato com os estúdios de John Bray e fundam o seu próprio estúdio de animação, Fleischer Studios. As suas criações, como o palhaço Koko, Betty Boop e Popeye, tornam-se ícones mundiais nos anos 20 do século XX.

Os irmãos Fleischer adotam um método de animar diferente de Bray Productions, o animador sénior desenha as posições principais, ou chave (*“Key frames”*), e determinava os pontos de inflexão e o número necessários de desenhos intermediários entre cada posição que seriam realizadas pelo assistente. Este modo tornava as animações mais expressivas e rápidas de fazer.

Assim, como também introduzem a utilização do espelho para observação de expressões faciais, movimentos e poses para captar melhor as emoções na animação.

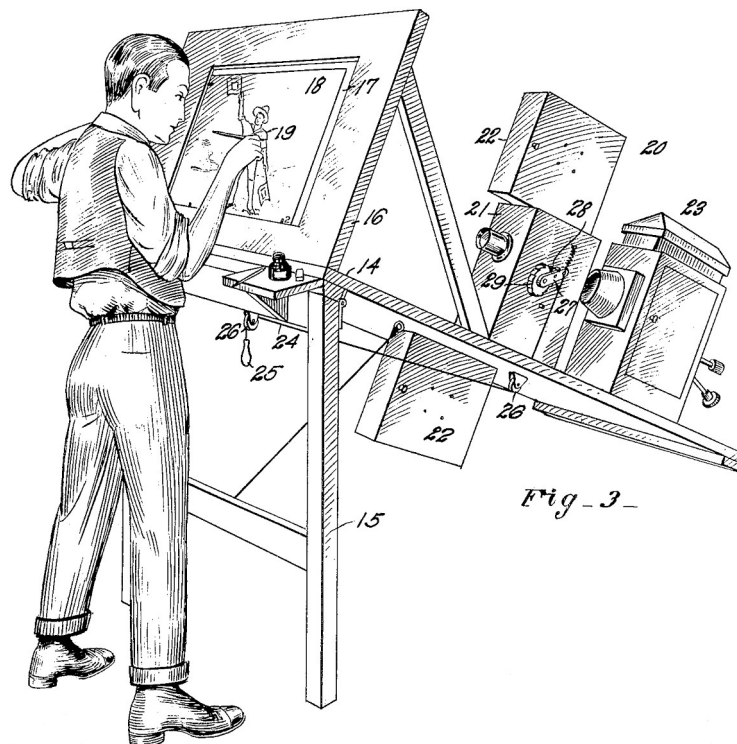


Fig. 7 - Desenho do Rotoscópio de Dave Fleischer apresentado no documento da patente, em 8 de Outubro de 1917

Walt Disney (1901-1966), um produtor cinematográfico e empreendedor, começa a sua carreira em Hollywood, em 1923, e depara-se com todas as invenções, métodos e fórmulas visuais que existem saturadas. Ele procura desenvolver um produto audiovisual que apresente uma forma de comunicação mais sofisticada e humorística com novos códigos visuais, linguagem e histórias. Para isso, Disney cria a companhia Walt Disney Studios em 1923 e investe no aperfeiçoamento das técnicas, na formação de equipas de animadores, criar novos postos de trabalho, como Key clean-up e o Layout man, e, incentiva a observação do movimento real e da natureza como matéria-prima nas animações.

Isto resultou numa otimização da mão de obra e aperfeiçoamento da técnica, assim como uma maior eficiência e lucratividade. No entanto, também trouxe muito descontentamento às equipas de animadores, resultando em greves devido às políticas internas da empresa e na forma de pagamento dos funcionários.

Com a procura de profissionais, Walt Disney e o seu irmão Roy decidem criar uma instituição artística especializada em diversas áreas da animação para formar profissionais aptos para trabalhar no estúdio. O projeto começou na década de 60 e foi concretizado nos anos 70, após a morte de Walt Disney. A instituição chama-se *California Institute of Arts*, atualmente conhecida como *CalArts*, e apresenta uma oferta educacional multidisciplinar envolvida em todas as formas de arte.

Walt Disney foi o primeiro a conseguir obter a sincronização da imagem com o som no filme *Steamboat Willie* (fig.8 e 9), em 1928 . Segundo Maria, haviam muitas dúvidas relativamente ao uso criativo do som, pois o público encontrava-se habituado aos códigos visuais das primeiras animações e podia haver uma estranheza com a nova adição. No entanto, Disney conseguiu a empatia imediata do público, ao conjugar uma nova linguagem visual com a narrativa sonora realista. (Maria Marques, 2014)

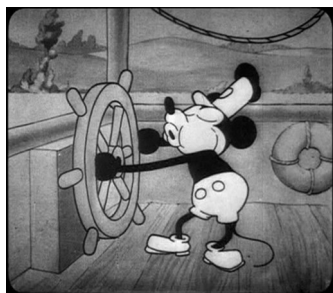


Fig. 8 - Walt Disney. *Frame do Steamboat Willie - Mickey a dirigir o Barco a Vapor Willie.* 1928

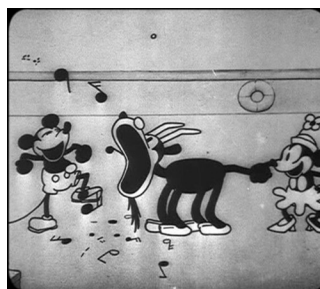


Fig. 9 - Walt Disney. *Frame do Steamboat Willie - Minnie a dar corda na cabra "fonógrafo" enquanto Mickey dança.* 1928

“A colorização de filmes já ocorria desde os primeiros tempos da película fotográfica” (Maria Marques, 2014, p.29). Em 1895, William Dickson e William Heise realizaram quatro filmes pintados à mão com menos de 1 minuto para o kinetoscópio, em que Annabelle Moore dançava. Georges Méliès tinha um departamento dedicado à pintura manual dos filmes e oferecia versões coloridas por um custo adicional. Em 1905, os irmãos Pathé utilizavam o processo de *stencil*, onde, em 1910, empregavam cerca de 400 mulheres. Edward Raymond Turner, embora seria o primeiro a produzir um filme a cores em 1902, com um processo semelhante ao Technicolor, essa informação apenas foi revelada em 2012. E por fim, em 1915, o sistema Technicolor que capturava a imagem em três cores – vermelho, azul e verde – que, sobrepostas numa imagem a preto e branco, resultavam numa coloração próxima ao natural. (Maria Marques, 2014)

Disney viu o potencial do sistema Technicolor e decidiu firmar um contrato de exclusividade durante dois anos, tornando-se na referência no cinema de animação. (Maria Marques, 2014)

5.1.3. Animação Digital

Da mesma forma que o período de 1910 ao 1915 está para a experimentação e descobertas de métodos e técnicas para animação analógica, a década de 1960 até à atualidade está para a animação digital.

Inicialmente, em 1960, a animação digital eram exclusivamente utilizada em laboratórios e pesquisas nas universidades. Estas serviam para demonstrar o potencial do computador no processamento de imagens. Nesta época, havia um grande interesse na criação de gráficos tridimensionais (3D) e investimento por parte do governo dos Estados Unidos para uso militar.

Na comunidade científica destacaram-se alguns investigadores que contribuíram para o desenvolvimento da computação gráfica, entre eles o pesquisador Ivan Sutherland (1938-...), que “ajudou a inventar e dedicou-se ao aperfeiçoamento do que viria a ficar conhecido como processador gráfico, um componente eletrônico destinado a lidar exclusivamente com dados visuais” (Alberto Júnior, 2000, p.129) e o sistema de desenho *sketchpad* (fig.10). “Um sistema que permitia ao homem se “comunicar” de

uma maneira natural e eficiente com o computador” (Alberto Júnior apud Whitted, 1982).

Outro pioneiro da computação gráfica foi William Fetter (1928-2002), que cunhou a expressão *computer graphics* ao criar com vetores gráficos 3D os primeiros exemplos de figuras humanas feitos a partir de partes de modelos de aeronaves no sistema *sketchpad*, demonstrando o potencial artístico da tecnologia.



Fig. 10 - Scan por Kerry Rodden da fotografia original de Ivan Sutherland. Ivan Sutherland operando o sistema Sketchpad. Esta famosa imagem da dissertação sobre o Sketchpad de Ivan Sutherland foi digitalizada com a permissão de Sutherland e publicada anteriormente online por Alan Blackwell e Kerry Rodden. 1 de janeiro de 1963

Também foram introduzidas invenções que permitiam navegar e desenhar no computador sem recorrer a coordenadas numéricas que revolucionaram a forma como interagimos com o computador. Elas foram a mesa digitalizadora de Thomas O.Ellis (*Rand Corporation*), uma prancheta que recebe informação através de pulsos elétricos dispostos numa malha, produzidos por um dispositivo semelhante a uma caneta, e, o rato de computador, introduzido por Douglas Engelbart (1925-2013), originalmente uma caixa de madeira com uma ou duas rodas metálicas que regista o movimento e traduz a ação no computador.

Relativamente à pintura digital, a comunidade científica não dava importância aos gráficos bidimensionais, pois produzir e manipular imagens com linhas em coordenadas era fácil em comparação com o conhecimento e sofisticação necessária para criar algo tridimensional (Alberto Júnior, 2000).

No entanto, a pintura digital passou igualmente por uma evolução técnica na década de 1960, mas somente em 1973 foi criado o primeiro software, o *Superpaint* de Richard

Shoup (1943-2015), em abril de 1973. Ao contrario do sistema *Sketchpad*, onde as imagens eram baseadas em gráficos vetoriais e que proporcionaram o desenvolvimento de modelos tridimensionais. O *Superpaint* era um sistema que oferecia uma tela branca e um menu com pincéis e cores para trabalhar nela (fig.11). Este era composto por um conjunto de células (*pixel*) organizadas numa malha (*bitmap*) à qual é atribuída a cada *pixel* uma coordenada e uma cor para formar um desenho.

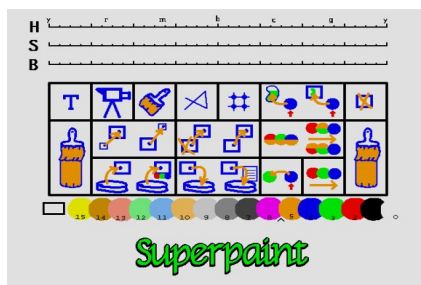


Fig. 11 - Richard Shoup. Menu do SuperPaint, retirado da página pessoal de Richard Shoup - The SuperPaint System (1973-1979)

O *Superpaint* torna-se a principal referência no desenvolvimento para sistemas de pintura digital e animação 2D, como o sistema *CAPS* da Disney e o *Photoshop* da Adobe Systems Incorporated, e introduz ferramentas e noções como o aerógrafo, uma nova ferramenta; o canal alfa introduzido por Alvy Ray Smith enquanto conceito e, mais tarde, por Edwin Catmull como sistema, que permitia manipular as informações de opacidade/transparência da imagem, e o sistema de cores RGB – *Red*, *Green* e *Blue* – e o HSV – *Hue*, *Saturation* e *Value* - por Alvy Ray Smith.

No início da década de 1980, o custo elevado e as dificuldades técnicas da animação 3D levaram os estúdios de animação a criar longas-metragens com o processo da animação analógica complementando-a com a pintura digital. Em 1982, a companhia Paramount, lançou o filme *Star Trek II: A Ira de Khan*, o primeiro filme a conter uma sequência de um minuto inteiramente produzida por computador. A Industrial Light And Magic produziu a “*sequência de Genesis*” para este filme onde ficou patente a integração de gráficos tridimensionais nos cenários e efeitos especiais. A Disney, por outro lado, desenvolveu um sistema de pintura digital especializado para animação 2D que ficou conhecido por *CAPS* (“*Computer Animation Production System*”, *lit.* Sistema de produção de animação computacional), o primeiro sistema de pintura, composição e gravação digital que permitiu criar longas-metragens animadas totalmente digitais, que,

em 1992, é oficialmente reconhecido pela Academia de Ciências e Artes Cinematográficas de Hollywood com o Oscar de Progresso Técnico/Científico.

Aproximadamente na mesma época, os irmãos Thomas e John Knoll, que trabalhavam na divisão de computação gráfica da Lucasfilm, desenvolveram o sistema de pintura digital mundialmente conhecido, o *Photoshop*. Em 1988, o *Photoshop* foi vendido à Adobe Systems Incorporated.

A partir dos anos 1990, a animação 2D foi o método eleito para animar longas-metragens, enquanto a animação 3D teve o primeiro filme totalmente animado em 3D em 1995, o *Toy Story* de John Lasseter. Que expandiu novamente as possibilidades de animação.

5.2. A breve história da Animação Japonesa e a sua revolução

O início da animação japonesa é incerto, pois a presença de catástrofes naturais no Japão, como o grande terremoto de Kanto em 1923, fizeram que muitos dos trabalhos artísticos fossem destruídos ou perdidos. Contudo, em 2005, Matsumoto Natsuki, um especialista em iconografia, adquire através de um comerciante um conjunto de animações antigas reproduzidas em celulóide em péssimas condições. Em conjunto com um historiador de animação, Nobuyuki Tsugata, determinam que se tratam animações produzidas entre os anos 1907 a 1911.

Uma das animações é “*Katsudō Shashin*” (活動写真, lit. imagens em movimento) de autor desconhecido (fig.12), que utilizava uma técnica de *stencil* chamada de “*kappazuri*” (合羽刷り), uma técnica tradicional japonesa de pintar lâminas de vidro para a lanterna mágica e telas de seda (Frederick Litten, 2014 apud Matsumoto, 2011).



Fig. 12 - Autor desconhecido. *Frame* da curta metragem animada *Katsudō Shashin* (atualmente na posse de Natsuki Matsumoto). 1907 - 11

Acredita-se que a curta de animação pode ser mais antiga que as animações do francês Émile Cohl e dos americanos James Blackton e Winsor McCay, mas nem todas as entidades públicas japonesas concordam com este depoimento.

A primeira geração de animadores, cujas obras são conhecidas, era composta por dois cartunistas, Shimokawa Oten (1892-1973) e Kōuchi Jun'ichi (1886-1970), e um pintor, Kitayama Seitaro (1888-1945). As primeiras animações eram produzidas “tecnicamente com o uso de giz e um quadro negro, no qual realizavam os desenhos, capturavam, apagavam e repetiam o processo”. Posteriormente, passaram a utilizar papel com o auxílio de uma caixa de luz improvisada. Assim como experimentaram animar através de recortes (“*cut-out animation*”), (Angela Longo, 2019).

Kitayama destacou-se dos restantes artistas por estabelecer um sistema de produção em massa, que conseguia produzir cerca de 10 curtas de animação por ano, e deu origem, em 1921, ao Kitayama Film Studio, o primeiro estúdio de animação japonesa.

Infelizmente, nesta época, segundo Angela Longo, “o padrão de animação foi estabelecido pelos *cartoons* americanos, de tal maneira que as animações japonesas eram consideradas inferiores” (Angela Longo, 2019, p.73).

Face isto, Ōfuji Noburō foi o animador que explorou e expandiu a técnica de recorte e colagem na animação, criando um processo onde corta papel *chiyogami*³ na forma de vários elementos e depois unia-os numa figura e animava-os com a técnica de *stop-motion*. Ele também testou as técnicas de produção americana combinando-as com as técnicas japonesa, onde ele utilizava o papel de celulóide para desenhar as personagens e elementos, destacando-os do fundo feito de papel *chiyogami*.



Fig. 13 - Ōfuji Noburō. *Frame* da animação *Osekisho* (At the Border Checkpoint), feita através de recortes. 1930



Fig. 14 - Ōfuji Noburō. *Frame* da animação *Yuureisen* (The Phantom Ship), feita através de silhuetas em celofane colorido. 1956

3 Papel Chiyogami – É um papel serigrafado com um padrão com quatro a cinco cores, geralmente criado em pequenos estúdios japoneses de fabricação de papel. (Dana Hinders, 2019, tradução livre do autor)

A primeira animação com vozes no Japão, *The World of Power and Women* (力と女の世の中, *Chikara to Onna no Yo no Naka*), em 1932, de Masaoka Kenzō, ajudou a popularização do uso do papel de celulóide. Este era principalmente produzido e importado dos Estados Unidos, mas com o aumento da procura deste material, as companhias Dainihon Celluloid Corporation e a filial da Fuji Film passaram a produzir o material localmente, diminuindo a importação.

Em 1937, com o início da Segunda Guerra Sino-Japonesa, os animadores começaram a produzir animações que inspiravam o sentimento nacionalista e imperialista, assim como importaram novas técnicas de animação de outros países, como a animação de silhuetas da Alemanha.

Mais tarde, depois do Japão juntar-se à Segunda Guerra Mundial e oficialmente rende-se em 1945 após os Estados Unidos lançarem bombas atômicas sobre as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki. A SCAP (“*Supreme Commander for the Allied Powers*”, *lit.* Comando Supremo das Forças Aliadas), censurou muitas das produções pós-guerra e alimentou a nova iconografia infantil caracterizada pela inocência e pureza em oposição aos horrores da guerra.

Nos anos 1950, a entrada de conteúdo cinematográfico e televisivo americano, como a longa-metragem animada da *Branca de Neve* da Disney e as séries televisivas animadas da Hanna-Barbera, tiveram um grande impacto na indústria audiovisual no Japão.

A exposição a esta cultura levou as animações japonesas a começaram a apresentar histórias e filmes inspirados na fantasia e na ficção científica americana. Assim como começaram a adaptar novelas escritas e bandas desenhadas para animação. Diversificando os géneros de animação que existiam, como o surgimento das *Mahou Shoujo* e dos *Mecha*.

Em 1956, foi fundado os estúdios Tōei Dōga, mais tarde conhecidos como Tōei Animation, com o propósito de competir no mercado nacional com as animações da Disney. Estes começaram a apropriar os métodos de trabalho da Disney, tal como começaram a adaptar as narrativas de histórias folclóricas asiáticas. Marcando o início da produção de longas-metragens animadas em celulóide colorido, onde exploraram as capacidades do material, seguindo a estética visual e técnicas de animação da Disney.

Acredita-se que o panorama da animação também se altera profundamente com o

surgimento de Tezuka Osamu (1928-1989), um cartunista e animador, que criou o primeiro anime para a televisão, *Astro Boy*, que revolucionou a fórmula de produção de animação.



Fig. 15 - Autor Desconhecido. Osamu Tezuka (fotografia tirada em 1951) - "Showa Day by Day" volume 9, Kodansha Co., 1989.

Tezuka Osamu, oriundo de Osaka, entrou em contacto com filmes ocidentais desde novo, tornando-se um fã de cinema e, sobretudo, um grande apaixonado por animação, inspirando-se em Walt Disney e Max Fleischer para as suas obras.

Começou a sua carreira artística como cartunista, criando sucessos como *Jungle Emperor* (1950) e *Mighty Atom* (1952), tornando-se o cartunista mais requisitado na época. Mais tarde, trabalhou para os estúdios Tōei, onde desenvolveu o estilo gráfico de traçados simples com olhos grandes e expressivos que facilitavam o processo de animação, assim como impulsionou o desenvolvimento da técnica de animação limitada.

A animação limitada é uma prática de animação analógica oposta à animação completa/total, onde os personagens são desenhados e animados na sua totalidade resultando numa produção demorada e muito dispendiosa. Na animação limitada, os personagens são animados em partes, sendo apenas executadas as ações em folhas de celulóide separadas, como abrir e fechar a boca, o uso de simbolismo e movimentos de câmara, permitindo poupar recursos e tornar a sua produção rápida e mais barata. A técnica foi aperfeiçoada ao introduzir novos métodos de criar profundidade, como fazer *zoom* ou *close-up* ou mover o celulóide do personagem sem mover a câmara.

Tezuka Osamu, após expirar o contrato com os estúdios Tōei, fundou a Mushi Productions em 1961. O estúdio de animação ficou conhecido internacionalmente pelas adaptações de várias bandas desenhadas de sucesso de Tezuka Osamu, como o *Astro*

Boy (鉄腕アトム, *Tetsuwan Atomu*, 1963 - 1966), *Kimba the White Lion*, também conhecido como *Jungle Emperor* (ジャングル大帝, *Janguru Taitei*, 1965 - 1966) e *Princess Knight* (リボンの騎士 *Ribon no Kishi*, 1967 - 1968). Assim como pelos baixos valores que cobravam por episódio para apresentar uma melhor oferta que a concorrência, comprometendo o estado financeiro do estúdio a longo prazo e contribuindo para o baixo lucro da indústria de animação japonesa. Que acredita-se ter repercussões até aos dias de hoje.

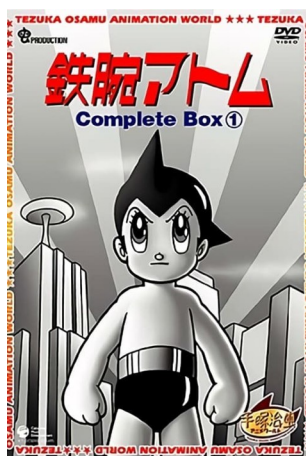


Fig. 16 - Mushi Productions.
Imagem promocional do Astro Boy (Versão Completa da série em DVD). 1963

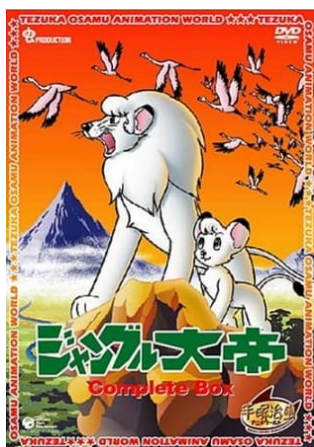


Fig. 17 - Mushi Productions.
Imagem promocional da série Kimba the White Lion (Versão Completa da Série em DVD). 1965



Fig. 18 - Mushi Productions.
Imagem promocional da série Princess Knight (Versão Completa da Série em DVD). 1967

Nas décadas de 1970 e 1980, segundo Angela Longo, começa-se a trabalhar com “uma diferente ótica de movimento e composição dentro da animação” (Angela Longo, 2019). Isto é, na década de 1970, a imagem infantil e inocente é trocada pela iconografia do robô, com corpos brilhantes e metálicos, permitida pela familiarização dos animadores com o celulóide e a consolidação da técnica de animação limitada. Da mesma forma que inicia uma procura por brinquedos e colecionáveis relacionados com as séries animadas, abrindo um grande ramo comercial para a indústria de animação.

Na década de 1980, a técnicas de animação limitada e animação completa dividem-se, apesar de continuarem a dialogarem entre si. Nota-se esta mudança principalmente com o surgimento dos estúdios de animação Gainax e Ghibli, que tomam duas abordagens distintas sobre a animação japonesa.

Os estúdios Ghibli, fundado em 1985, seguem a mesma filosofia definida pelo

Manga Eiga, a produção de animação direcionada para o cinema, em contraste do que é considerado o anime. Aproximando-se do movimento naturalista dos estúdios Tōei inspirados pela Disney.

Por outro lado, os estúdios Gainax, fundado em 1984, abraça as narrativas modernas da época, altamente influenciadas pela presença da cultura americana, e cria um processo de animação que alterna entre limitada e completa, dando ênfase a cenas de luta.

Em 1990, os recursos digitais começam a ser introduzidos na produção de animação japonesa, integrando apenas o CGI (“*Computer generated Imagery*”, lit. Imagem gerada pelo computador) nos cenários e pequenos complementos visuais, mantendo os principais elementos de animação em celulóide.

Dos anos 1990 para os 2000, a animação 3D gerava grande interesse e curiosidade, mas o processo de animação por camadas em papel celulóide continuava a ser a forma privilegiada para animar pelos animadores japoneses. Eram utilizados sistemas digitais de animação 2D que simulassem a técnica de animação analógica, sem comprometer o método de trabalho e a estética visual, assim como integravam elementos 3D na animação 2D, através de objetos, efeitos especiais, personagens, cenários, entre outros.

Nas palavras de Angela Longo, “podemos perceber esse processo com a técnica 2.5D, que consiste em projeções gráficas 2D e técnicas similares usadas para fazer com que as imagens ou cenas simulem a aparência da composição tridimensional.” (Angela Longo, 2019, p. 84).

A animação digital contribui para novas possibilidades de composição, unindo ou articulando imagens provenientes de técnicas e propriedades diferentes - analógicas, digitais, 2D e 3D. A variedade de composições e métodos de animação geraram mundos únicos com a sua própria estética, desta forma, “aquilo que convencionamos a chamar de anime” está em constante evolução (Angela Longo, 2019).

Com o passar do tempo, o uso de técnicas digitais foram aumentando, tal como foram formadas opiniões e surgindo debates entre animadores e na comunidade de fãs sobre o futuro da animação japonesa. O tema que teve especial atenção foi a animação 3D, que cada vez mais estava presente no mercado internacional de animação, e os animadores japoneses deparavam-se com várias dificuldades em integrar elementos 3D com coerência visual nas suas animações, desde traduzir a linguagem visual ou recriar a

estética dos animes num formato tridimensional, e ainda, modelar e animar de forma naturalista, que caíam quase sempre em situações de *uncanny valley*⁴. Chegando-se à conclusão que era necessário melhorar os métodos de animação 3D, e, o aumento do realismo e a linguagem visual dos animes nem sempre resultava numa maior aceitação do espetador. Consequentemente, nos primeiros anos, a animação 3D japonesa ganhou uma má reputação, dando-se preferência à animação 2.5D.

Somente a partir de 2010 é que a animação 3D japonesa começou a ser aceite pela comunidade de fãs dado ao desenvolvimento dos sistemas de animação 3D, melhor formação dos animadores e novas soluções criativas.

5.3. O subgénero Mahou Shoujo e o seu universo mágico – Ideais de Género e Evolução

Mahou Shoujo (“魔法少女”, traduzido à letra para “menina mágica”), também conhecido no ocidente como “*Magical girl*”, é um subgénero dentro do género de fantasia nos media japoneses, nomeadamente na animação e manga “shoujo” (“少女”), direcionado para um público infanto-juvenil feminino.

O subgénero *Mahou Shoujo* é caracterizado por acompanhar a história de uma jovem protagonista, do sexo feminino, com a idade compreendida entre os 7 e 18 anos, que nasce ou recebe poderes mágicos de um objeto que lhe permite transformar através de coreografias dinâmicas, repletas de brilhantes e cores fortes na sua versão mágica. A protagonista enfrenta vários desafios ao longo da série, que variam de acordo com a época, onde ela tem que balancear a sua vida diária com a sua vida mágica.

Historicamente, as narrativas das *Mahou Shoujo* encontram-se muito ligadas à cultura japonesa da época, assim como ao fenómeno social japonês conhecido por *Shoujo*, o período entre a fase juvenil (antes do casamento) e a fase adulta. Segundo N'Donna Russel, este acontecimento remonta aos finais da Era Meiji (1868 - 1912) e inícios da Era Taisho (1912 - 1926), onde foi permitido a meninas entre os 9 e os 14

4 *Uncanny valley* (lit. Vale da estranheza), é um termo inglês que se refere à sensação comum de inquietação ou estranheza quando pessoas interagem com robôs humanóides e simulações audiovisuais que apresentam características físicas que se assemelham às humanas, mas não idênticas aos seres humanos reais.

anos prosseguirem estudos e, conseqüentemente, adiar o seu casamento. Em contra partida, era esperado que durante a sua formação fossem “virgens e de coração puro”, seguindo um padrão de beleza delicado e cumprindo os princípios de *Ryōsai Kenbo*, isto é, serem boas esposas e boas mães (N’Donna Russel, 2017).

As expectativas do papel da *shoujo* criada pela sociedade levaram a sua mistificação pelos media, nomeadamente em novelas e monografias, geralmente escritas por homens, onde romantizam as mulheres que seguiam os ideais de *Ryōsai Kenbo* e diabolizavam as que se desviavam deste caminho idealizado.

Nos anos 1960, surgem as primeiras séries de animação dentro do subgénero *Mahou Shoujo* que definem o percurso inicial, também conhecidas como a primeira geração das *Mahou Shoujo*.

As protagonistas tem um ar cuidado e inocente, alinhando com a imagem conservadora da *shoujo* e a iconografia *kawaii* imposta no Japão pós-guerra. As narrativas apresentam um papel educativo e moralizador, onde ensinavam as expectativas sociais das mulheres face a modernização acelerada na época, assim como serviam de metáfora para a ocidentalização do Japão pós-guerra. A premissa mais recorrente era a história de uma jovem feiticeira que se deslocava para o mundo humano, que tem de equilibrar a “castradora” responsabilidade com a temporária liberdade ao longo da série, geralmente, com um desfecho moralizador.

As séries que popularizam foram a *Sally, the Witch* (魔法使いサリー *Mahōtsukai Sarī*, 1966 – 1968) de Mitsuteru Yukoyama e *Secret Akko-chan* (ひみつのアッコちゃん *Himitsu no Akko-chan*, 1969-1970) de Fujio Akatasuka, publicadas pelos Estúdio Tōei, e, *Princess Knight* (リボンの騎士 *Ribon no Kishi*, 1967-1968) do Tezuka Osamu, publicada por Mushi Productions.

A série *Sally, the Witch*, como surge primeiro, estabelece as primeiras características do subgénero *Mahou Shoujo*, estas são: 1) A protagonista têm que esconder a magia, caso ao contrário será punida; 2) Quando a protagonista usa magia, ela necessita de um objeto mágico e de citar uma frase mágica; 3) A protagonista é acompanhada por um ser mágico, e por fim, 4) A protagonistas têm duas ajudantes, geralmente amigas, uma “maria-rapaz”⁵ e uma menina delicada.

5 Maria-rapaz é uma menina ou mulher que apresenta características e comportamentos ou expressões de género tipicamente masculino.

Os primeiros 17 episódios da série *Sally, the Witch* foram filmados a preto e branco, mas devido ao sucesso passaram a ser filmados a cores. Sendo um dos primeiros animes transmitido em cores.



Fig. 19 - Toei Animation. *Sally the Witch* Abertura original. 1966-1968



Fig. 20 - Toei Animation. *Sally the Witch* Abertura a cores. 1966-1968

No artigo *Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime*, Sugawa Akiko indica que o criador de Sally, Mitsuteru Yokoyama, inspirou-se na *sitcom* americana popular na época chamada *Bewitched*. Esta conta a história de uma jovem e bela bruxa, casada com um comum humano, que vislumbra a vida humana de uma forma extraordinária. Outra inspiração, segundo Sugawa Akiko, terá sido o filme da Disney *Mary Poppins* (1964), lançado no ano 1965 no Japão, que retrata uma ama britânica que voa com um guarda-chuva e usa magia para completar tarefas domésticas.

Nos anos 1970, a ausência de novidade no subgênero *Mahou Shoujo* leva ao declínio de popularidade. Face à situação, a companhia de animação que liderava o mercado de animação, os estúdios Tōei, decide inovar as narrativas do gênero de romance melodramáticas para comédias de ação e abandonar a estética inocente e conservadora para um visual mais arrojado e provocador, de modo a apelar a uma maior audiência e começar a segunda geração de *Mahou Shoujo*.

As séries desta época, segundo Mariana Vieira e Kumiko Saito, focavam-se mais na transformação física da protagonista, de uma criança para um corpo mais adulto, com o efeito de captar a atenção do interesse amoroso, além de usar magia. No entanto, a sexualização do corpo feminino, começou a “chamar atenção de um público-alvo bastante diferente do inicial.” (Mariana Vieira, 2021, p.45 a pud Kumiko Saito, 2014)

As animações que se destacaram foram *Cutie Honey* (キューティーハニー *Kyūtī Hanī*, 1973-74) e *Meg the Witch* (魔女っ子メグちゃん *Majokko Megu-chan*, 1974-75) dos

estúdios Tōei, e *Marvelous Melmo* (ふしぎなメルモ *Fushigi na Merumo*, 1971-72) dos estúdios Mushi Productions.



Fig. 21 - Toei Animation. Frame de *Cutie Honey*, Go Nagai. 1973-1974



Fig 22 - Toei Animation. Frame de *Meg the Witch*. 1974-1975

Nos anos 1980, os estúdios Tōei Animation deixam de produzir séries dentro do subgênero *Mahou Shoujo* para se dedicarem a outros gêneros. Dando oportunidade a outros estúdios como Ashi Productions, também conhecido como Ashi Pro, e os Estúdios Pierrot, que continuam as narrativas educativas, com a introdução de piadas e frase sarcásticas apenas compreensivas a uma audiência adulta, e as fórmulas visuais dos estúdios Tōei, como as transformações mágicas e a maturação do corpo das protagonistas.

As primeiras produções destes estúdios foram *Magical Princess Minky Momo* (魔法のプリンセス ミンキー モモ *Mahō no Purinsesu Minkī Momo*, 1982-1983) publicadas pelos Ashi Productions, e *Creamy Mami, the Magic Angel* (魔法の天使 クリイミー マミ *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*, 1983-1984) dos Estúdios Pierrot.



Fig. 24 - Ashi Productions. Frame de *Magical Princess Minky Momo*. 1982-1983



Fig. 23 - Pierrot. Frame de *Creamy Mami, the Magic Angel*. 1983-1984

Ao contrário da década anterior, ambas as companhias de animação observaram um enorme sucesso no lançamento das séries dado ao grande investimento na parte

comercial, como a produção de publicidade, álbuns de música e venda de mercadoria, nomeadamente dos objetos mágicos e figuras de ação.

A grande distribuição de produtos e publicidade levou ao surgimento de uma comunidade de fãs criativa, que faz recriações artísticas desde arte (“*fan art*”), escrita (“*fan fiction*”), e representações teatrais, conhecidas como *cosplay* (termo derivado da transliteração e contração da frase “*costume playing*”), entre outras atividades que desconstroem a fórmula do subgénero *Mahou Shoujo*, enquanto séries animadas direcionada para um público infantil.

Nos anos 1990, o subgénero *Mahou Shoujo* sofre uma evolução drástica, tanto de narrativa como visual, que desafia os ideais de género e muda visualmente a fórmula das séries.

Segundo Kumiko Saito, as narrativas da terceira geração do subgénero *Mahou Shoujo* emergem da fusão de vários géneros de programação infantil dedicada para um público jovem masculino, nomeadamente as séries *Super Sentai* (スーパー戦隊シリーズ, *Sūpā Sentai Shirizu*), que na época sofrem um declínio de visualizações que Kumiko Saito associa ao “desabar” da confiança masculina, e, a inversão dos códigos de género, onde as protagonistas assumem papéis habitualmente atribuídos a homens.

Outro detalhe, apontado pela Mariana Vieira é “o facto de a protagonista raramente se encontrar sozinha, nas suas aventuras e batalhas.” (Mariana Vieira, 2021, p.50) Tal como a narrativa deixa de se concentrar na protagonista em “esconder os seus poderes mágicos de todos” para focar nos laços de amizades entre meninas e o suporte emocional que criam entre si (Mariana Vieira, 2021).

Visualmente, as protagonistas voltam a apresentar uma imagem delicada e infantil típica da cultura *kawaii*, assim como as transformações mágicas deixam de “implicar uma metamorfose física do seu corpo”, sendo “que o seu “poder” deixa de estar associado à sua maturação (e consequente sexualização) forçada.” (Mariana Vieira, 2021, p.49). As sequências mágicas realçam a troca de roupa e os novos penteados com aparência delicada e feminina, sem alterar a forma do corpo, que refletem o nível de poder e maturidade das personagens. Estabelecendo a nova mensagem, “*shojo are already powerful as they are.*”⁶ (Kumiko Saito, 2014, p157).

6 Tradução literal “as shoujo já são poderosas como são”.

Nesta época, os estúdios Tōei lançam a segunda temporada das suas primeiras séries de sucesso, *Sally, the Witch 2* (魔法使いサリー 2, *Mahōtsukai Sarī 2*, 1989 – 1990) e *Secret Akko-chan 2* (ひみつのアッコちゃん 2 *Himitsu no Akko-chan 2*, 1988-1989), assim como desenvolvem a comédia de ação *Masked Beauty Powatorin* (美少女仮面ポワトリン, *Bishōjo Kamen Powatorin*, 1990), que serve de modelo para animação *Pretty Soldier Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, 1992 -1997), uma adaptação do famoso manga de Takeuchi Naoko com o mesmo nome, que segundo autora faz parodia às séries de comédia de ação, como *Super Sentai*, substituindo os protagonistas por somente meninas.

A série *Pretty Soldier Sailor Moon* torna-se um sucesso mundial e inspira novas séries a seguirem os seus passos, nomeadamente a abordarem temas de amizade, criando grupos de protagonistas com personalidades variadas que permitem a audiência se identificar com as personagens, e temas sobre a identidade de género e a homossexualidade entre homens e mulheres. Podemos observar estes últimos temas nas obras de CLAMP, nomeadamente em *Cardcaptor Sakura* (カードキャプターさくら, *Kādokyaputā Sakura*, 1998 – 2000) adaptada pelos estúdios MADHOUSE, onde temas sobre a sexualidade são discutidos abertamente entre as personagens, e, em *Magic Knight Rayearth* (魔法騎士 (マジックナイト) レイアース, *Majikku Naito Reiāsu*, 1994 – 1995) adaptado pelos estúdios Tokyo Movie Shinsha, onde “as protagonistas vestem armaduras de cavaleiro, utilizam espadas e pilotam robots enormes com o objetivo de salvar uma princesa” (Mariana Vieira, 2021, p.50 apud Kumiko Saito, 2014).



Fig. 25 - Toei Animation. Frame da série *Pretty Soldier Sailor Moon*. 1992-1997

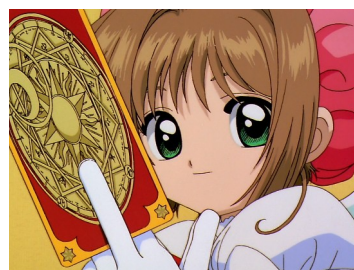


Fig. 26 - MADHOUSE. Frame da abertura da série *Sakura CardCaptur*. 1998-2000

Nos anos 2000, os estúdios Tōei continuam a investir em séries do subgénero *Mahou Shoujo*, uma vez que este se revelou muito lucrativo, “desde os tempos de *Sally*

the Witch até ao fenómeno mundial que foi *Sailor Moon*.” (Mariana Vieira, 2021, p. 52 a pud Hartzheim, 2016).

Em 2004, lançam a primeira temporada da série que vem estabelecer o subgénero *Mahou Shoujo* moderno: *Pretty Cure!* (ふたりはプリキュア *Futari wa PuriKyua*, 2004 – 2005), que dado ao sucesso, “que se mantém até hoje, quase duas décadas depois”, apresenta anualmente uma temporada diferente da anterior, onde mantém a estrutura episódica e a narrativa de colecionar objetos mágicos, com temas visuais diferentes (Mariana Vieira, 2021).

Somente a partir da década de 2010, começou a surgir dentro do subgénero *Mahou Shoujo* séries de anime dirigidas exclusivamente para um público adulto, conhecidas como a quarta geração de *Mahou Shoujo*. Onde fazem uma desconstrução do universo mágico com a introdução de temas sérios ou violentos, mantendo a aparência “fofa” e delicada com a premissa habitual das *Mahou Shoujo*.

O anime que despoletou esta revolução foi *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ *Mahō Shōjo Madoka☆Magika*, 2011), produzida pela SHAFT. Esta série criou uma nova perspetiva sobre o subgénero *Mahou Shoujo* ao contar a história de uma menina que adquire poderes mágicos, mas estas novas habilidades trazem consequências negativas que afetam diretamente a vida da protagonista, designadamente a morte das parceiras. Esta premissa inspirou outros estúdios a desenvolverem novas séries de animação com realidades perturbadoras, como *Magical Girl Raising Project* (魔法少女育成計画, *Mahō Shōjo Ikusei Keikaku*, 2016) e *Magical Girl Site* (魔法少女サイト, *Mahō Shōjo Saito*, 2018).

Com o fechar de mais uma década, em 2020, devido à pandemia mundial e com a introdução abrupta de novos sistemas de trabalho remotos, a produção de séries foi reduzida a nível mundial. Sendo apenas lançados filmes e algumas séries de grandes produções, como *Sailor Moon*, *Madoka☆Magica* e *Precure!*.

6. Mahou Shoujo

Neste capítulo pretende-se analisar de forma teórico-prática as características morfológicas das protagonista do subgénero das *Mahou Shoujo* que foram desenvolvidas ao longo de seis décadas, desde tipos de anatomia, roupas extravagantes, transformações mágicas, simbologia das cores, análise geral do grafismo e um estudo dos olhos mágicos. Partindo dessa informação, criar um grupos de meninas que respeitem as características e desenvolver uma cronologia dos olhos que demonstrem uma evolução linear na forma de registo ao longo dos anos.

Para concretizar essa tarefa pesquisou-se cronologias e listas de séries sobre o subgénero *Mahou Shoujo* em blogues pessoais, em vídeos, em artigos de vários jornais e bibliotecas virtuais. Após comparar as informações e datas, criou-se uma nova cronologia à base de imagens de *frames* da animação, sobretudo focando em imagens com grande nitidez, onde a protagonista estivesse de frente, ou em 3/4, tanto próximas do espectador, dando maior visibilidade aos olhos, como de corpo inteiro para o estudar a morfologia.

Seguidamente, criou-se digitalmente um grupo de sete personagens que refletem as características gerais que compõem uma série do subgénero *Mahou Shoujo* moderna, assim como se organizou cronologicamente um grupo com 78 amostras de olhos de séries de várias épocas desenhadas em folha de celulóide, a técnica de animação mais utilizada até à introdução da animação digital no Japão⁷. Privilegiando o desenho de olhos cujas combinações do tipo⁸ de grafismo fossem distintas ou demonstrem uma evolução gradual.

7 A franquia *Precure!* foi excluída do estudo por apresentar uma enorme variedade de séries que mereciam uma análise dedicada.

8 Cf. PRIBERAM (2022). tipo – 2. Conceito que exprime a essência comum a um conjunto de coisas ou seres e que serve como paradigma. = MODELO

6.1. A Morfologia das Mahou Shoujo

Como mencionado em capítulos anteriores, as séries de *Mahou Shoujo* encontram-se muito ligadas ao contexto cultural em que se inserem, consequentemente às tendências e decisões tomadas pela sociedade enquanto consumidores como pelas companhias de animação em cada época. Podendo verificar-se através dos registos e grafismo uma evolução, tanto transversal às séries como dentro das franquias, que resultaram na rica variedade de *designs* que temos atualmente.

A primeira geração, na década de 1960, possuía um ar infantil e inocente, alinhado com a imagem conservadora e a iconografia *kawaii*. Depois, na década de 1970, com a necessidade de inovação, surge a segunda geração, que adota uma aparência mais adulta e arrojada com transformações provocadoras, que atrai uma audiência mais adulta. A pouca adesão ao conteúdo produzido na década de 1980 leva a principal companhia de animação, Tōei Animation, a deixar o subgénero *Mahou Shoujo*, dando lugar a outros estúdios, Ashi Productions e Pierrot, que continuam os modelos visuais, arrojados e delicados, mas trazem o fator *kawaii* das originais. O sucesso criado pela estratégia comercial abre um novo mercado de memorabilia que traz estabilidade financeira às companhias e incentiva a produção de mais séries dentro do subgénero. Face a esta situação económica, na década de 1990, o estúdio Tōei Animation regressa com o lançamento das segundas temporadas das séries da primeira geração, mas recupera o seu lugar no pódio com *Pretty Soldier Sailor Moon*, a terceira geração. A introdução da dinâmica do grupo de guerreiras, parodiando as séries super sentai, com ar delicado e feminino, e a estabilização dos elementos das transformações mágicas complexas e coloridas inspiram novas séries, que, por sua vez, inspiram outras séries a seguirem os seus passos.

Nos anos 2000, verifica-se uma grande diversidade de histórias e visuais de *Mahou Shoujos*, tanto orientadas para uma audiência juvenil como adulta, assim como o nascimento de mais uma grande franquia de séries, as *Precure!*, onde cada série introduz um tema visual diferente. A partir dos anos 2010, surgem séries exclusivamente para adultos com temas violentos que chocam com a aparência *moe* das personagens, começando uma nova geração de *Mahou Shoujos*.

6.1.1. Tipos de anatomia

As protagonistas das séries de *Mahou Shoujo* apresentam uma anatomia humana que segue os padrões de beleza japonesa, isto é, corpos delgados e altos, que apelam ao fofinho, delicado e belo. Habitualmente, as personagens apresentam cabeças grandes e rostos simples relativamente ao corpo, além de possuírem olhos desproporcionalmente grandes e narizes com formatos em “L” típicos da iconografia *manga*. Também existem exceções, como o *moe*, o *chibi/super-deformed*, entre outros, que apresentam um cânone diferente.

Ao longo das séries *Mahou Shoujo*, observa-se vários tipos de cânones, mas os principais são: o cânone semi-realista, onde respeitam as proporções e a anatomia muscular correspondente à idade da personagem; o cânone *bishoujo* tradicional, meninas “altas, esbeltas e voluptuosas, com pernas longas e corpos de modelos fotográficos”, que muitas vezes parecem ser mais velhas do que realmente são; e o cânone *moe*, meninas que parecem atarracadas, dada pela cintura baixa, com membros esguios e ombros estreitos que seguem uma tendência neoténica⁹, o oposta à *bishoujo*. Esta última, além da cabeça ser maior, o rosto é plano, “os olhos são grandes com íris alongadas, os narizes, quase inexistentes, estão reduzidos a pontos” (Ana Matilde Sousa, 2013, p.303).

Também existe um cânone muito usado para representar emoções de personagens de um modo mais intenso e humorístico, conhecido como *Chibi* ou *Super-Deformed*. Estas transformam a personagem numa miniatura ou caricatura, onde a cabeça é grande, as expressões são exageradas e o corpo é pequeno e minimalista.



Fig. 27 - Silhuetas dos cânones: semi-realista, *bishoujo* e *moe*, respetivamente.

9 Cf. PRIBERAM (2022). Neoténica – [Adjetivo] Relativo a neotenia; Neotenia - [Biologia] Forma de pedomorfose em que o organismo atinge a maturidade sexual mas mantém caracteres juvenis ou larvares.

6.1.2. Uniformes brilhantes e extravagantes

As roupas adornadas, repletas de rendas e laços da versão mágica das protagonistas são um elemento expectável nas séries de *Mahou Shoujo*, porém, não é a norma, principalmente quando observamos as primeiras séries do subgénero.

Nos anos 1960 não existe um uniforme mágico, as protagonistas apresentam roupa do quotidiano, pelo qual são conhecidas, e, opcionalmente, roupa de princesa, ou príncipe, se a história for orientada para o tema de realeza.

Na década seguinte, verifica-se a mesma situação, porém, as roupas mágicas começam a ter um papel mais importante na narrativa. Estas manifestam-se consoante a habilidade desejada pela protagonista, sendo representada por uniformes de profissões segundo a moda da época, em *Cutie Honey* (キューティーハニー, Kyūti Hanī, 1973 -1974), ou, vestidos de princesas inspirados em flores, em *Angel, a Menina das Flores* (花の子ルンルン, Hana no Ko Runrun, 1979 - 1980). Como mencionado anteriormente, nesta época, as protagonistas transformam-se numa versão mais adulta, sendo esta acentuada pela roupa, que muitas vezes ganha um cariz erótico, por contornar de forma justa os corpos das personagens ou por serem peças de roupa reveladoras, como decotes grandes e mini-saias.

Na década de 1980, a fórmula dos visuais continua, a roupa do quotidiano é icónica e a roupa mágica é responsável por mover a narrativa. Contudo, os visuais mágicos deixam de ser eróticos e dedicam-se à representação de uniformes comuns de várias profissões. Também surge o *seifuku*, o nome dado aos uniformes escolares japoneses, como roupa do quotidiano da protagonista, que ganha uma grande projeção com *Pretty Soldier Sailor Moon*.

A partir da década de 1990, o uniforme mágico ganha totalmente uma nova perspetiva, tornando essencial na representação da versão mágica, quer por meios mágicos ou pela simples troca de roupa. Isto deve-se à nova mensagem, já mencionada no capítulo anterior, de como o poder vem de dentro e não da mudança corporal contemplada nas animações anteriores.

Os uniformes mágicos adquirem várias formas, inspiram-se nas roupas de princesas, de ídolos e no *seeraafuku*, uma variação do *seifuku* inspirada na imagem dos uniformes da Marinha Real Britânica. A roupa mágica é igual para todas as protagonistas, variando

apenas em cor e acessórios. À medida que as personagens desenvolvem ao longo da história, os uniformes podem mudar ou ganhar novos adereços que simbolizam esse crescimento.

6.1.3. Transformações mágicas

A transformação mágica, também conhecida como *Henshin* (nos media), é a capacidade de uma personagem alterar a sua aparência, tanto física como cosmética, para uma versão mais poderosa.

O conceito de transformação mágica sempre fez parte do universo de *Mahou Shoujo*, mas nem sempre foi uma sequência longa e chamativa com vários componentes.

Em 1966, *Sally, the witch*, responsável por definir as primeiras características do subgénero, não introduziu os elementos que fazem transformação mágica icónica. Ela agitava a varinha e trocava rapidamente de roupa, tornando a ação secundária à narrativa (fig.28). Por outro lado, Akko-chan, a segunda protagonista a surgir dentro do subgénero, utilizando um objeto mágico, o espelho de bolso, transformava-se na sua versão de princesa através de uma pequena sequência animada no espelho. Era a primeira vez que estavam os elementos necessários para a transformação mágica que nos é familiar, assim como a ação era relevante na história.



Fig. 28 - Toei Animation. *Frames* da sequência de transformação da séries *Sally, The Witch*. 1966-1968

Na década seguinte, surge outra série que reúne também todos os elementos, *Cutie Honey*, que através do seu colar mágico, transforma-se numa sequência de movimentos acrobáticos no seu alter ego, onde a sua roupa explode, revelando uma silhueta nua, e reaparece com um novo visual. A transformação rápida com foco nos movimentos dinâmicos e na silhueta nua da personagem inspira futuras séries a criarem sequências de transformação mais elaboradas e a introdução de silhuetas nuas (fig.29).



Fig. 29 - Toei Animation. *Frames da sequência de transformação da séries Cutie Honey, Go Nagai. 1973-1974*

A série que cria a transformação mágica como conhecemos atualmente é *Magical Princess Minky Momo* em 1982. Com a ajuda do seu objeto mágico entra numa fase de transformação, onde, através de uma dança coreografada, troca para a sua identidade mágica, que revela a sua silhueta nua, e conclui com uma pose (fig.30).

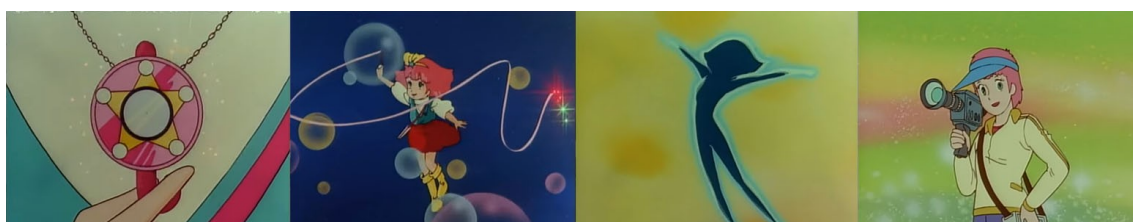


Fig. 30 - Ashi Productions. *Frames da sequência de transformação da série Magical Princess Minky Momo. 1982-1983*

A partir desse momento, as companhias apercebem-se que podem poupar recursos e dinheiro ao criar transformações mais longas e repetitivas. Contudo, nem todas as séries seguem os princípios que *Magical Princess Minky Momo* estabelece, somente mais tarde, *Pretty Soldier Sailor Moon* cria uma uniformização dos componentes nas transformações mágicas. Passando estas a consistir na utilização de um objeto mágico, uma sequência de transformação, a silhueta nua e a sequência em *loop* dos fundos coloridos (fig.31). Além de adicionar música e áudios específicos que sinalizam o momento de transformação.



Fig.31 - Toei Animation. *Frames da sequência de transformação da série Pretty Soldier Sailor Moon. 1992-1997*

Nos anos seguintes, ocorrem poucas alterações nas transformações mágicas. Há uma adequação dos componentes segundo a audiência alvo, por exemplo, as séries para uma audiência mais juvenil ocultam a silhueta nua ao introduzir bolhas, estrelas e fitas na animação das roupas. Enquanto, séries direcionadas para um público adulto, tornam a transformação mais reveladora, deixando a personagem em roupa interior ou dando tons de pele à silhueta (Nina, 2020).

6.1.4. Análise das cores

Como mencionado nos capítulos anteriores, a cor acresce o valor da produção, torna o produto mais apelativo e cria códigos visuais que facilitam a interpretação para o espectador. No caso das séries do subgénero *Mahou Shoujo*, as cores têm um papel muito importante na animação, principalmente por estabelecer o tipo de ambiente (nas transformações mágicas), e, sobretudo a partir da década de 1990, a facilitar a identificação e distinção das personagens.

Curiosamente, é possível observar uma evolução na escolha da paleta cromática nos cabelos das personagens, assim como o surgimento de códigos de cor dentro das séries do subgénero.

No início, entre os anos 1960 e 1970, as protagonistas apresentavam cabelos de tons naturais, isto era, cabelos de cores castanhos, pretos e, ocasionalmente, loiros ou ruivos. As versões mágicas também respeitavam esses tons, com exceção da série *Cutie Honey*, onde o alter ego possui cabelo vermelho.

A partir dos anos 1980, as protagonistas passam a ter cabelos de tons naturais como artificiais. Surgem os cabelos azuis, rosas e, esporadicamente, lilás e verde. Contudo, na década de 1990, com o aumentar do número de protagonistas, as cores dos cabelos passam a ser atribuídas de acordo com o visual da protagonista principal, da mesma forma que surge o código de cores que passa a influenciar a apresentação geral das personagens.

A protagonista principal, por norma, apresenta as seguintes cores de cabelo: loiro, castanho, ruivo, cor-de-rosa ou vermelho. Sendo as cores dos visuais cor-de-rosa ou vermelho.

As protagonistas secundárias complementam o visual da principal, logo os cabelos e

visuais podem seguir o código de cores, isto é, as cores primárias (magenta, amarelo ou azul) para as mais próximas e as cores complementares (laranja, verde ou roxo) para as que surgem mais tarde, ou, apresentam cabelos de cores naturais semelhantes à protagonista, enquanto os visuais seguem o código de cores primárias ou complementares.

6.1.5. Análise geral do grafismo

Conforme o dicionário online da língua portuguesa, Priberam, a palavra grafismo refere-se, no contexto das Belas-artes, à “maneira de desenhar particular a um artista”, por exemplo “O grafismo de Picasso”.

No entanto, como já abordado na justificação, a quantidade de séries criadas dentro do subgénero e os fatores que as influenciam tornam a análise individual de cada série um grande desafio. Além do fator de ser uma animação, que implica uma coerência visual ao longo da série, cujo grafismo pode ser adaptado de um *mangá* ou ser uma imagem de marca do estúdio de animação.

Logo, este subcapítulo vai se dedicar à análise geral de cada década, focando-se principalmente nas características da linha e no grafismo comum a todas protagonistas, tanto o aspeto geral do visual, como os cabelos, olhos e outro detalhes. Mais tarde, também faz uma reflexão sobre o papel da cor, enquanto sugestão de foco luminoso e mancha de cor que substitui a linha.

Primeiramente, na década de 1960, as linhas tinham uma grande presença, eram negras, finas, uniformes e delimitavam toda a figura. Ocasionalmente, destacavam-se do fundo, que tinha um tratamento muito diferente. Os grafismos eram simples, muito arredondados, sem pormenores e de aparência estática. A linha da roupa funde-se com o formato do corpo da personagem. Recorria-se muito à simetria e à repetição, principalmente no desenho das franjas e do cabelo, dando um aspeto pouco natural. Os olhos recebiam um tratamento diferente, as linhas eram grossas com uma ou duas pestanas na linha que representa a pálpebra superior e a íris era oval e preenchida de negro com dois brilhos brancos. As personagens não tinham sombras próprias, mas esporadicamente apresentavam sombras projetadas.



Fig.32 - Toei Animation. *Frame* da série *Sally, the Witch*. 1966-1968



Fig. 33 - Toei Animation. *Frame* da série *Secret Akko-chan*. 1969-1970

Seguidamente, nos anos 1970, com o surgimento de mais séries, o leque de grafismos aumenta e são apresentadas vários tipos de linha e formas.

Relativamente às linhas, são introduzidas dois tipos de traçados: uma linha mais dinâmica, que começa fina e fica grossa quando chega próximo das extremidades, que atribui uma aparência fluida aos cabelos e roupas das personagens (fig.35), e, uma linha mais grossa e uniforme, que mantêm a aparência estática e destaca mais as personagens dos fundos (fig.36). A série *Magical Mako-chan* (魔法のマコちゃん, Mahō no Mako-chan, 1970) também traz uma novidade ao mudar a cor da linha para branco em cenários mais escuros, como o fundo do mar (fig. 34).

Os grafismos acompanham as características da linha, as séries com linhas dinâmicas possuem formas ricas em detalhe, apresentam personagens com cabelos encaracolados, onde cada madeixa de cabelo é desenhada. As roupas e acessórios são volumosos e cheio de pormenores, estas destacam-se da linha de contorno do corpo da personagem ao contrário das restantes séries, e os olhos têm mais linhas, pestanas e brilhos .

Por outro lado, as séries com linhas grossas possuem formas mais simplificadas, os cabelos são mais longos de aspeto rígido, mas atenuados com linhas curvas e pequenos detalhes nas extremidades do cabelo. As roupas também são desenhadas de forma simples, preferencialmente peças de roupa justas sem manga ou de manga curta, e com o mínimo de linhas nas dobras. Os olhos são semelhantes à década de 1960, de cor negra, com poucas pestanas e dois brilhos.

Outro detalhe, as personagens continuam a não ter sombras próprias nem projetadas, somente em algumas animações surgem sombras próprias e projetadas, mas não são colocadas de forma coerente.



Fig. 34 - Toei Animation. *Frame da série Magical Mako-chan. 1970-1971*



Fig. 35 - Toei Animation. *Frame da série Angel, A Menina da Flores. 1979-1980*



Fig. 36 - Toei Animation. *Frame da série Sarutobi Ecchan. 1971-1972*

Na década de 1980, os grafismos aumentam a qualidade. As linhas grossas deixam de ser utilizadas, existindo apenas linhas finas e dinâmicas. As linhas finas são usadas na animação do episódio, enquanto as linhas dinâmicas são utilizadas nas aberturas e encerramentos da série. A cor da linha continua a ser negra, exceto no desenho de roupas e acessórios escuros, nessas situações, a linha é de cor branca.

Os grafismos, no primeiro impacto, parecem simples, mas, numa análise aproximada, são elaborados e fluídos. Estas demonstram uma maior preocupação em tornar o aspeto das protagonistas delicado e realista ao desenhar a orientação das madeixas e representar de uma forma estilizada e natural as pontas dos cabelos, assim como têm atenção às dobras e folhos das roupas, aumentando o seu realismo.

A cor ganha um papel importante enquanto mancha, criando sombras próprias, sombras projetadas e reflexos luminosos, sem o apoio de linhas de contorno. Isto verifica-se em todas as séries desta década, mas as animações *Creamy Mami, the Magic Angel* (魔法の天使クリイミーマミ, Mahō no Tenshi Kurīmī Mami, 1983 -1984), *Magical Emi, the Magic Star* (魔法のスターマジカルエミ, Mahō no Sutā Majikaru Emi, 1985 – 1986) e *Pastel Yumi, the Magic Idol* (魔法のアイドルパステルユーミ, Mahō no Aidoru Pasuteru Yūmi, 1986) apresentam um enorme cuidado na colocação das manchas de cor, introduzindo os brilhos no cabelo que outrora só existiam nos olhos.



Fig. 38 - Pierrot. *Frame da série Magical Emi, the Magic Star. 1985-1986*



Fig. 37 - Pierrot. *Frame da série Pastel Yumi, the Magic Idol. 1986*

Nos anos 1990, o número de séries aumenta e consequentemente os grafismo divergem. Começando pelos tipos de traçado, uma vez que se verifica uma hegemonia da linha fina sobre as restantes formas de registo, esta possui dois tipos de presença na imagem, uma que choca visualmente ao criar um contraste com a cor e o fundo, e uma que flui com a composição da imagem.

Os grafismos são muito diversos para uma análise geral, deste modo passa-se a destacar os elementos que compõem o visual da personagem, como cabelo, composição do rosto, corpo e roupa, criando uma fórmula, pois cada série apresenta combinações diferentes de elementos com características visuais semelhantes. Os elementos mais recorrentes são os tipo de cabelo e o formato dos olhos.

Os cabelos apresentam penteados compridos com vários fios de cabelos soltos ou em madeixas, há uma tendência para penteados com o cabelo apanhado em totós¹⁰ ou completamente solto. Surgem as franjas com volume, fazendo o icónico triângulo no topo da testa, que representa as raízes do cabelo. Depois, dividem-se em duas metades, os cabelos “naturais” que apresentam um aspeto delicado, e os cabelos estilizados que têm um aspeto artificial. Os cabelos naturais têm uma quantidade de reflexos luminosos equilibrada, criada pela distribuição de grandes contrastes que não retiram a atenção do rosto expressivo da personagem, e pelas linhas curvas interrompidas que sugerem a orientação das madeixas (Fig.39). Por outro lado, os cabelos estilizados possuem duas vertentes: a versão detalhada, que possui uma quantidade enorme de linhas, onde representam de forma excessiva os fios de cabelo das pontas à raiz, acompanhado por um ou vários reflexos luminosos em formato de uma linha em ziguezague que faz um

10 Cf. PRIBERAM (2022). Totó – 2. Punhado de cabelo amarrado na cabeça = CARRAPITO

grande contrastes com a cor do cabelo (fig.40); e a versão simples, onde se focam no formato do penteado e no registo da orientação do cabelo com poucas linhas, que podem ter reflexos luminosos contrastantes numa linha zigzague ou em círculos (fig.41).



Fig. 39 - Studio Gallop. *Frame* da série *Nurse Angel Ririka SOS*. 1995-1996



Fig. 40 - Toei Animation. *Frame* da série *Mamotte Shugogetten!*. 1998-1999



Fig. 41 - Toei Animation. *Frame* da série *Ojamajo Doremi*. 1999-2000

Os olhos recebem sempre um tratamento diferente dos restante elementos do rosto. A dimensão dos olhos e a quantidade de linhas, cores e brilhos aumenta em comparação com a década anterior. As pupilas alongam-se, tornando-se ocasionalmente em retângulos e quadrados quando tocam nas linhas das pálpebras.

Na década de 2000 e de 2010, a quantidade de séries duplica, mas as tendências observadas nos anos 1990 mantêm-se. Existem somente algumas variações no tratamento das linhas, no formato dos reflexos luminosos no cabelo e configuração dos olhos.

Os traços ficam mais finos e de cor negra, porém, começam a surgir séries onde a linha é colorida, como *Shugo Chara!* (しゅごキャラ!, *Shugo Kyara!*, 2007-2008), cuja linha é de cor sépia (fig.43). Esta tendência torna-se mais comum a partir de 2010, observando-se outras cores como bordô e púrpura.



Fig. 43 - Studio 3Hz. *Frame* da série *Flip Flappers*. 2016

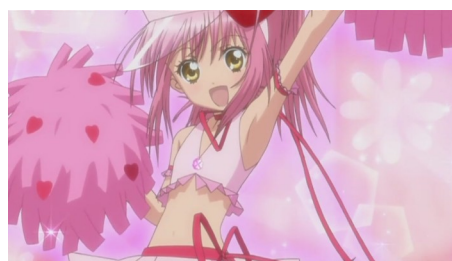


Fig. 42 - Satelight. *Frame* da série *Chugo Chara!*. 2007-2008

Os reflexos luminosos nos cabelos adquirem outros formatos, como meios círculos e meias luas que contornam o cabelo do personagem como uma auréola, e brilhos que

acompanham a linha do contorno do cabelo.

Por fim, os olhos voltam a adquirir um formato oval ou circular, onde os detalhes criados pelas linhas começam a ser trocados pela mancha da cor.

6.2. Sweet Maid Cafe – Projeto baseado na pesquisa

Após analisar a morfologia das *Mahou Shoujo* ao longo de 6 décadas decidiu-se elaborar um projeto que ficaria intitulado de *Sweet Maid Cafe*, onde se iriam criar um grupo de 7 meninas que adquiriram os seus poderes através de um ser mágico (pequenas miniaturas de animais) com a temática de sobremesas nas suas roupas mágicas, respeitando a simbologia das cores e os grafismos utilizados atualmente. O grupo seria baseado na franquia *Ojamajo Doremi* (おジャ魔女どれみ, *Ojamajo Doremi*, 1999-2003), pela simplicidade do grafismo e a narrativa do quotidiano, e na série *Tokyo Mew Mew* (東京ミュウミュウ, *Tōkyō Myū Myū*, 2002-2003), pelo tema dos animais e da cafetaria.

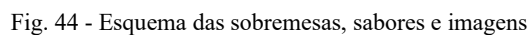
O projeto iniciou-se com a pesquisa de sobremesas, personagens do subgénero *Mahou Shoujo* e obras que inspirassem o visual (fig. 44). Seguidamente, recolheu-se nomes, cujos significados fossem cores e qualidades de personagens, assim como sabores e animais tipicamente utilizados nas séries de *Mahou Shoujo*. Depois distribuiu-se a informação de acordo com a popularidade e regras estabelecidas pelo subgénero.

A protagonista chama-se Akane (茜), que significa vermelho-escuro, e possui a cor vermelha. A sua sobremesa é bolo com morangos e foi presenteada com poderes mágicos por um coelho branco.

A duas melhores amigas de Akane, as protagonistas complementares mais próximas da principal, são a Natsuko (夏子) de cor azul e a Kimiko (姫美子) de cor amarela, que significa criança de verão e princesa bela, respetivamente. A Natsuko tem a sobremesa gelado com sabor a pastilha elástica dado por um cachorro, enquanto Kimiko tem a sobremesa queque com caramelo dado por um urso.

Seguidamente, temos a Tomoko (智子) de cor laranja, a Midori (緑) de cor verde e Yumiko (由美子) de cor lilás, as protagonistas mais afastadas da principal, cujos nomes significam criança sábia, verde e criança bela da razão, respetivamente. A Tomoko tem a sobremesa Waffle com chocolate dada por um veado, a Midori tem a sobremesa batido de menta dada por um gato e a Yumiko tem a sobremesa panqueca com amoras

Por ultimo, a protagonista que se junta mais tarde ao grupo, a Yoshiko (良子) que traduz para criança boa, cuja sobremesa é Parfait, uma sobremesa francesa servida fria composta por mousse, frutas frescas e iogurte, de sabor baunilhado atribuido por uma ovelha.



49

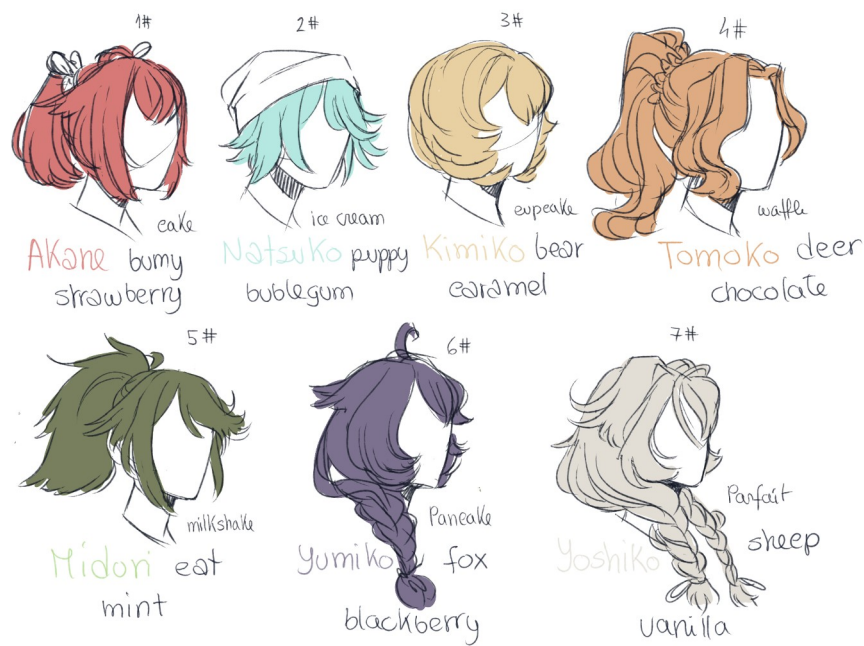


Fig. 45 - Esquema da informação das personagens

Em seguida, desenvolveu-se estudos visuais da protagonista Akane, uma vez que ela iria determinar o visual das restantes personagens. Era importante estabelecer as roupas do quotidiano, de trabalho e mágica, assim os elementos visuais que iriam transcender todos os visuais (fig. 46, 47 e 48).

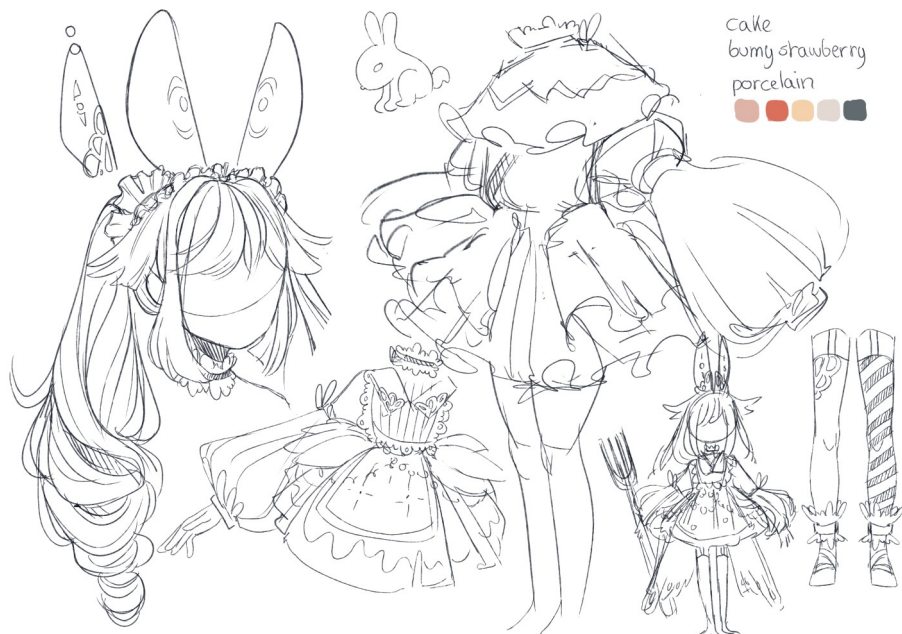


Fig. 46 - Concept Art do cabelo e roupa mágica de Akane



Fig. 47 - Concept Art da roupa de Akane

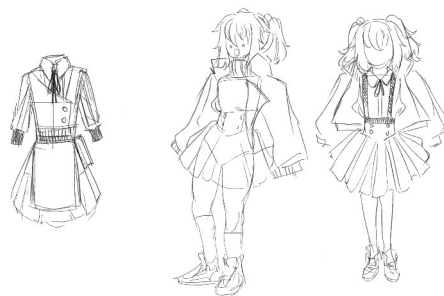


Fig. 48 - Concept Art da roupa casual de Akane

As roupas do cotidiano foram baseadas numa indumentária casual moderna e nos traços de personalidade de cada personagem, o uniforme de trabalho foi baseado numa fusão de roupa de empregada com a corrente artística *steampunk* e *lolita*, e por fim, a roupa mágica foi baseada no uniforme de trabalho e nas imagens das sobremesas pesquisadas. Todas as personagens têm em comum o uniforme de trabalho e as orelhas de animal de cor branca com um símbolo no centro e as pontas douradas com uma esfera dourada na extremidade.

Uma vez que as regras e visuais estavam estabelecidas, todas as personagens foram desenhadas em folhas de referência individualmente, de frente e de costas, onde mostravam o visual final que inclui o desenho do penteado, das feições, das diversas roupas e postura anatômica. Foi preparado uma folha onde foram realizados os estudos de cor do cabelo e roupa para encontrar a combinação mais harmoniosa ao olhar.



Figure 49 - Estudos de cor da Akane

Seguidamente, dado por definidas as cores, aplicou-a a paleta cromática transversalmente em todos os visuais e conclui-se a folha de referências finais.



Fig. 50 - Concept Art Final da roupa mágica de Akane



Fig. 51 - Concept Art final da roupa de empregada com as cores finais

Para finalizar, foi feita uma introdução à personagem que descreve o aspeto final da personagem, tanto casual como na sua versão mágica, ao lado da informação sobre os traços de personalidade e gostos da personagem (fig. 52 e 53).



Fig.52 - Introdução de Akane com roupa casual



Fig. 53 - Introdução de Akane com roupa mágica

Os desenhos de todas as personagens encontra-se disponível no apêndice.

7. Olhos Mágicos e as suas características

Nas séries de animação japonesa muitas personagens apresentam olhos desproporcionalmente grandes, redondos e brilhantes que levam muitas pessoas a questionarem a sua origem, mas aceitam este fenómeno como normal nas séries de animação.

As dimensões e características dos olhos devem-se a vários fatores, muitos deles já apontados de forma subtil nos capítulos anteriores, nomeadamente as técnicas e recursos de animação, crenças e aspetos culturais japoneses, e a representação da personalidade e do estado de espírito da personagem.

Na animação, a vantagem de desenhar olhos grandes era facilitar a criação de reações mais expressivas e mais fáceis de compreender, assim como retiravam a atenção dos restantes elementos do rosto, permitindo o animador focar-se mais num único elemento do rosto.

Também acredita-se que a decisão artística de Tezuka Osamu foi um grande fator na popularização dos olhos grandes através das suas séries animadas ao retirar inspiração da cultura americana, nomeadamente das animações da Disney e dos irmãos Fleischer que tinham muito sucesso na época, e da cultura japonesa, como o Takarazuka¹¹, onde Tezuka Osamu, no livro *God of Comic: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, confirma que as características faciais dos personagens são tratadas como maquilhagem das atrizes de takarazuka, e crenças culturais relativamente ao olhos que tornam o conteúdo mais apelativo à audiência japonesa.

Contudo, Tezuka Osamu não foi o único que apreciava os olhos grandes. As ilustrações de Takehisa Yumeji (1884-1934) e Matsumoto Katsuji (1904-1986) revelam personagens com olhos grandes e redondos, semelhantes a iconografia *kawaii*, desde a primeira guerra mundial. Infelizmente, na época, as ilustrações de ambos eram vistas como vulgares e pouco valorizadas (Hugo Uggioni, 2020 apud Kevin Henrique, 2022c).

¹¹ Takarazuka – um estilo teatral interpretado apenas por mulheres, usando grandes pestanas postiças e maquilhagem que faz com que os olhos e expressões sejam vistos até dos lugares mais distantes da plateia. (Hugo Uggioni, 2020)

No seguimento das crenças e aspetos culturais japoneses, os olhos são descritos como as “janelas das almas”, uma vez que apresentam uma maior dificuldade em ocultar as verdadeiras intenções, tornando de modo fácil e profundo a identificação das emoções, assim como criam empatia no observador.

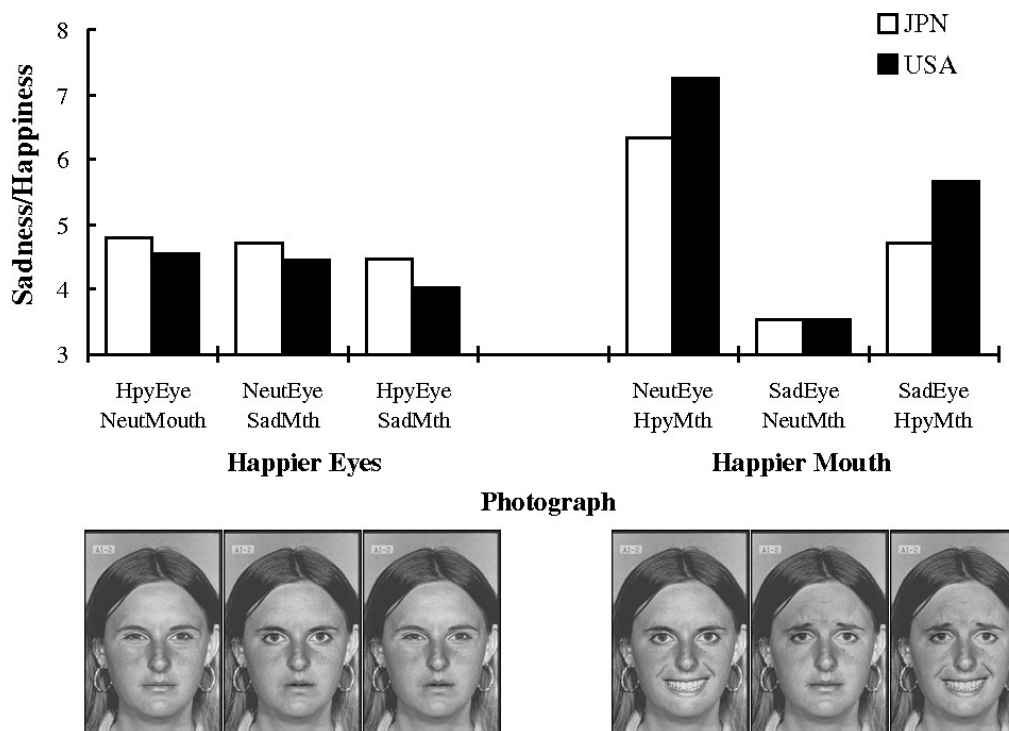


Fig. 54 - Percepção da tristeza/felicidade através de rostos editado, Estudo: As fotografias são marcadas com (extremamente tristes) a 8 (extremamente felizes) com 5 como ponto neutro.

No artigo “*Are the windows to the soul the same in the East and West?*” realizado por Masaki Yuki, William W. Maddux e Takahiko Masuda no contexto de cultura e reconhecimento de emoções, os autores confirmam estas premissas, distinguindo a comunidade oriental da ocidental através de um estudo sobre a percepção das emoções.

Assim como, Curtis Richardson, no vídeo de *Why Do Anime Eyes Look Like This? - Why, Anime? | Get In The Robot*, demonstra como os *emoticons*¹² são representados de forma diferente também. No ocidente, os *emoticons* são representados com o rosto deitado, onde a emoção é apresentada pela boca, enquanto, no oriente, os *emoticons* são o rostos de frente com foco na expressão dos olhos, sendo muitas vezes acompanhada por outros detalhes que enfatizam a emoção.

12 Cf. PRIBERAM (2022) Emoticon – Símbolo gráfico ou sequência de caracteres que expressa uma emoção, uma atitude ou um estado de espírito, geralmente usado na comunicação electrónica informal.

Face à citação dos olhos são “as janelas da alma”, a representação gráfica dos olhos passa a convencionar a personalidade e os estados de espírito das personagens. A representação divide-se em duas partes, o desenho do olho e da pupila, que consoante a dimensão e o tipo de olho atribui qualidades ao personagem. Alguns exemplos de formatos de olhos e as suas qualidades são: 1) os olhos e pupilas grandes, redondas e brilhantes são associadas à inocência, bondade e delicadeza, frequentemente utilizados na cultura *kawaii* e *moe*; 2) os olhos grandes, redondos e brilhantes, mas as comissuras laterais dos olhos são retas e viradas para fora, atribuem o mesmo olhar de bondoso e delicado, porém, têm um aspeto mais sério; 3) os olhos semi-cerrados com pupilas grandes, redondas e brilhantes são dados a personagens sérios, melancólicos e com narrativas trágicas; 4) os olhos semi-cerrados com pupilas pequenas são associados a personagens maquiavélicos; e por fim, 5) qualquer tipo de olho com pupilas de cor plana e sem brilho são atribuídos a personagens cujas intenções estão ocultas ou num estado de alexitimia¹³.

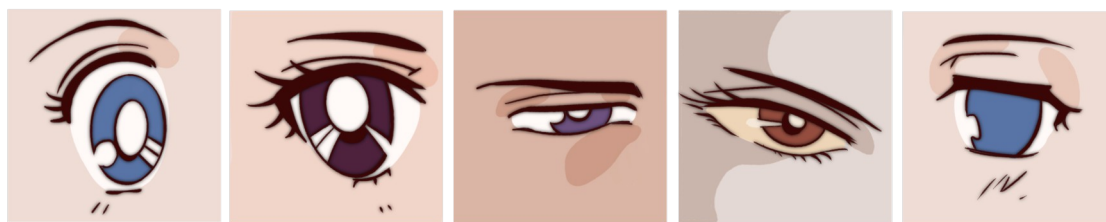


Fig. 55 - Tipos de olhos na série *Pretty Soldier Sailor Moon* feitos pela autora.

Os olhos dos personagens também podem demonstrar as emoções de um modo mais exagerado resultado da alteração do mesmo para uma imagem iconográfica simbólica. Como, por exemplo, quando o personagem se sente apaixonado por algo ou alguém, os olhos adquirem o formato de um coração; quando o personagem tem uma ideia ou está encantado com algo, os olhos viram estrelas; quando o personagem está irritado ou chateado, os olhos transforma-se em triângulos ou em espirais; e, ainda, quando o personagem fica contente e relaxado, olhos ficam no formato de uma linha em meio círculo.

13 Cf. PRIBERAM (2022) Alexitimia - [Psicopatologia] Dificuldade em ou incapacidade de verbalizar ou descrever sentimentos ou emoções.

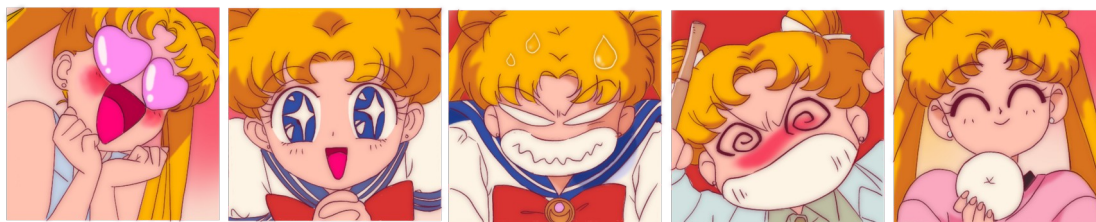


Fig. 56 - Tipos de expressões de olhos na série Pretty Soldier Sailor Moon feitos pela autora.

7.1. Execução da cronologia dos olhos

Como mencionado na introdução deste capítulo, através de uma pesquisa extensiva sobre o subgênero *Mahou Shoujo*, estudando e cruzando informações de blogues pessoais, vídeos, artigos de jornais e bibliotecas virtuais, criou-se uma cronologia à base de imagens de *frames* de animação. Nesta cronologia constam cerca de 300 animações, que incluem séries televisivas, OVA (“*Original Video Animation*”, lit. vídeo de animação original) e filmes de longa e curta metragem. Verificou-se também que a quantidade de animações japonesas de *Mahou Shoujo* transmitidas foi aumentando de forma gradual de década para década, sendo atualmente lançadas em média 12 animações por ano, uma grande percentagem correspondente a séries televisivas.

Na investigação, isolou-se os olhos das protagonista, avaliou-se a quantidade de detalhes e cuidado no tratamento, e confirmou-se uma evolução linear de ano para ano, que era mais evidente quando dividida em décadas.

Uma vez que a quantidade de amostras era enorme, tornando difícil a sua reprodução exímia para uma cronologia em folha de celulóide, foi criada uma seleção de olhos. Este método de eliminação dividido por décadas consistia em separar as séries televisivas dos OVAs e filmes, seguidamente distinguir o primeiro lançamento da série da sua sequência. Após dividir as categorias, comparavam-se todos os olhos das primeiras séries da mesma década e procurava-se por modelos iguais. Se existirem olhos com o mesmo tipo de desenho, o primeiro registo mantém-se na cronologia e os restantes são descartados. Relativamente às sequelas, se os olhos forem semelhantes à primeira série transmitida, estes são retirados. Porém, se olhos forem diferentes, a amostra é mantida

na cronologia. Isto deve-se ao facto de haver uma fórmula visual consistente de série para sequela, no entanto, se esta for quebrada, a sequela apresenta uma abordagem visual que se enquadra melhor no mercado de animação da época, sendo válido incluir na cronologia.

Assim, na década de 1960, foram recolhidos todos os olhos dado à limitada quantidade de exemplares. A partir da década de 1970, foi sempre aplicado o método de seleção, resultando em: 7 amostras de 9 séries na década de 1970; 7 amostras de 8 séries na década de 1980; 15 amostras em 29 séries na década de 1990; 19 amostras de 62 séries na década de 2000; e por fim, 26 amostras de 84 séries na década de 2010.

Na execução da cronologia, decidiu-se representar todos as amostras de olhos selecionadas em folha de celulóide, a técnica de animação analógicas mais utilizada no Japão até à introdução da animação digital, pois esta permitiria estudar os limites do material e a viabilidade de animar determinados grafismos atuais numa animação analógica. Assim, demonstrando que a evolução gráfica está relacionada com a evolução tecnológica.

Para a elaboração do projeto reuniu-se os seguintes materiais: folhas de celulóide, tinta acrílica, pincéis de tamanho 0 e menores, um palito, folhas brancas, um lápis de grafite e um projetor. Depois, criou-se uma tabela no centro de uma folha branca, onde ficariam inicialmente 6 amostras, 3 em cima e 3 em baixo, mas, devido à grande quantidade de olhos, adaptou-se para 8 amostras por folha, 4 em cima e 4 em baixo. Os olhos foram projetados de modo a ocupar o quadrado atribuído e decalcados com o lápis para a folha branca em ordem cronológica, apenas as linhas dos olhos foram registadas. Depois, colocou-se a folha de celulóide sobre a folha branca previamente fixada a uma mesa, e desenhou-se os olhos com o pincel e a tinta acrílica. Sempre que o olhos apresentavam detalhes minuciosos ou ocorriam erros por parte da autora, o palito era usado para dar forma ou corrigir. Por fim, os olhos eram preenchidos com cores semelhantes ao *frame* da animação, no entanto, verificou-se que a cor não era necessária para provar o objetivo acima apontado, além de denunciar detalhes que apenas são perceptíveis quando a linha é isolada da cor.

Concluindo o registo de todos os olhos, digitalizou-se e identificou-se devidamente a série, introduzindo o nome em inglês ou português, o nome oficial e a sua versão *romaji*, e a data de lançamento e conclusão.

7.2. Análise dos olhos das protagonista na cronologia dos olhos

Ao criar uma cronologia dos olhos focando-se apenas nas linhas, observou-se pormenores minuciosos e simplificações que não seriam identificadas sem dissociar a mancha de cor do desenho. Também se analisou uma evolução linear e consistente do registo dos olhos ao longo das épocas que demonstra uma aprendizagem e conhecimento dos animadores das tecnologias.

Começando pela década de 1960, os olhos apresentavam um grafismo simples, onde apenas era representado a pálpebra superior por uma linha arqueada grossa e dinâmica, acompanhada por uma ou duas pestanas curtas, e o olho tem uma pupila grande, negra e com o formato de uma oval alongada com duas pequenas ovas brancas que representavam o brilho. Excepcionalmente, na série *Princess Knight* (リボンの騎士 *Ribon no Kishi*, 1967 – 1968), o olho tinha uma íris colorida contornada por uma linha fina de cor negra.

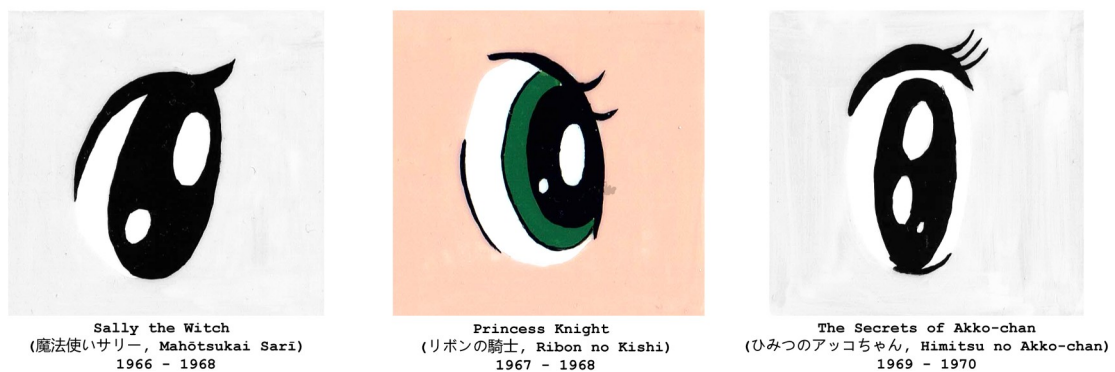


Fig. 57 - Cronologia dos olhos na década de 1960

Na década de 1970, os olhos continuavam a ter um grafismo simples, mas mais próximo do final da década evoluíram e ganharam mais detalhes. Isto é, na primeira metade da década, o olho passou a representar as pálpebras com duas linhas ou uma

linha contínua de cor negra. Nas pálpebras de duas linhas, a linha superior era semi-arqueada, grossa e dinâmica, enquanto a linha inferior era reta e fina. Por outro lado, a pálpebra de linha contínua era fina e formava um círculo, limitando a área do olho. Ocasionalmente, a linha da dobra da pálpebra superior era desenhada. As pálpebras superiores tinham entre três a quatro pestanas compridas, posicionadas no extremo, ou no topo, da linha da pálpebra. O olho têm uma pupila grande, oval ou redonda, habitualmente rodeada por uma íris grande e de cor plana com dois brilhos que não têm o apoio do contorno.



Fig. 58 - Cronologia dos olhos na década de 1970, primeira metade da década

Mais próximo do final, na segunda metade da década, os olhos passam a apresentar várias pestanas em ambos os extremos da linha da pálpebra superior, o número de círculos luminosos aumenta para três, onde uma oval branca fica sobre a pupila e as restantes ovais sobre a íris, a íris é contornada por uma linha fina de cor negra e há uma representação simplificada das fibras nervosas da íris.

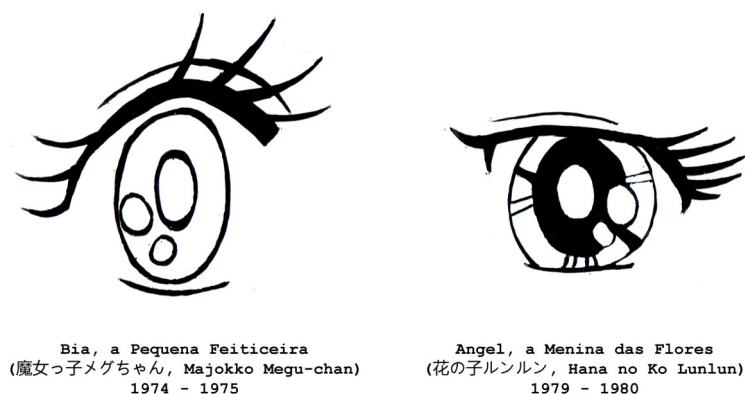


Fig. 59 - Cronologia dos olhos na década de 1970, segunda metade da década

Seguidamente, na década de 1980, os olhos mantêm os detalhes exibidos no final da década anterior. Todos os olhos possuem uma linha da pálpebra superior e da inferior com a sugestão da dobra da pálpebra superior. As novidades surgem nas pestanas, que passam a ser representadas em ambas as pálpebras, assim como soltas da linha do olho, e na forma como é representada a íris e a pupila.

Os olhos mais comuns têm a íris pequena e pupila grande, têm uma quantidade de brilhos variável, entre dois a quatro brilhos, disposta de forma incoerente e sempre contornados por uma linha fina negra (fig. 60). Contrariamente, os olhos incomuns têm a íris grande e pupila pequena, ou uma pupila inexistente, não têm brilhos e apresentam uma sugestão de fibras nervosas da íris, linhas perpendiculares à linha da pupila, ou uma zona em sombra do olho, linhas paralelas e oblíquas relativamente ao espetador (fig.61).



Fig. 60 - Cronologia dos olhos na década de 1980, Modelo Comum

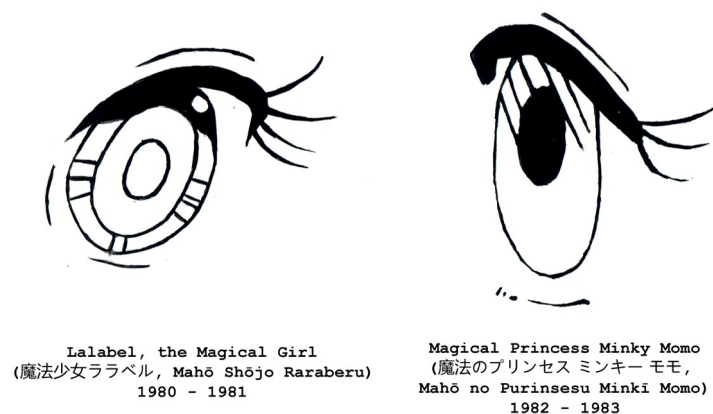


Fig. 61 - Cronologia dos olhos na década de 1980, Modelo Incomum

Na década de 1990, os olhos tornam-se mais complexos e ricos em detalhe. As

pálpebras ficam novamente arqueadas ou formam uma suave ogiva, as pestanas começam curtas e vão ficando mais compridas ao longo do tempo, e surge a sugestão de um delineador de olho.

Os olhos apresentam íris e pupilas muito grandes em comparação com a década anterior, com um formato oval, cheios de brilhos e fibras nervosas da íris. A íris é contornada inicialmente por uma linha fina e, mais tarde, por uma linha grossa, esta divide-se em duas metades horizontalmente, a parte superior é preenchida de negro, fundido-se com a pupila, e a parte inferior é colorida. Os brilhos variam entre dois a três ovais, sendo que a grande oval situa-se sempre na parte superior da íris e os restantes pequenos reflexos na parte inferior da íris, sempre contornados por uma linha fina de cor negra. As fibras nervosas da íris são representadas na parte colorida e possuem três formatos: em linha junto à divisão da íris, por virgulas perpendiculares à linha da pupila e uma linha semi-circular paralela à linha da pupila (fig.63).

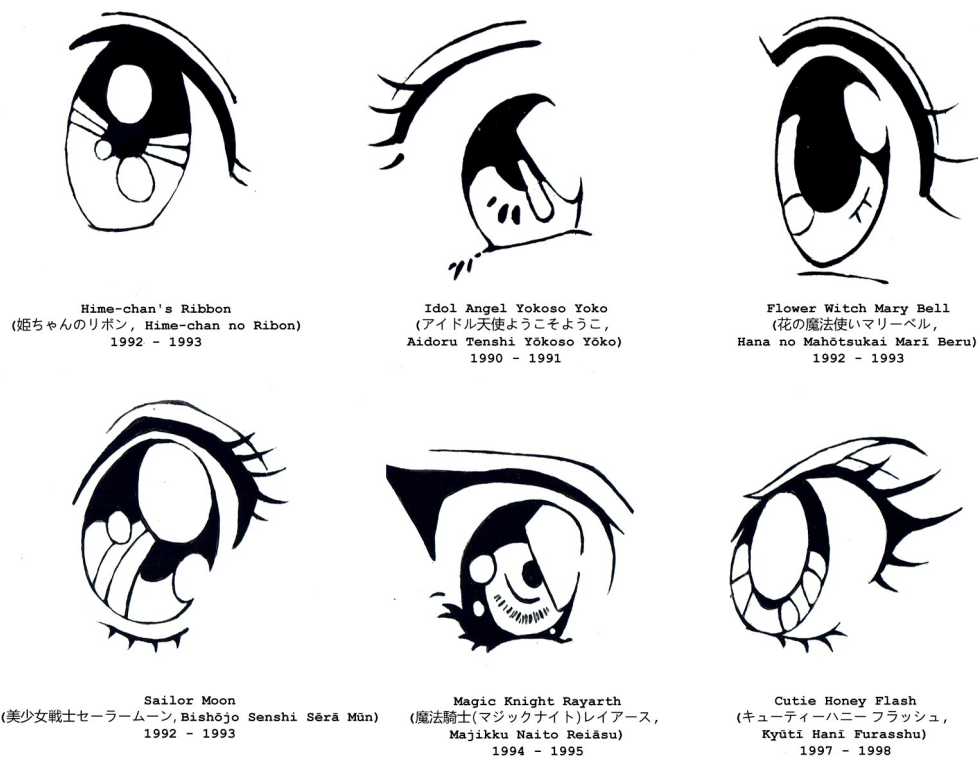


Fig. 62 - Cronologia dos olhos na década de 1990, Modelo Comum

Excecionalmente, podem surgir linhas paralelas obliquas a formarem uma zona de sombra ou dar textura ao olho, e os brilhos não serem representados com contornos (fig.63).

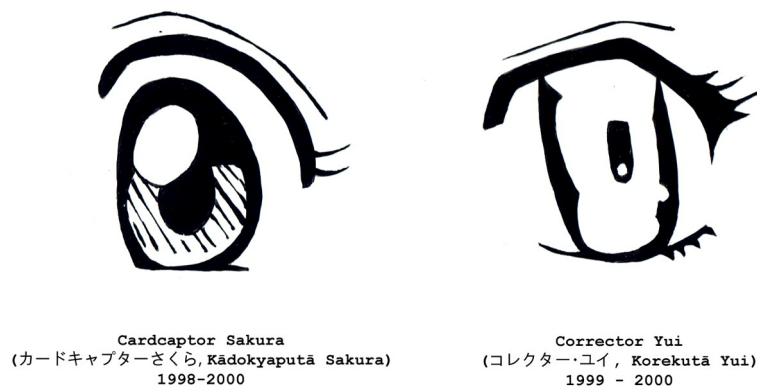


Fig.63 - Cronologia dos olhos na década de 1990, Modelo Incomum

A partir da década de 2000, os olhos são redondos e começam a perder a informação da linha para a mancha de cor. As pálpebras superiores são arqueadas com várias espessuras de linha, ocasionalmente, a linha da pálpebra superior vai até à comissura lateral do olho e continua, assinalando a junção, podendo, ou não, unir-se à linha da pálpebra inferior (fig. 64). As pestanas são curtas, ou muito compridas, e são dispostas quase sempre junto da comissura lateral do olho.

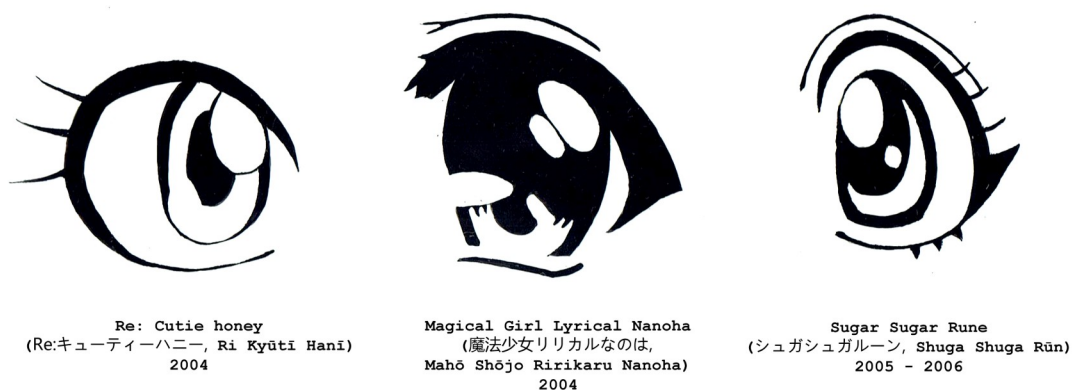


Fig. 64 - Cronologia dos olhos na década de 2000, olhos com a linha das pálpebras próximas ou unidas

A íris, pupila e os reflexos luminosos são o registo que mais perde informação para a mancha de cor, assim como apresenta modelos diferentes. Ocorre o mesmo tratamento da década anterior, onde a íris é dividida horizontalmente em duas partes, uma negra e uma colorida, onde a linha de contorno pode ser fina ou grossa, e a pupila é grande e funde-se com a íris. Geralmente, acompanha por vários reflexos luminosos ovais, um brilho grande na metade superior da íris e os restantes brilhos dispersos, nenhum deles

com contorno de uma linha negra. Esporadicamente, os reflexos aparecem com outros formatos, como um coração ou estrela. Surgem mais duas formas de registo: a íris apresenta apenas uma linha de contorno grossa e dinâmica com uma pupila grande, com um brilho no centro, ou uma pupila muito pequena, ou inexistente (fig. 65); e, a íris e a pupila não existem, pois a informação passou a ser representada através de uma mancha de cor (fig. 66).

Exceccionalmente, a linha negra passa a ser colorida (fig. 67).

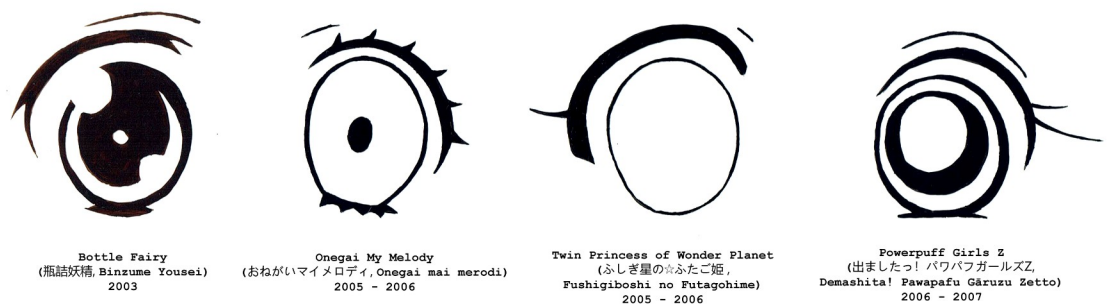


Fig. 65 - Cronologia dos olhos na década de 2000, tratamento das íris, pupilas e brilhos

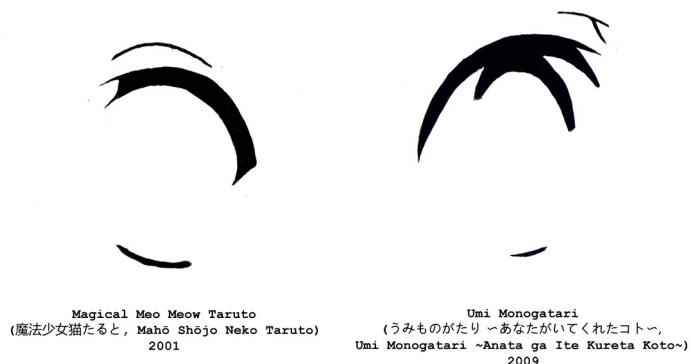


Fig. 66 - Cronologia dos olhos na década de 2000, Olho sem pupila e íris



Fig. 67 - Cronologia dos olhos na década de 2000, olho com linha colorida

Por último, na década de 2010, os olhos são muito variados, podem ser muito complexos em linha como muito simples graças à mancha de cor. As pálpebras são semi-círculos, ou arqueadas, ou em suaves ogivas e com comissuras laterais elevadas, ou baixas, que unem ambas as pálpebras ou não (fig. 70). Próximo do final da década, estas são apenas contornadas por uma linha fina, ou não, e podem ter linha colorida em gradientes suaves ou cores planas (fig. 68). As pestanas são curtas, ou inexistente, por vezes fundidas com a linha da pálpebra por acompanharem a mesma direção.

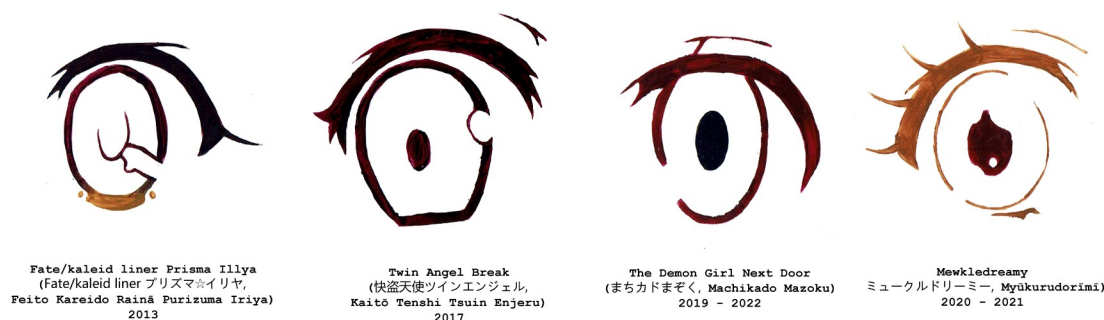


Fig. 68 - Cronologia dos olhos da década de 2010, olhos com linha colorida

A íris é grande, redonda ou oval, contornada por uma linha grossa ou fina de cor negra ou com um gradiente de cor, com traço interrompido para dar lugar a um reflexo luminoso oval. A pupila é pequena, redonda ou com um formato diferente, como uma linha ou um losango (fig.69), ou, não existe.

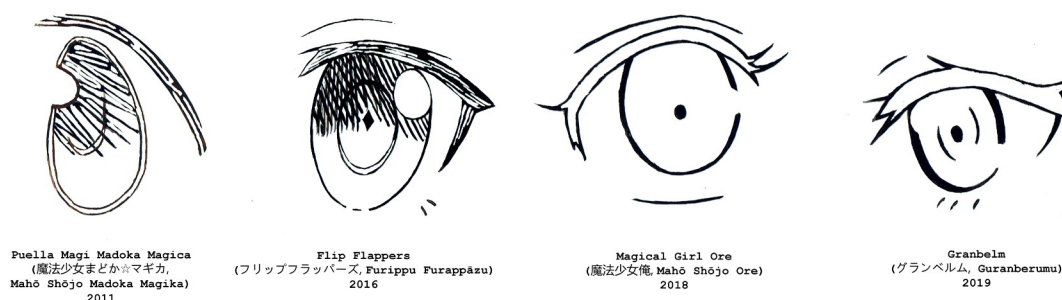


Fig. 69 - Cronologia dos olhos na década de 2010, olhos complexos

Esporadicamente, surgem olhos com desenhos complexos, repletos de linhas a criar texturas, ou sombras intensas, com um único brilho na metade superior da íris (fig. 69). E, estranhamente, olhos com íris desenhadas parcialmente sem pupila (fig. 70).

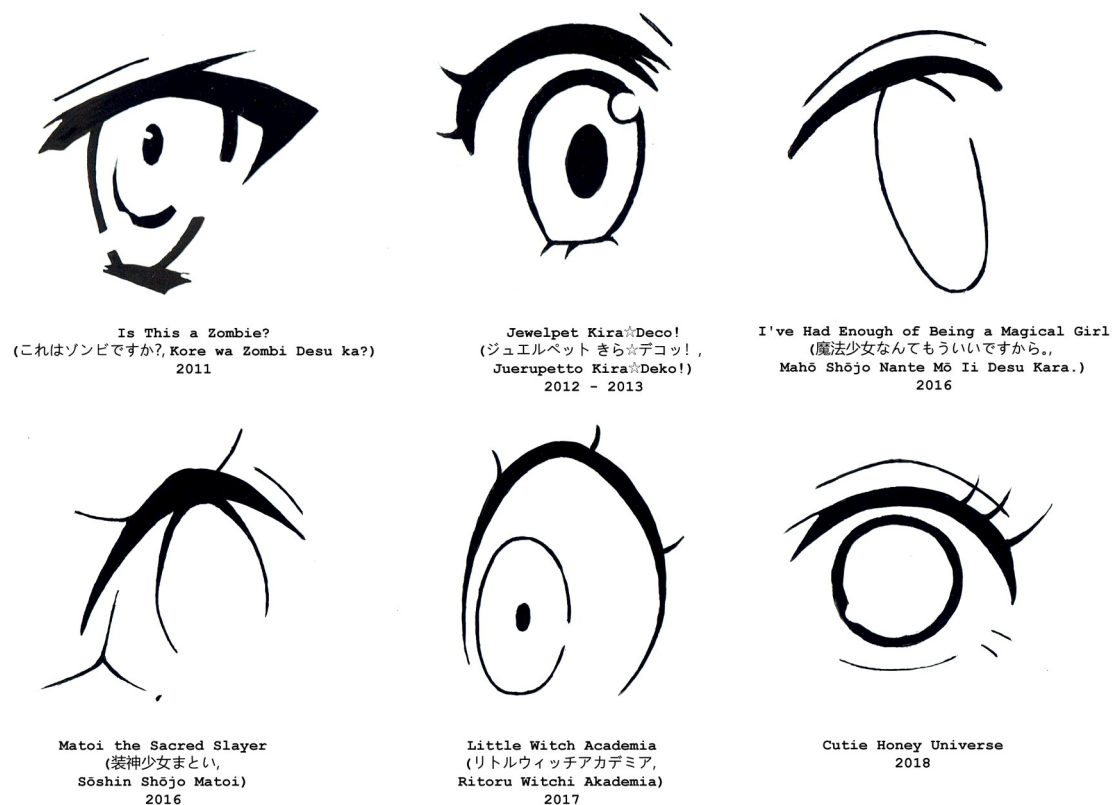


Fig. 70 - Cronologia dos olhos da década de 2010s

7.3. Reflexão sobre as tendências na cronologia dos olhos

Ao longo da cronologia dos olhos foi possível observar várias tendências, principalmente de natureza tecnológica, conhecimento/destreza dos animadores e pela popularidade, que são importantes para estudar a evolução do grafismo dos olhos.

Para avaliar a tecnologia era essencial abordar a breve história da animação e o panorama da animação japonesa para compreender o nível de tecnologias, tipo de pensamentos e conhecimentos de cada década. Assim, os métodos de animação utilizados nas primeiras animações do subgênero *Mahou Shoujo* eram analógicos, realizados em papel de celulóide e, mais tarde, em acetato. A partir da década de 1990, as animações tiveram recursos digitais e, em 2000, passaram a combinar a animação analógica com a animação digital, ou, a animar completamente no formato digital.

Quer na animação analógica em folha de celulóide, ou acetato, como na animação digital, os animadores preocuparam-se com a velocidade de execução, assim como

perceber os limites do material utilizado, de modo a acompanhar o cinema “ao vivo” ou produzir mais que a competição.

Na execução da cronologia, à medida que a autora ia avançando de década para década, verificou-se que o tempo dedicado a desenhar cada olho ia aumentando com a complexidade do design do olho. Sendo que determinados olhos, nomeadamente da série *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ, *Mahō Shōjo Madoka☆Magika*, 2011) e *Flip Flappers* (フリップフラッパーズ, *Furippu Furappāzu*, 2016), seriam praticamente impossíveis de animar de forma consistente numa animação analógica.

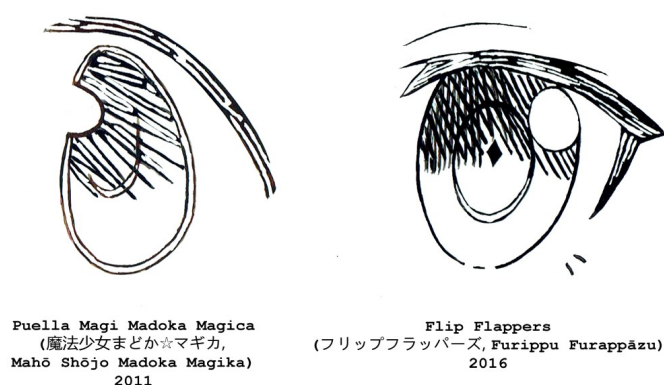


Fig.71 - Cronologia dos olhos da década de 2010, olhos com muitas linhas.

Por outro lado, uma grande parte dos olhos foi perdendo informação da linha para a mancha de cor, sendo mais fácil desenhar a linha do olho em papel de acetato. No entanto, uma vez que a cronologia apenas se focou na representação da linha, não seria possível verificar a viabilidade de animar estes olhos com cor. Deste modo, realizou-se um teste e cronometrou-se a velocidade na execução de dois olhos de épocas diferentes.

Para o teste seleccionou-se o olho da *Sally, the Witch* (魔法使いサリー *Mahōtsukai Sarī*, 1966 – 1968) e o olho da *Mewkledreamy* (ミュークルドリーミー, *Myūkurudorīmī*, 2020-2021), isolou-se o olho de um *frame* da animação das respetivas séries e desenhou-se desde a linha à aplicação da cor. Cronometrou-se e comparou-se os resultados.

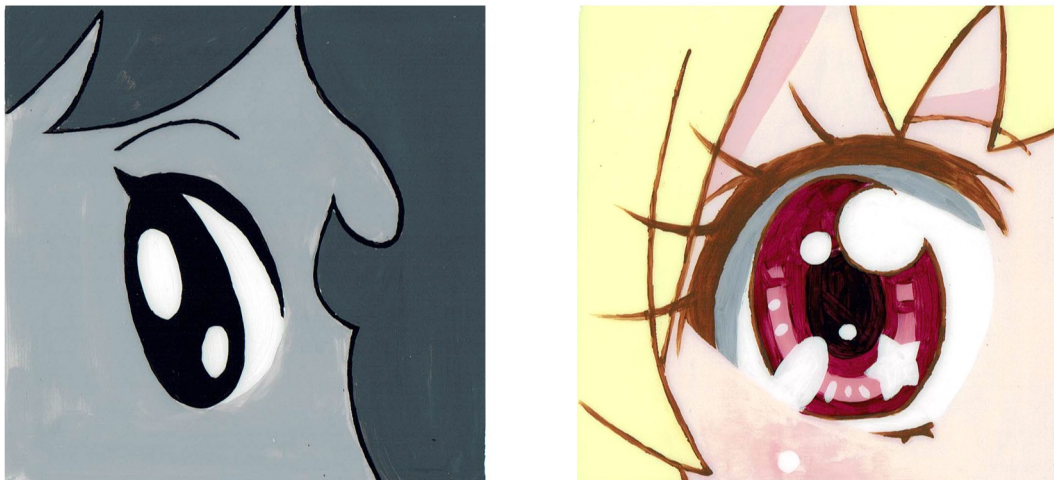


Fig. 72 - Estudo de velocidade de execução de *frames* de olhos: o olho de *Sally, the Witch* de 1966 (à esquerda), e o olho de *Mewkledreamy* de 2020 (à direita).

O olho de *Sally, the Witch* levou entre 30 a 45 minutos a ser concluído, enquanto o olho de *Mewkledreamy* levou entre 1 hora e 50 minutos a 2 horas e 10 minutos a ser concluído.

O tempo alongado que a autora demorou a concluir ambos os olhos deve-se à sua inexperiência em trabalhar com acrílicos e acetato, porém, a discrepância de tempos na execução deve-se ao nível de pormenores e detalhes do olho de *Mewkledreamy*. Esta levou mais tempo a ser concluída por apresentar gradientes de cores e efeitos especiais que habitualmente são criados digitalmente.

O conhecimento e a destreza dos animadores é perceptível no subcapítulo anterior, na *Análise dos olhos das protagonista na cronologia dos olhos*, onde se observa um aumento do nível de exigência e qualidade do *design* dos olhos de ano para ano, tendo em conta que as tecnologias de animação mantêm as mesmas entre a década de 1960 a 1990, tornado-as familiares. Assim como existem sequelas de várias franquias, onde os olhos das personagens sofrem alterações de temporada para temporada, revelando uma evolução e seguimento de tendências populares. Por exemplo, os olhos da franquia *Cutie Honey*: *Cutie Honey* (キューティーハニー, Kyūtī Hanī, 1973-1974), *Cutie Honey Flash* (キューティーハニー F, Kyūtī Hanī Furasshu, 1997-1998), *Re: Cutie Honey* (Re:キューティーハニー, Re:Kyūtī Hanī, 2004) e *Cutie Honey Universe* (2018) que seguem a tendência popular de cada década em que se inserem.

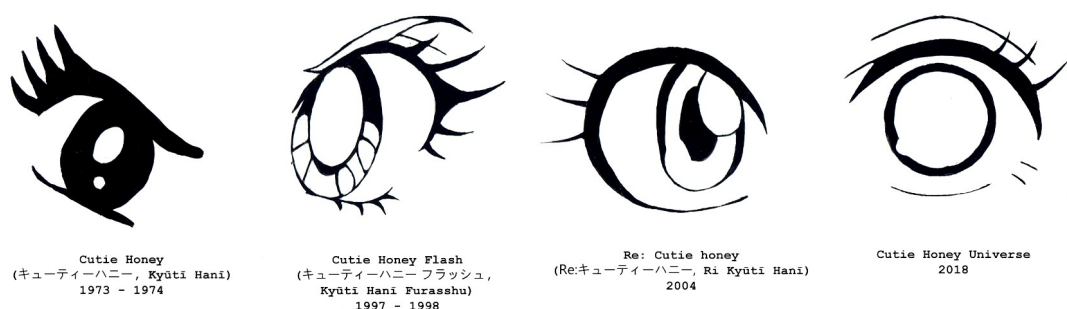


Fig. 73 - Cronologia dos olhos, franquia *Cutie Honey*.

Por último, a tendência popular, que está implicitamente mencionada no subcapítulo *O subgénero Mahou Shoujo e o seu universo mágico – Ideais de Género e Evolução* e no capítulo *Mahou Shoujo*, que é possível identificar através dos olhos por apresentarem qualidades gráficas que são estimadas e repetidas inúmeras vezes de séries para séries

Nos capítulos e subcapítulos sobre *Mahou Shoujo* acompanha-se as séries de sucesso, como *Sally, the Witch* (魔法使いサリー *Mahōtsukai Sarī*, 1966 – 1968), *Creamy Mami, the Magic Angel* (魔法の天使クリイミーマミ, *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*, 1983 -1984), *Pretty Soldier Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, 1992 -1997) entre muitas outras, por criarem um grande impacto, tanto na comunidade Japonesa como globalmente, que consequentemente tornam-se interesse público e a população deseja adquirir informações adicionais sobre as séries, resultando em entrevistas, artigos de jornal, livros e documentos que relatam o desenvolvimento da animação, publicidade, influências, curiosidades, etc. Naturalmente, os documentos científicos ficam baseado na informação que é distribuída destas séries, assim como os estúdios de animação procuram seguir o modelo de sucesso para a sua animação, havendo séries que imitam ou inspiram visualmente o original.

Tendo em conta esta situação, a autora criou a cronologia dos olhos com base nas listas e registos online de todas as séries que se inserem no subgénero *Mahou Shoujo*, recolhendo *frames* de cada animação de modo a descrever objetivamente com pormenor os padrões observados em cada década, retirando a influência das séries populares.

Assim, obtendo os seguintes resultados: confirma-se que as séries de sucesso estimulam a produção de olhos sócias, no entanto, existem animações menos conhecidas que apresentam o design do olho popular antes de este ser reconhecido. Por exemplo, a série *Magical Angel Sweet Mint* (魔法のエンジェルスイートミント, *Mahō no Enjeru Suīto*

Minto, 1990-1991) dos estúdios Ashi Productions, que na abertura exibe um olho dinâmico e cheio de reflexos luminosos, que é muito semelhante ao olho da série *Pretty Soldier Sailor Moon* (fig. 74). Contudo, podemos verificar através das datas que a série de sucesso mundial só foi transmitida dois anos depois da série *Magical Angel Sweet Mint*.

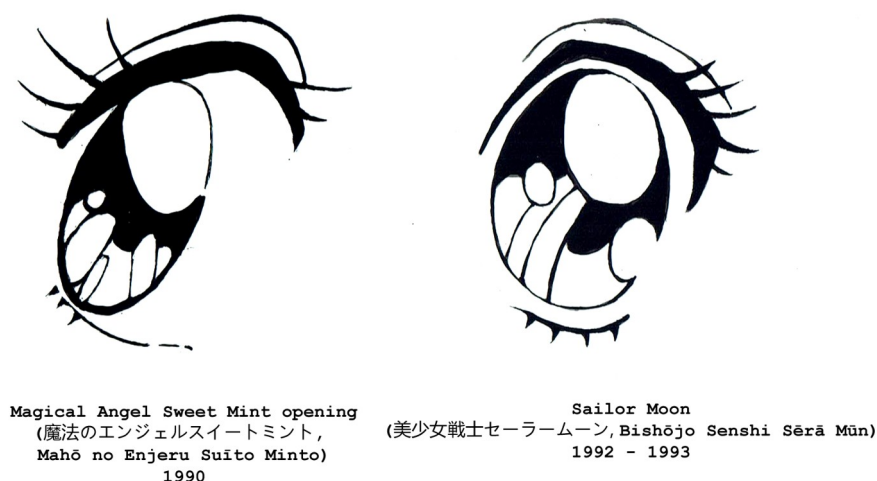


Fig. 74 - Cronologia dos olhos da década de 1990, olho da série *Magical Angel Sweet Mint* (à esquerda) e olho da série *Pretty Soldier Sailor Moon* (à direita).

Outro resultado, a repetição do mesmo design do olho ocorre de forma consecutiva dentro das séries produzidas pela mesma companhia. Por exemplo, as séries de *Mahou Shoujo* do Estúdio Pierrot, onde *Creamy Mami, the Magic Angel* (魔法の天使クリイミーマミ, *Mahō no Tenshi Kurīmī Mami*, 1983-1984), *Persia, the Magic Fairy* (魔法の妖精ペルシャ, *Mahō no Yōsei Perusha*, 1984-1985), *Magical Emi, the Magic Star* (魔法のスターマジカルエミ, *Mahō no Sutā Majikaru Emi*, 1985-1986) e *Pastel Yumi, the Magic Idol* (魔法のアイドルパステルユミ, *Mahō no Aidoru Pasuteru Yūmi*, 1986) partilham designs muito semelhantes de olhos (fig.75).



Fig. 75 - Cronologia dos olhos, Olhos do Estúdio Pierrot.

8. Considerações Finais

O trabalho de projeto *Olhos Mágicos: Estudo da Evolução Gráfica das Mahou Shoujo na Animação Japonesa* provou ser uma investigação relevante para a catalogação e identificação dos grafismos dos olhos das protagonistas da *Mahou Shoujo* ao longo das décadas. Cumprindo com os seus principais objetivos, nomeadamente criar uma cronologia visual dos estilos gráficos dos olhos das protagonistas como verificar uma evolução gráfica na forma do registo, onde se observam as tendências de cada década e as suas causas: tecnologias, destreza dos animadores e popularidade, de um modo objetivo.

A análise da morfologia das *Mahou Shoujo*, que era inicialmente o motivo principal da investigação, demonstrou ser uma mais valia para o enriquecimento desta dissertação, pois complementou e demonstrou o desenvolvimento gráfico e artístico do subgénero ao longo do anos, dando a perspetiva geral onde se enquadram os olhos de cada década. Assim, cumprindo com o objetivo secundário de fomentar mais estudos artísticos sobre *Mahou Shoujo* e o seu universo mágico, que existem enquanto documentação científica numa quantidade reduzida.

Em conclusão, o cinema de animação e os registos gráficos dos olhos estão em constante evolução, apesar do seu inicial progresso lento. Os animadores demonstram a sua destreza ao inovar e tornar complexo os seus desenhos à medida que vão se familiarizando com os meios artísticos. Assim como as técnicas utilizadas vão alterando de acordo com a evolução tecnológica, os temas abordados e formulas visuais variam de acordo com as tendências populares e e necessidades de cada sociedade e época.

9. Referências Bibliográficas

9.1. Bibliografia

- ALEGSA, Leandro (2021, 20 de Maio). Walt Disney Animation Studios [Artigo de Blog]. AlegsaOnline. <https://pt.alegsaonline.com/art/106330>
- ARCHER, Helder (2019, 22 de Fevereiro). Por que olhos tão grandes? Conheça a história dos animes! [Artigo de Blog]. OtakuPT. <https://www.otakuppt.com/anime/por-que-olhos-tao-grandes-conheca-a-historia-dos-animes/>
- BARROS, Carlos (2016). A influência da cultura otaku na sociedade ocidental [Artigo em Revista]. E-Revista de Estudos Interculturais do CEI-ISCAP. Instituto Politécnico do Porto. Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto. DOI: 10.34630/erei.vi4.3945
- BBC News (2012). World's first colour film footage viewed for first time. BBC News. <https://www.bbc.com/news/uk-england-19557914>
- CARVALHO, Dolean Dias (2007) Mangas e Animes: Entretenimento e influências culturais [Monografia de Graduação] UniCEUB – Centro universitário de Brasília. URI: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1506>
- ESTEVES, Lucas Alves (2020). “Gijinka”: para além do antropomorfismo [Dissertação de mestrado]. Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes. URI: <http://hdl.handle.net/10451/42528>
- HENRIQUE, Kevin (2022c). Por que os personagens de mangás e animes tem olhos grandes?. [Artigo de Blog]. Suki Desu. <https://skdesu.com/mangas-animes-olhos-grandes/>

- HINDERS, Dana (2019, 13 de Outubro). All About Japanese Chiyogami Origami Paper. [Artigo de Blog]. The sprucecrafts. <https://www.thesprucecrafts.com/the-beauty-of-folding-chiyogami-paper-2541021>
- JAMES, Robert (2014, 31 de Outubro). Animation History: John Bray and Assembly Line Animation - John Bray, the Art of Theft, and Assembly Line Animation. [Artigo de Blog]. <https://www.artograph.com/infocus/animation-history-john-bray/>
- JÚNIOR, Alberto Lucena (2000). Evolução Técnica e expressão artística: A emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador [Dissertação de mestrado]. Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. <https://www.rcaap.pt/detail.jsp?id=oai:repositorio.unicamp.br:REPOSIP/284128>
- KACZOROWSKI, Samuel (2017, 11 de Dezembro). The Late Release of Snow White and the Seven Dwarfs in Japan and Its Impact on Post-War Animation. [Artigo de Blog]. Animationstudies 2.0. <https://blog.animationstudies.org/?p=2246>
- KUMIKO, Saito (2014). Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. [Capítulo de Livro] The Journal of Asian Studies, 73(1), 143-164. Association for Asian Studies Doi: 10. 1017/S002191 1813001708
- LITTEN, Frederick S. (2014, 29 de Junho). Japanese color animation from ca.1907 to 1945. [Nota de pesquisa auto-publicada]. <http://litten.de/fulltext/color.pdf>
- LONGO, Angela (2019). Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo [Artigo em Revista] Diálogo com a Economia Criativa, v.4, n. 11 (p.71-88) ESPM Rio de Janeiro. DOI:10.22398/2525-2828.41171-88

- LUSOTOYS (2016). Brinquedos Óticos Cinanima. Lusotoys - Brinquedos & Presentes | Brinquedos Óticos Cinanima. <https://www.lusotoys.com/brinquedos-oticos-cinanima/>
- MACHADO, Arlindo (1997). Pré-Cinemas & Pós Cinemas [Livro]. Papirus Editora. ISBN 9788544900062
- MARQUES, Maria Luiza (2014). A transição do modo de produção analógico para o digital nas produtoras de animação publicitária: o impacto da tecnologia no cinema de animação [Dissertação de Mestrado]. Universidade de São Paulo, Escola de comunicação e artes. DOI: 10.11606/D.27.2014.tde-20012015-150450
- MASAKI, Yuki. MADDUX, William W. TAKAHIKO, Masuda (2007). Are the windows to the soul the same in the East and West? Cultural differences in using the eyes and mouth as cues to recognize emotions in Japan and the United States [Artigo em Revista]. Journal of Experimental Social Psychology, Volume 43, Issue 2, (p. p. 303 - 311). Elsevier Inc.. DOI:<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.02.004>
- MENDES, Rodrigo António (2018). Animação analógica e animação digital – Evolução no mundo do entretenimento e a sociedade pós-modernista [Dissertação de Mestrado]. IADE – Universidade Europeia. URI: <http://hdl.handle.net/10400.26/28050>
- MORISAWA, Tomohiro (2015). Managing the unmanageable: Emotional labour and creative hierarchy in the Japanese animation industry [Artigo] Ethnography. 16(2), 262–284. <https://doi.org/10.1177/1466138114547624>
- NEVES, António (2018, 7 de Dezembro). Aos 50 anos, o segundo rato mais famoso do mundo enfrenta a possível extinção [Artigo de Jornal]. Público – Informática. <https://www.publico.pt/2018/12/07/tecnologia/noticia/50-anos-segundo-rato-famoso-mundo-enfrenta-possivel-extincao-1853965>

NINA (2020, 26 de Abril). Henshin History [Artigo de Blog]. Professional Magical girl Enthusiast. <https://pmge.weebly.com/blog/henshin-history>

PATTEN, Fred (1996). A Capsule History of Anime. [Artigo de Blog]. Animation World Network. <https://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>

ROCHA, Marleide (2008). A arte da animação japonesa: em busca dos recursos gerativos de sentidos - recursos estéticos/efeitos estéticos [Dissertação de mestrado]. Universidade Católica de São Paulo. URI: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/5086>

ROCHA VIEIRA, Mariana (2021). CMYQ~n: Magical Girl Project - Narrativas Gráficas Adaptadas aos Meios Digitais [Dissertação de mestrado]. Universidade de Porto, Faculdade de Belas Artes. URI: <https://hdl.handle.net/10216/138169>

RUSSEL, N'Donna (2017). Make-Up!: The Mythic Narrative and Transformation as a Mechanism for Personal and Spiritual Growth in Magical Girl (Mahō Shōjo) Anime [Dissertação de Mestrado]. University of Victoria, Department of Pacific and Asian Studies. URI: <http://hdl.handle.net/1828/8496>

SANTOS LOPES, António Maria (2021). Magical Mirage, Sobre Magical Boy e Manga Shoujo [Dissertação de mestrado]. Universidade de Porto, Faculdade de Belas Artes. URI: <https://hdl.handle.net/10216/138541>

SEYMOUR, Mike (2012, 5 de Julho). Alvy Ray Smith: RGBA, the birth of compositing & the founding of Pixar. [Artigo de Blog]. Fxguide. <https://www.fxguide.com/featured/alvy-ray-smith-rgba-the-birth-of-compositing-the-founding-of-pixar/>

SOUSA, Ana Matilde (2015). Imagens do mosh pit flutuante. Intervenções de Yoshitomo Nara sobre gravuras japonesas oitocentistas [Capítulo de Livro]. Arte

Teoria (p. 63-74). Faculdade de Belas Artes. CIEBA. URI:

<http://hdl.handle.net/10451/18355>

SOUSA, Ana Matilde (2013). Moe-Kei : notas sobre o conceito de moe como sistema compositivo na cultura cute japonesa [Artigo em Revista]. In Com ou sem tintas: composição, ainda? (p. p. 298 - 329). Faculdade de Belas Artes. CIEBA. URI:

<http://hdl.handle.net/10451/10414>

SRI INTERNATIONAL (c2022). The Computer mouse and interactive computing

[Artigo] SRI. <https://www.sri.com/hoi/computer-mouse-and-interactive-computing/>

SUGAWA, Akiko (2015, 17 de Fevereiro) Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime [Artigo de Blog] nippon.com.

<https://www.nippon.com/en/in-depth/a03904/>

TECHNICOLOR (c2022). Who We Are. Who We Are | Technicolor.

<https://www.technicolor.com/company/who-we-are>

UGGIONI, André (2020, 1 de Dezembro). Saiba porque personagens de anime tem olhos grandes (e de mangá) [Artigo de Blog]. Cúpula do trovão.

<https://cupulatrovao.com.br/especiais/porque-personagens-anime-possuem-olhos-grandes/>

9.2. Filmografia

Adobe Photoshop (Consult: 2022, Junho). Photoshop: The First Demo [Video].

Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=Tda7jCwvSzg>

Anime TV (Consult: 2022, Agosto). Hana No Ko LunLun Episode 1 [Video]. Youtube -

<https://www.youtube.com/watch?v=ZDaWRxk0Ww8>

- Aurathomas (Consult: 2022, Julho). [adn] Bia, a pequena feiticeira [PT] abertura [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=hJNnAm8fYjA>
- Bunka Pop. (Consult: 2021, Novembro). A História das Garotas Mágicas! - Origem do gênero Mahou Shoujo☆ [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=ng9qLX5xst8>
- Computer History Museum (Consult: 2022, Junho). Early Digital Paint Systems Demonstration–Narration by Alvy Ray Smith [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=nHkxem785B4>
- Gamer Pup. (Consult: 2022, Fevereiro). Betty Boop “dont care if you burn” original clip (1937) [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=bhyAaWiW4g4>
- Get In The Robot. (Consult: 2022, Setembro). Why Do Anime Eyes Look Like This? - Why, Anime? | Get In The Robot [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=9YxAG9pspEc>
- Gorkab (Consult: 2022, Junho). Star Trek II - Genesis Device (1982) [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=52XlyMbxxh8>
- HASHIMOTO, Hiroyuki (2016). Magical Girl Raising Project [Programa de televisão]. Lerche
- Kagamiatsuko (Consult: 2022, Julho). 魔法使いサリー 1966_op [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=0F0xAFaJApk>
- Kenny Lauderdale (Consult:2022, Agosto). Magical Girl Myths [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=bfyKZtlgIhY>
- Kenny Lauderdale (Consult:2021, Outubro). The Curse of Minky Momo [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=sJhnmkM9VKg>

MASEBA, Yutaka & ASAKA, Morio (1998 - 2000). Cardcaptor Sakura [Programa de televisão]. Madhouse

MATSUBAYASHI, Tadahito (2018). Mahō Shōjo Site [Programa de televisão]. production doA

Mirrorlenses. (Consult: 2022, Julho). Marvelous Melmo 1 | Miraculous Candy [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=-35uE1Krn8k>

Noralities (Consult: 2022, Fevereiro). CardCaptor Sakura is a Beautiful MESS [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=IVkSBFvMkLU>

Nozomi Entertainment (Consult: 2022, Agosto). Princess Knight Episode 1 (Dub): Princess Knight [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=A0DaeCtJTG0>

Onthefhalfshel. (Consult: 2022, Agosto). Old Magical Girl transformations [Video]. Youtube - https://www.youtube.com/watch?v=pb4H_NEw3BA

Orige animações. (Consult: 2022, Maio). Como faz animação em ACETATO?! - Iniciando na animação #3 [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=8T4KHDI6P6o>

RetroCrush. (Consult: 2022, Agosto). OG 80's Magical Girls Compilation | Retro Anime Rewind [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=ot59IPk8dRs>

SailorGuardianHope. (Consult: 2022, Julho) ✧A Look Into The World Of French Magical Girls ✧ Feat. @Rose Writes Miraculously [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=LjuURyJg-A0>

Sakuga Affection. (Consult: 2022, Julho). Madoka Magica and wheels - Key animation [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=kHf6lEnDBw4>

Systemhendrix. (Consult: 2022, Agosto). Cutey Honey VS Black Claw [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=PCLm6UNm2Gs>

Trash Taste Highlights. (Consult: 2021, Novembro). Why We Don't Watch Anime Anymore [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=vGSjkACBj1s>

Tsuki Ginae. (Consult: 2022, Agosto). Cutie Honey opening (1973) [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=jCX77Je16fk>

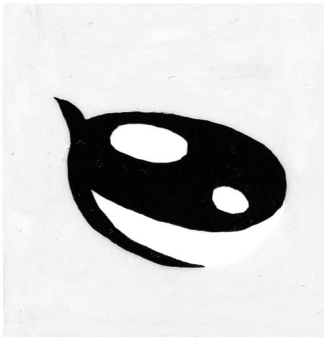
UTAU53Yui. (Consult: 2022, Junho). Mahou Tsukai Sally OP Subbed [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=aKXTatBS6a8>

VirgoX Flow. (Consult: 2021, Novembro). Evolution of Magical Girls Animes (1966 - 2017) [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=p4VqKBEjomU>

VirgoX Flow. (Consult: 2022, Agosto). Magical Girls Timeline 1966-2020 [Video]. Youtube - <https://www.youtube.com/watch?v=dLZYtFRoMGQ>

10. Apêndice

10.1. Apêndice A – Cronologia dos olhos



Sally the Witch
(魔法使いサリー, Mahōtsukai Sari)
1966 - 1968



Princess Knight
(リボンの騎士, Ribon no Kishi)
1967 - 1968



The Secrets of Akko-chan
(ひみつのアッコちゃん, Himitsu no Akko-chan)
1969 - 1970



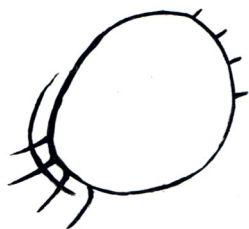
Magical Mako-chan
(魔法のマコちゃん, Mahō no Mako-chan)
1970 - 1971



Marvelous Melmo
(ふしぎなメルモ, Fushigi na Merumo)
1971 - 1972



Sarutobi Ecchan
(ざるとびエッちゃん, Sarutobi Ecchan)
1971 - 1972



Chappy the Witch
(魔法使いチャッピー, Mahōtsukai Chappy)
1972



Cutie Honey
(キューティーハニー, Kyūti Hani)
1973 - 1974



Bia, a Pequena Feiticeira
(魔女っ子メグちゃん, Majokko Megu-chan)
1974 - 1975



Angel, a Menina das Flores
(花の子ルンルン, Hana no Ko Lunlun)
1979 - 1980



Lalabel, the Magical Girl
(魔法少女ラベル, Mahō Shōjo Raraberu)
1980 - 1981



Creamy Mami, the Magic Angel
(魔法の天使クリィミーマミ, Mahō no Tenshi Kurimi Mami)
1983 - 1984



Persia, the Magic Fairy
(魔法の妖精ペルシャ, Mahō no Yōsei Perusha)
1984 - 1985



Magical Emi, the Magic Star
(魔法のスターマジカルエミ, Mahō no Suta Majikaru Emi)
1985 - 1986



Pastel Yumi, the Magic Idol
(魔法のアイドルパステルユミ,
Mahô no Aidoru Pasuteru Yumi)
1986



Magical Princess Minky Momo
(魔法のプリンセスミンキーモモ,
Mahô no Purinsesu Minki Momo)
1982 - 1983



The Secrets of Akko-chan
(ひみつのアッコちゃん, Himitsu no Akko-chan)
1988 - 1989



Magical Angel Sweet Mint
(魔法のエンジェルスイートミント,
Mahô no Enjeru Suito Minto)
1990



Hime-chan's Ribbon
(姫ちゃんのリボン, Hime-chan no Ribon)
1992 - 1993



Idol Angel Yokoso Yoko
(アイドル天使ようこそようこ,
Aidoru Tenshi Yokoso Yoko)
1990 - 1991



Flower Witch Mary Bell
(花の魔法使いマリーベル,
Hana no Mahôtsukai Mari Beru)
1992 - 1993



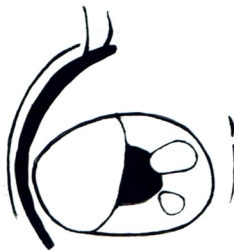
Magical Angel Sweet Mint opening
(魔法のエンジェルスイートミント,
Mahô no Enjeru Suito Minto)
1990



Sailor Moon
(美少女戦士セーラームーン, Bishōjo Senshi Sērā Mūn)
1992 - 1993



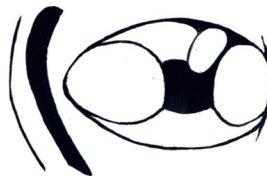
Magic Knight Rayearth
(魔法騎士(マジックナイト)レイアース,
Majikku Naito Reiāsu)
1994 - 1995



Akazukin Chacha
(赤ずきんチャチャ, Akazukin Chacha)
1994 - 1995



Super Pig
(とんでぶーりん, Tonde Būrin)
1994 - 1995



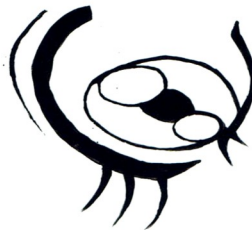
Saint Tail
(怪盗セイント・テール, Kaitō Seinto Tēru)
1995 - 1996



Cutie Honey Flash
(キューティーハニーフラッシュ,
Kyūti Hani Furasshu)
1997 - 1998



Revolutionary Girl Utena
(少女革命ウテナ, Shōjo Kakumei Utena)
1997



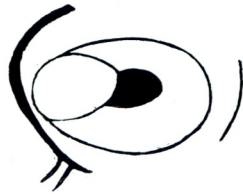
The Secrets of Akko-chan
(ひみつのアッコちゃん, Himitsu no Akko-chan)
1998 - 1999



Cardcaptor Sakura
(カードキャプターさくら, KadoKyaPutā Sakura)
1998-2000



Corrector Yui
(コレクター・ユイ, Korekutā Yui)
1999 - 2000



DoReMi
(おジャ魔女どれみ, OjamaJo Doremi)
1999 - 2000



Magical Meo Meow Taruto
(魔法少女猫たると, Maho ShoJo Neko Taruto)
2001



Prétear
(新白雪姫伝説プリーティア,
Shin Shirayuki-hime Densetsu Puritia)
2001



Ground Defense Force! Mao-chan
(陸上防衛隊まおちゃん,
Rikujou Bouei-tai Mao-chan)
2002



Tokyo Mew Mew
(東京ミュウミュウ, Tokyo Myū Myū)
2002 - 2003



Mirmo de Pon!
(ミルモでポン!, Mirmo de Pon!)
2002 - 2005



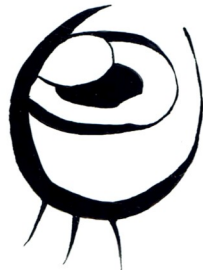
UFO Ultramaiden Valkyrie
(中瀬聖女ワルキリエ, Yūfō Purinsesu Warukyūre)
2002 - 2006



Bottle Fairy
(瓶詰妖精, Binzume Yousei)
2003



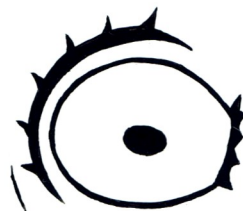
Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch
(マーメイドメロディーぴちぴちピッチ,
Mameido Merodi Pichi Pichi Pitchi)
2003 - 2004



Re: Cutie honey
(Re:キューティーハニー, Ri Kyūti Hani)
2004



Magical Girl Lyrical Nanoha
(魔法少女リリカルなのは,
Mahō Shōjo Ririkaru Nanoha)
2004



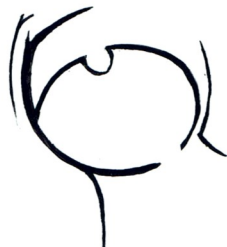
Onegai My Melody
(おねがいマイメロディ, Onegai mai merodi)
2005 - 2006



Twin Princesses of Wonder Planet
(ふしぎ星のふたご姫,
Fushigiboshi no Futagohime)
2005 - 2006



Sugar Sugar Rune
(シュガシュガルーン, Shuga Shuga Rūn)
2005 - 2006



Sasami: Magical Girls Club
(砂沙美魔法少女クラブ)
Sasami: Maho Shōjo Kurābu
2005 - 2006



Powerpuff Girls 2
(出ましたっ! パワパフガールズZ)
Demashita! Pawapafu Gāruzu Zetto
2006 - 2007



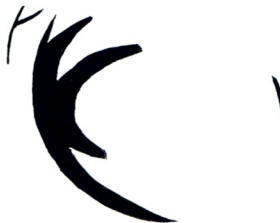
Shugo Chara!
(しゅごキャラ! Shugo Kyara!)
2007 - 2008



Nanatsu Drops
(ななついろ★ドロップス)
Nanatsuiro★Doroppusu
2007



Animal Detective Kiruminzoo
(めにあまる探偵キルミンずう)
Anyamaru Tantei Kiruminzū
2009 - 2010



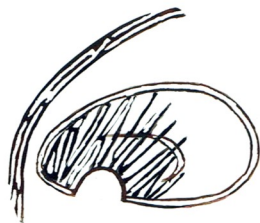
Umi Monogatari
(うみものがたり ~あなたがついてくれたコトへ、)
Umi Monogatari ~Anata ga Ite Kureta Koto~
2009



Jewelpet
(ジュエルペット, Juerupetto)
2009 - 2010



Lilpri
(ひめチェン! おとぎチックアイドルリルぷりっ)
Hime Chen! Otogi Chikku Aidoru Rirupuri
2010 - 2011



Puella Magi Madoka Magica
(魔法少女まどか☆マギカ)
Mahō Shōjo Madoka Magika)
2011



Twin Angel: Twinkle Paradise
(仮想天使ツインエンジェル)
Kaitō Tenshi Tsuin Enjeru)
2011



Is This a Zombie?
(これはゾンビですか？Kore wa Zombi Desu ka?)
2011



Jewelpet Kira☆Deco!
(ジュエルペット きら☆デコッ！,
Juerupetto Kira☆Deko!)
2012 - 2013



Day Break Illusion
(幻影ヲ駆ケル太陽)
Genai wo Kakeru Taiyou)
2013



Fate/kaleid liner Prisma Illia
(fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ,
Feito Kareido Rainā Purizuma Iriya)
2013



Sailor Moon Crystal
(美少女戦士セーラームーンCrystal (クリスタル),
Bishōjo Senshi Sērā Mūn Kurisutaru)
2014 - 2015



Cute High Earth Defense Club Love!
(美男高校地球防衛部Love!,
Binan Kōkō Chiikyū Boei-bu Love!)
2015



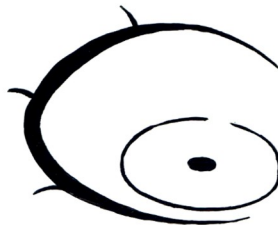
Wish Upon the Pleiades
(放課後のプレアデス,
Hokago no Pureadesu)
2015



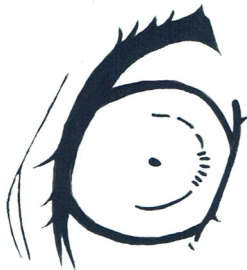
Matoi the Sacred Slayer
(装神少女まとい,
Soshin Shōjo Matoi)
2016



Flip Flappers
(フリップフラッパーズ, Furippu Furappāzu)
2016



Little Witch Academia
(リトルウィッチアカデミア,
Ritoru Witchi Akademia)
2017



Magical Girl Raising Project
(魔法少女育成計画, Mahō Shōjo Ikusei Keikaku)
2016



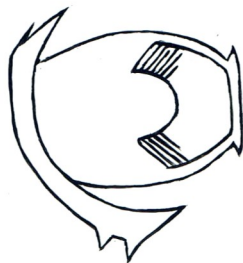
Twin Angel Break
(快盗天使ツインエンジェル,
Kaitō Tenshi Tsuin Enjeru)
2017



I've Had Enough of Being a Magical Girl
(魔法少女なんてもういいですから,
Mahō Shōjo Nante Mō Ii Desu Kara.)
2016



Cutie Honey Universe
2018



Mahou Shoujo Liese Prettia
(魔法少女リーゼプリティア,
Mahou Shoujo Liese Prettia)
2018



Magical Girl Site
(魔法少女サイト, Maho Shoujo Saito)
2018



Magical Girl Ore
(魔法少女俺, Maho Shoujo Ore)
2018



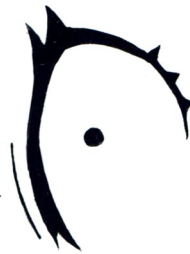
Granbelm
(グランベルム, Guranberumu)
2019



The Demon Girl Next Door
(まじカドまぞく, Machikado Mazoku)
2019 - 2022



Pastel Memories
(はすてるメモリーズ, Pasuteru Memorizu)
2019

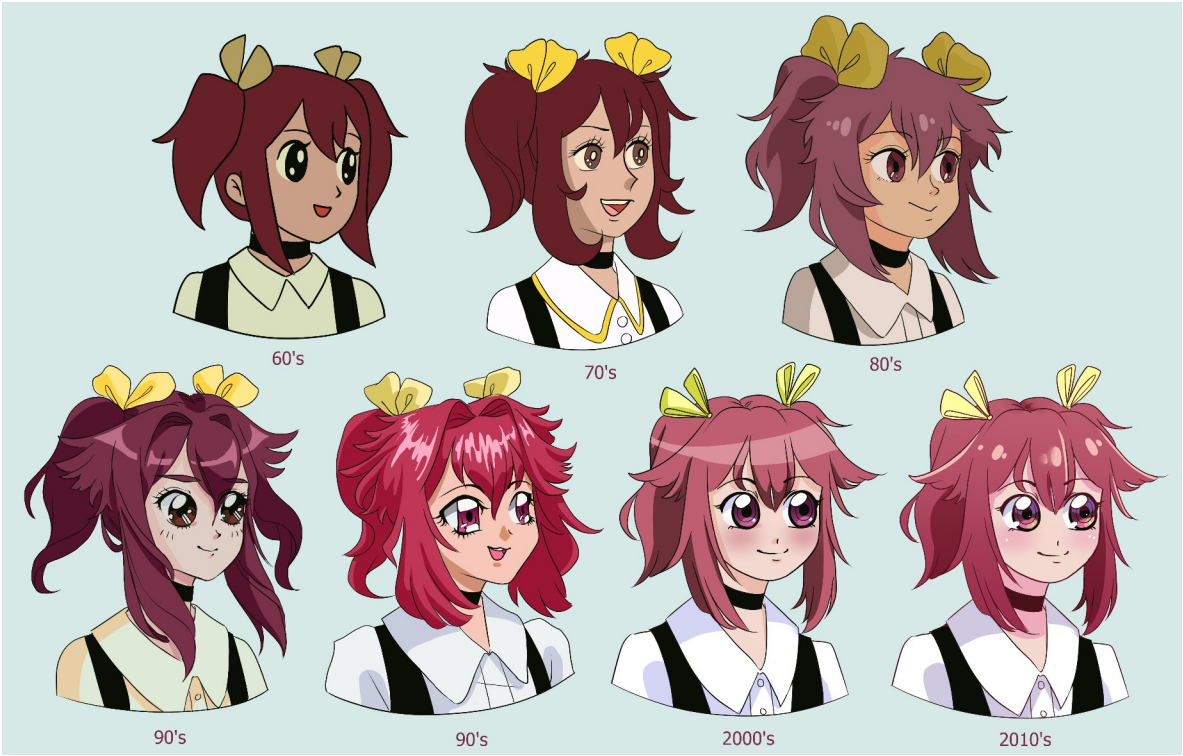


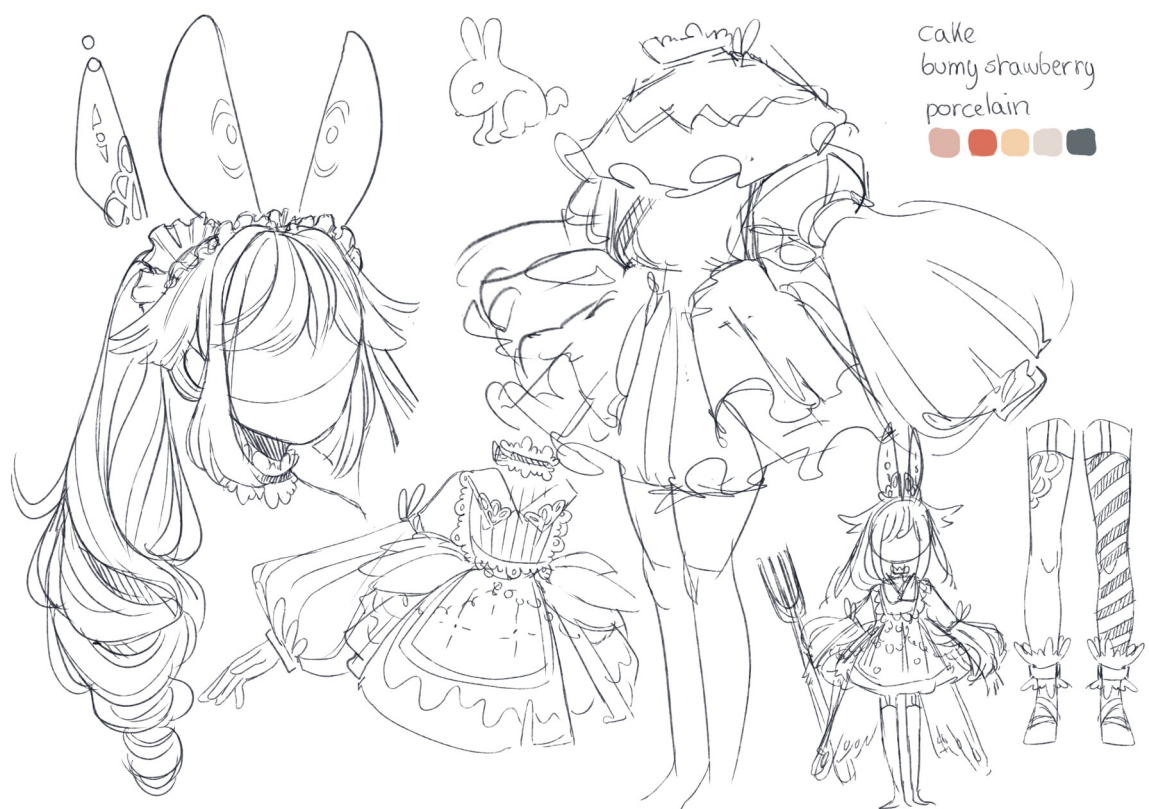
Magical Girl Spec-Ops Asuka
(魔法少女特殊戦あすか,
Maho Shoujo Tokushusen Asuka)
2019

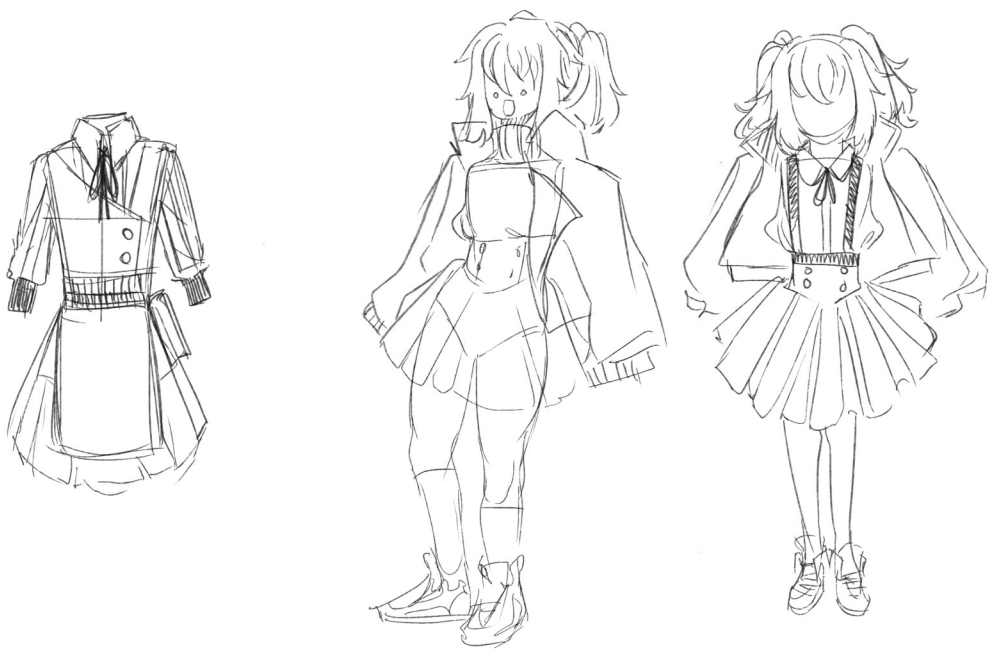
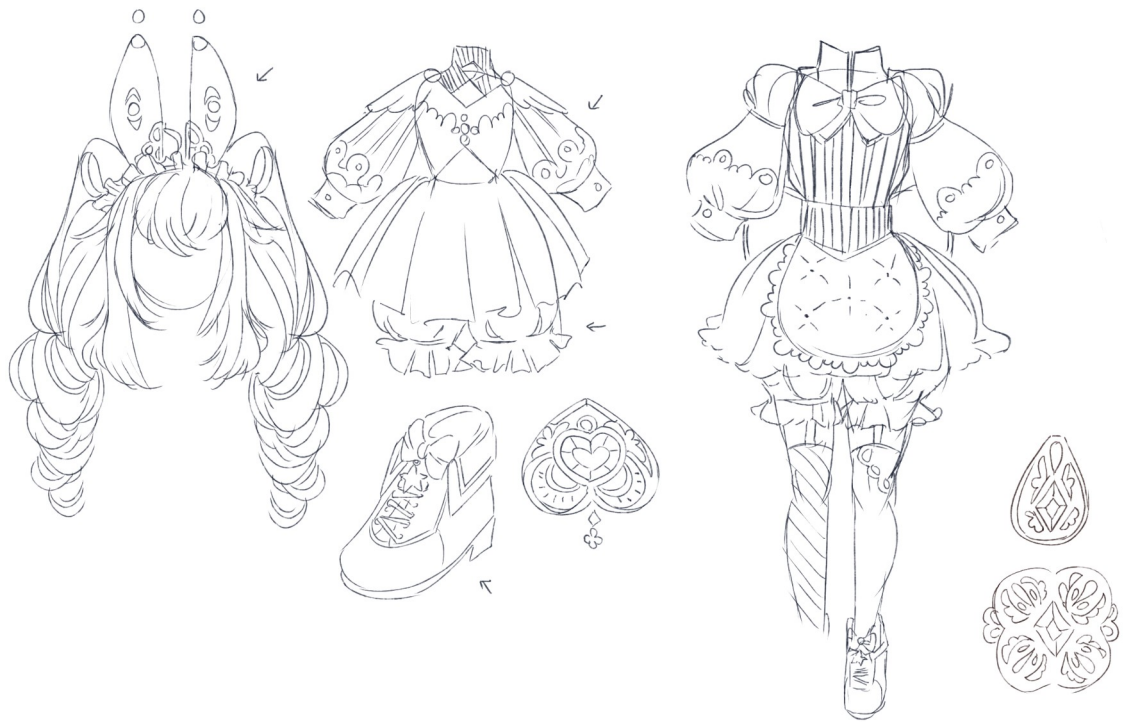


Mewkledreamy
(ミュークルドリーミー, Myukurudorimi)
2020 - 2021

10.2. Apêndice B – Sweet Maid Cafe











strawbunny



bubble puppy



caramel bear



choco deer



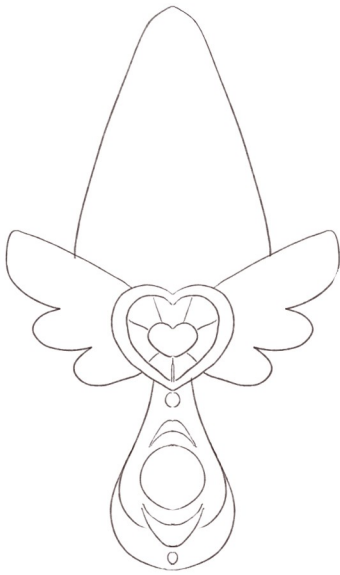
mint eat



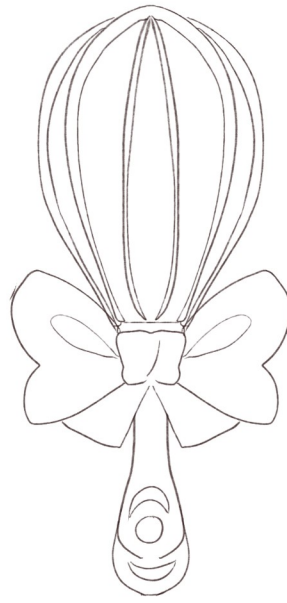
berry fox



vanilla sheep



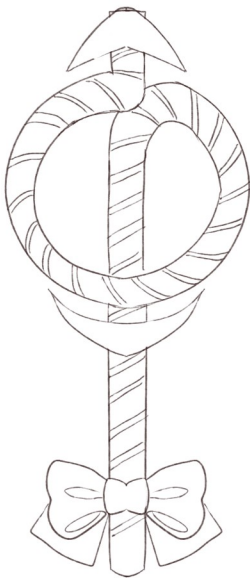
Akane



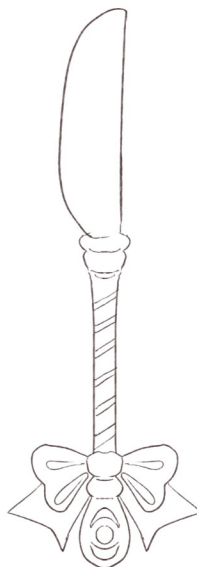
KimiKo



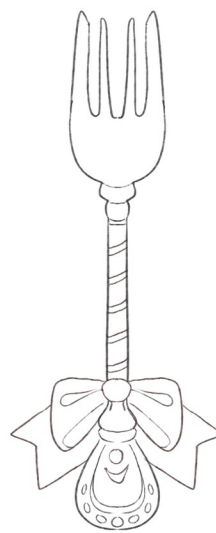
NatsuKo



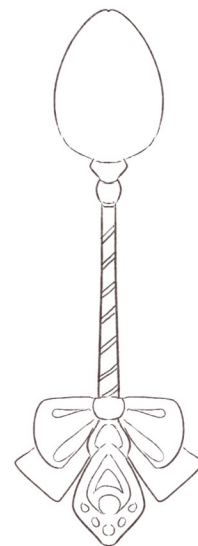
Midori



Yumiko



Tomoko



Yoshiko



Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



✧ Akane ✧

16 • ♎ • Estudante

- Criativa
- Desastrada
- Curiosa

- Dançar
- Morangos
- Bolo
- Cor de Rosa



- Insectos
- Sopa
- Cantar
- Verde





✧✧ Akane ✧✧

16 • ♎ • Estudante

- Criativa
- Desastrada
- Curiosa

- Dançar
- Morangos
- Bolo
- Cor de Rosa



- Insectos
- Sopa
- Cantar
- Verde





✧✧ Akane ✧✧

16 • ♎ • Estudante

- Criativa
- Desastrada
- Curiosa

- Dançar
- Morangos
- Bolo
- Cor de Rosa

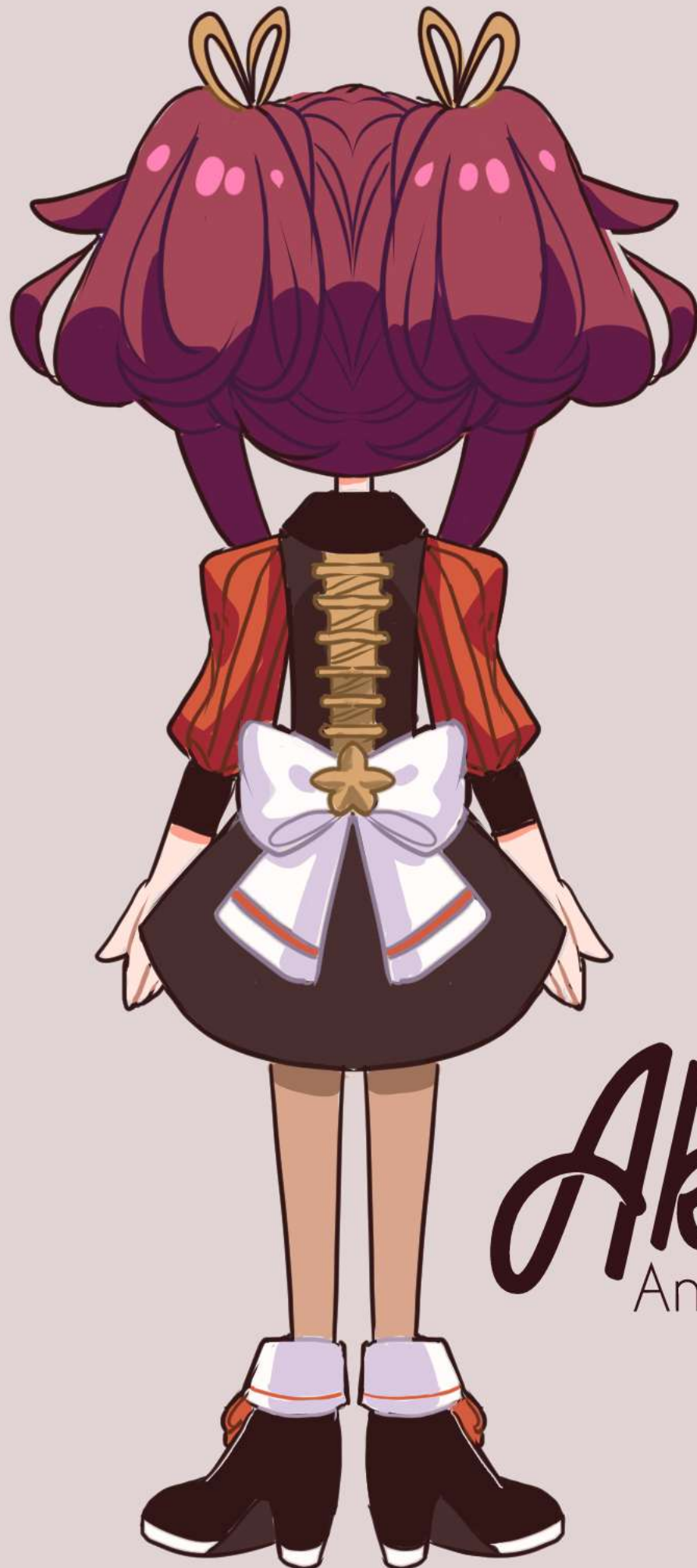


- Insectos
- Sopa
- Cantar
- Verde

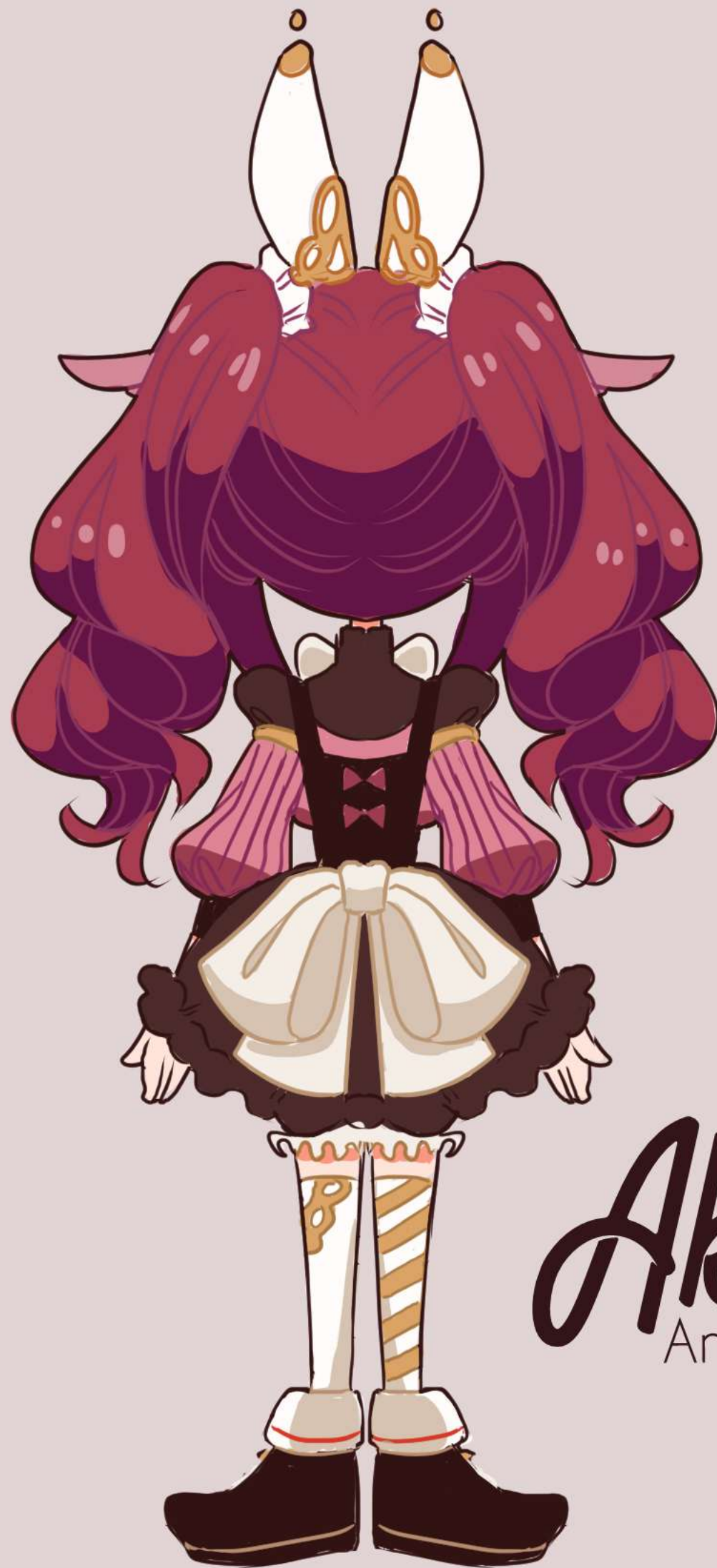




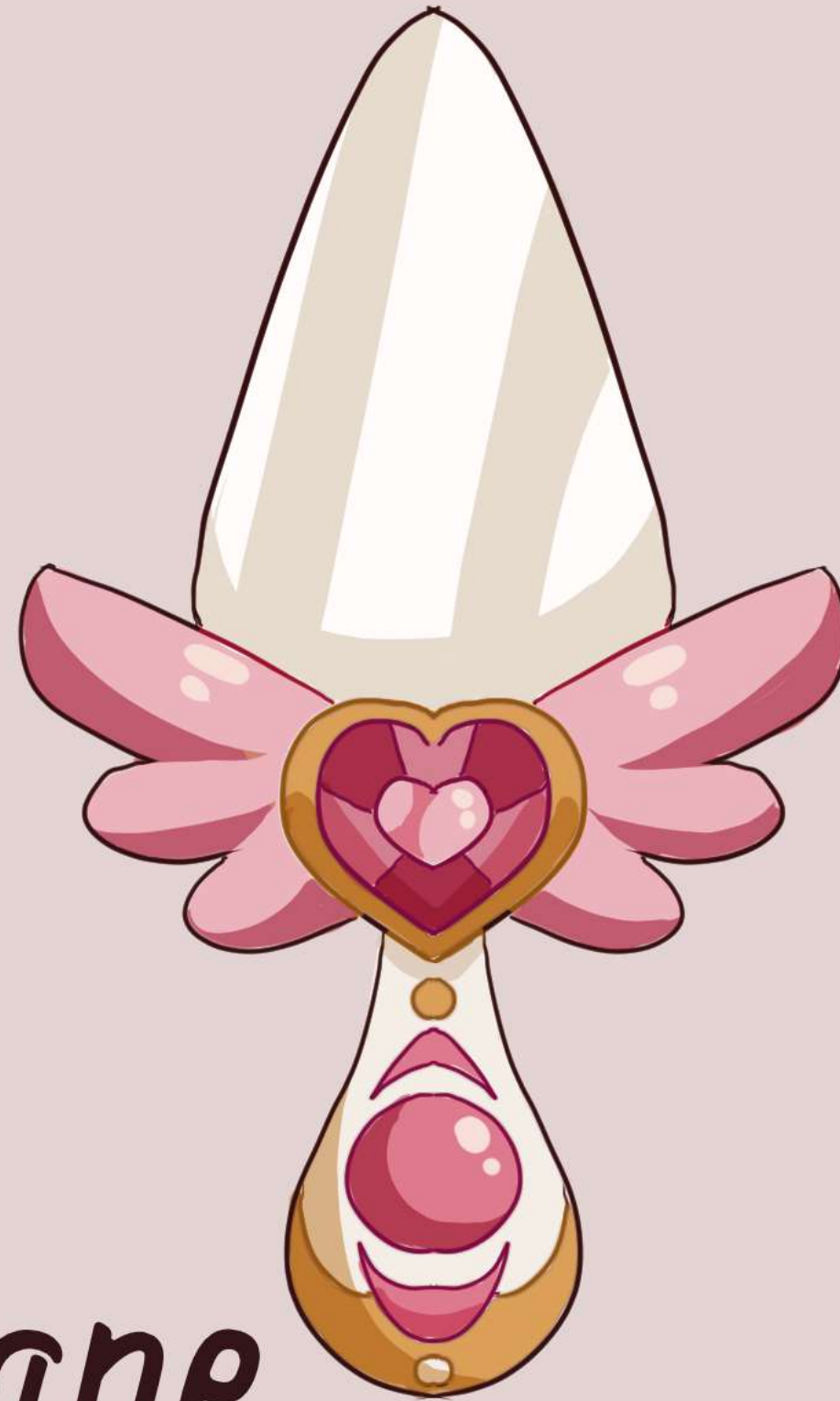
Akane
Ana Macedo
10937



Akane
Ana Macedo
10937



Akane
Ana Macedo
10937



Akane
Ana Macedo
10937



Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



✧ Natsuko ✧

16 • ♄ • Estudante

- Preguisosa
- Esperta
- Simpática

- Dormir
- Roupa larga
- Desenhar
- Inverno



- Trabalhar
- Sinais faciais
- Sapatos de Salto
- Comida de Cantina





✧ Natsuko ✧

16 • ♀ • Estudante

- Preguisosa
- Esperta
- Simpática

- Dormir
- Roupa larga
- Desenhar
- Inverno



- Trabalhar
- Sinais faciais
- Sapatos de Salto
- Comida de Cantina





✧ Natsuko ✧

16 • ♀ • Estudante

- Preguisosa
- Esperta
- Simpática

- Dormir
- Roupa larga
- Desenhar
- Inverno



- Trabalhar
- Sinais faciais
- Sapatos de Salto
- Comida de Cantina





Natsuko
Ana Macedo
10937



Natsuko
Ana Macedo
10937



Natsuko
Ana Macedo
10937



Natsuko
Ana Macedo
10937



Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



Kimika

16 • ♀ • Estudante

- Trabalhadora
- Sonhadora
- Naive

- Tocar piano
- Animais
- Caramelo
- Bonecas



- Pesadelos
- Rapazes
- Arroz
- Carrinhas brancas





Kimika

16 • ♍ • Estudante

- Trabalhadora
- Sonhadora
- Naive

- Tocar piano
- Animais
- Caramelo
- Bonecas



- Pesadelos
- Rapazes
- Arroz
- Carrinhas brancas





Kimika

16 • ♀ • Estudante

- Trabalhadora
- Sonhadora
- Naive

- Tocar piano
- Animais
- Caramelo
- Bonecas



- Pesadelos
- Rapazes
- Arroz
- Carrinhas brancas



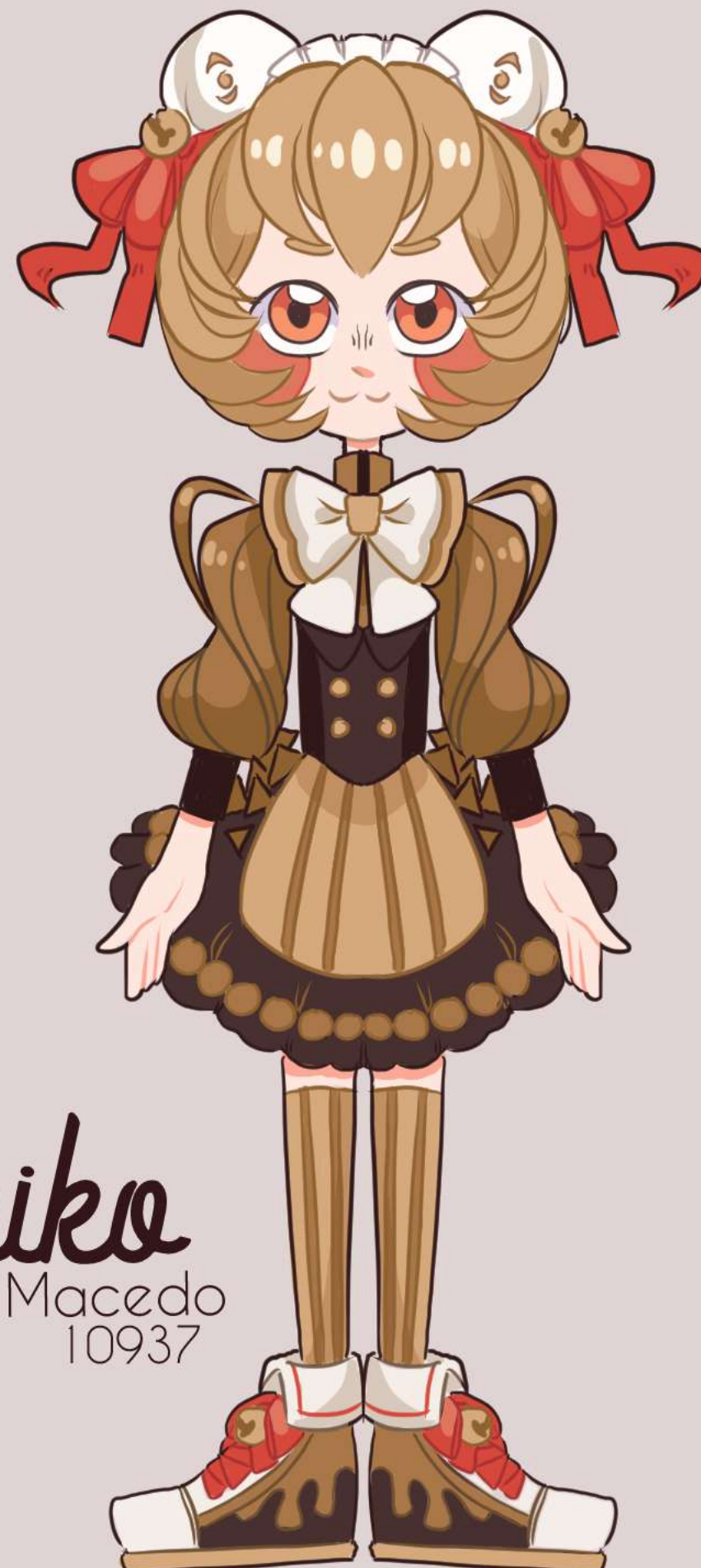


Kimiko
Ana Macedo
10937

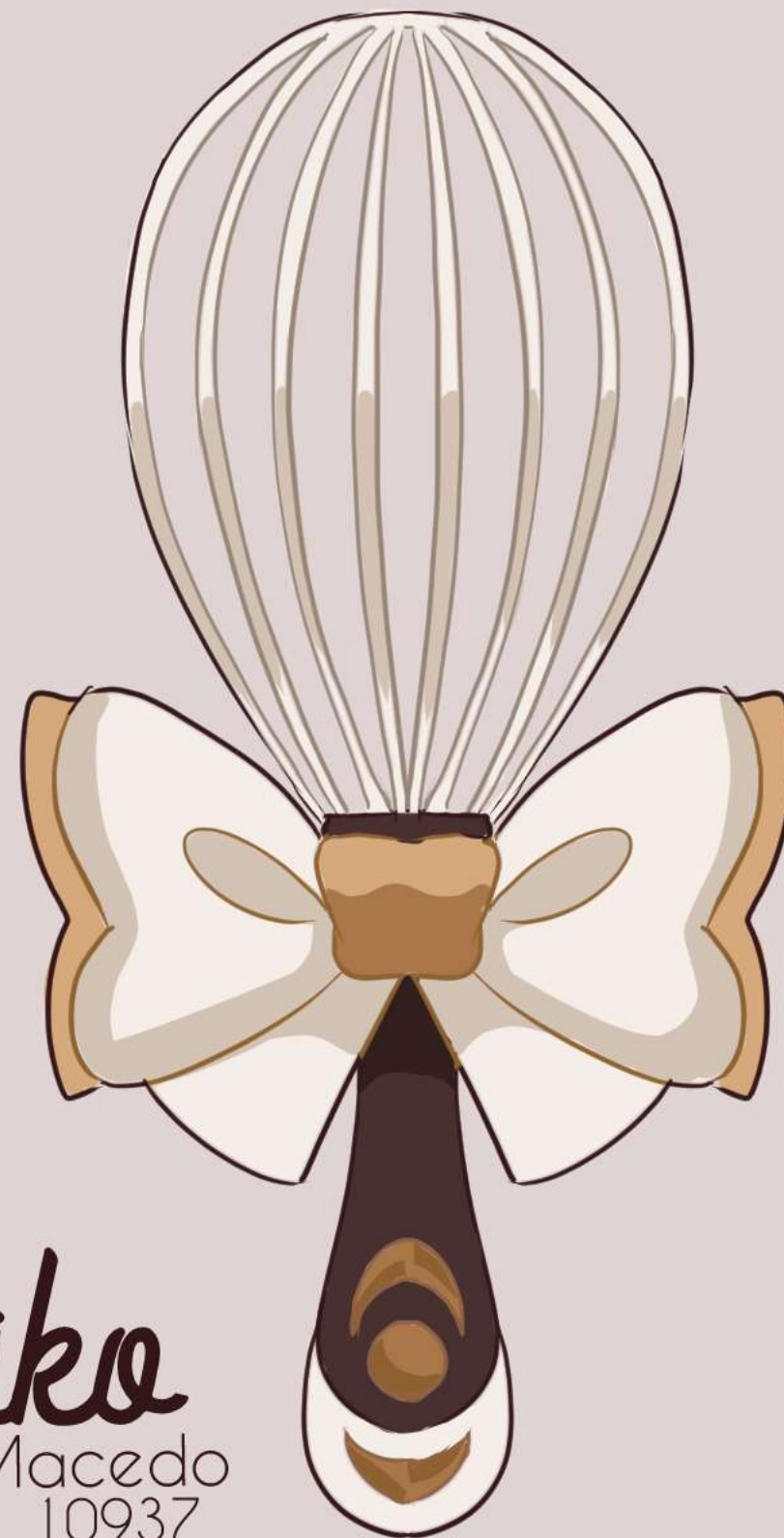
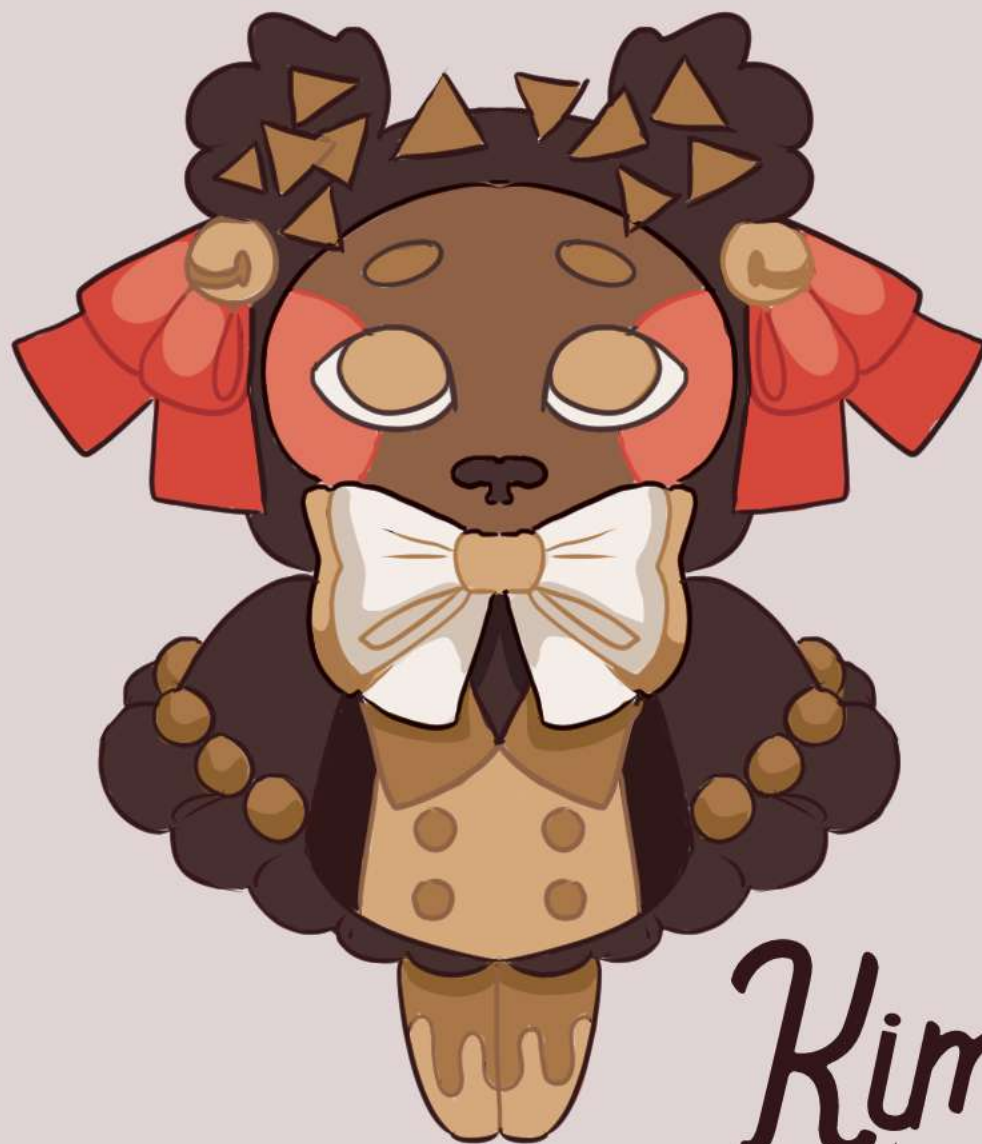




Kimiko
Ana Macedo
10937



Kimiko
Ana Macedo
10937



Kimiko
Ana Macedo
10937



Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



Midori

20 • ♎ • Estudante

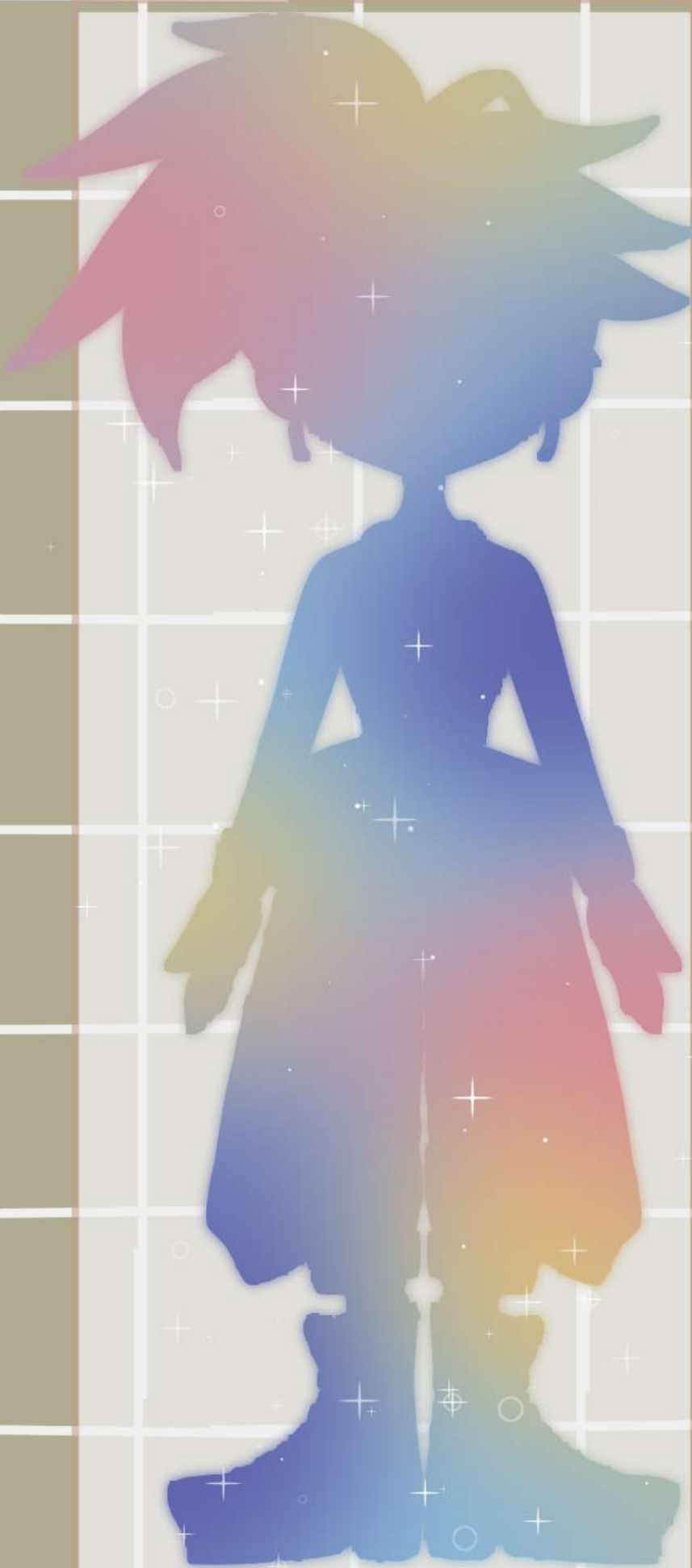
- Trabalhadora
- Pragmática
- Realista

- Engenharia
- Motas
- Gatos
- Roupas fofas



- Crianças
- Moda
- Cantar
- Fazer sesta





Midori

20 • ♎ • Estudante

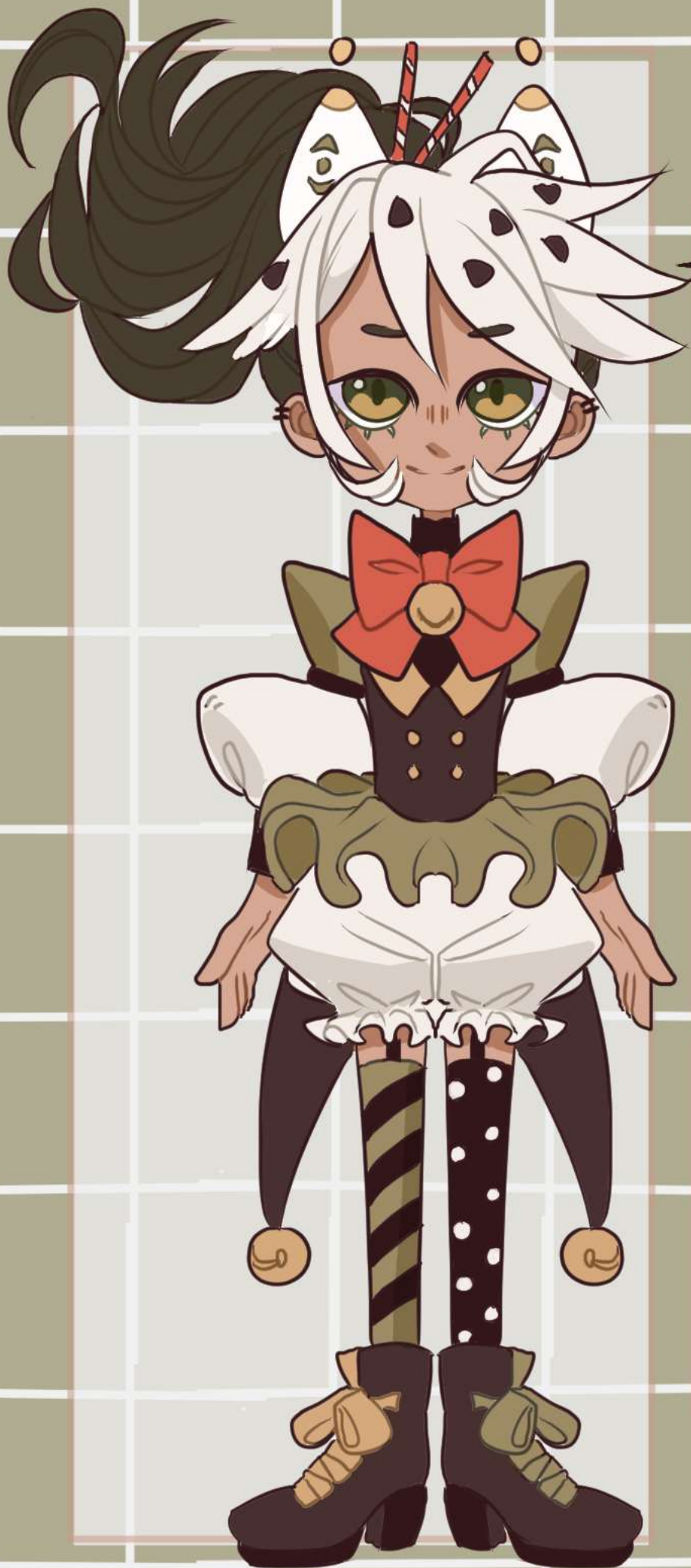
- Trabalhadora
- Pragmática
- Realista

- Engenharia
- Motas
- Gatos
- Roupas fofas



- Crianças
- Moda
- Cantar
- Fazer sesta





Midori

20 · ♎ · Estudante

- Trabalhadora
- Pragmática
- Realista

- Engenharia
- Motas
- Gatos
- Roupas fofas



- Crianças
- Moda
- Cantar
- Fazer sesta



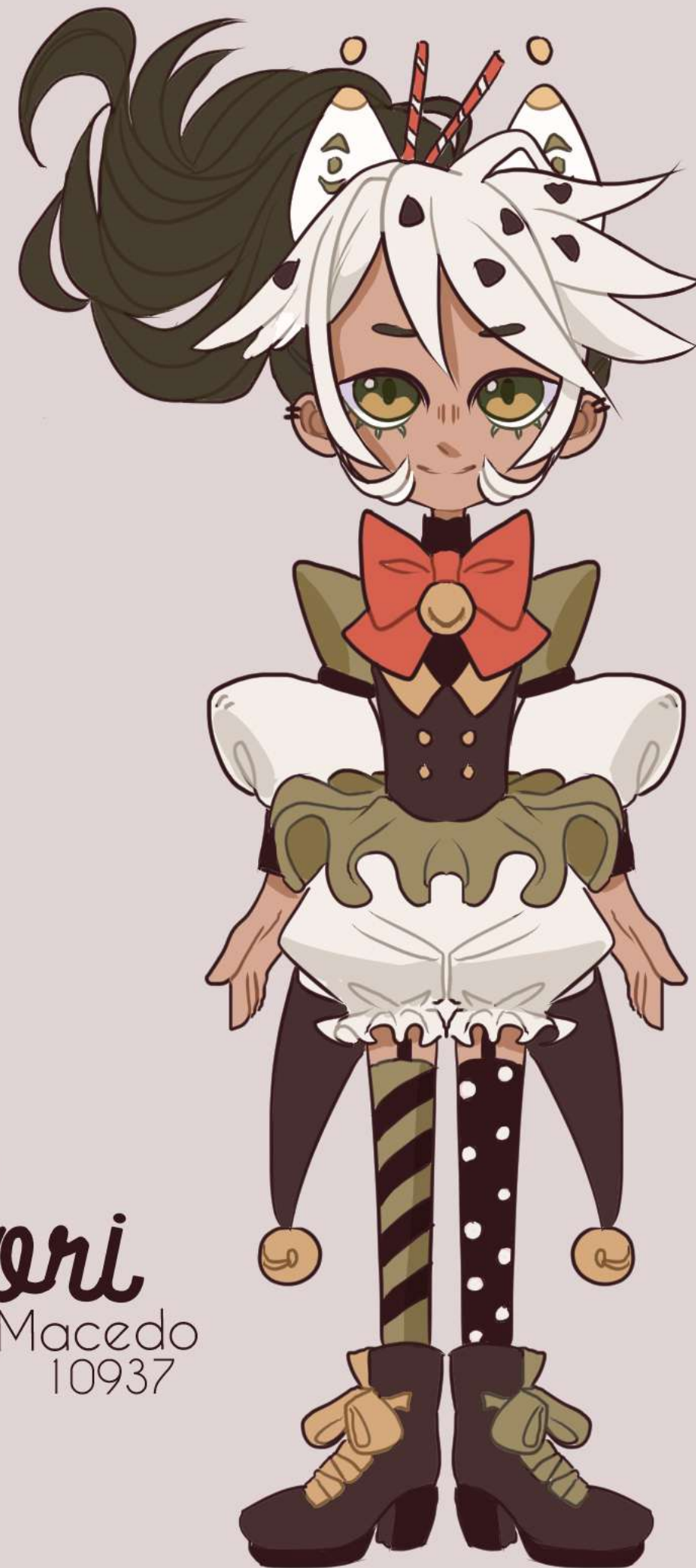


Mideri
Ana Macedo
10937





Mideri
Ana Macedo
10937



Mideri
Ana Macedo
10937



Midori
Ana Macedo
10937



Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



✧ Tamoka ✧

18 • ♍ • Estudante

- Inteligente
- Organizada
- Passivo-agressiva

- Moda
- Café
- Sobremesas
- Gatos



- Sapatilhas
- Refrigerantes
- Tomate
- Pombos





✧ Tamoka ✧

18 • ♈ • Estudante

- Inteligente
- Organizada
- Passivo-agressiva

- Moda
- Café
- Sobremesas
- Gatos



- Sapatilhas
- Refrigerantes
- Tomate
- Pombos





Tamoka

18 · ♍ · Estudante

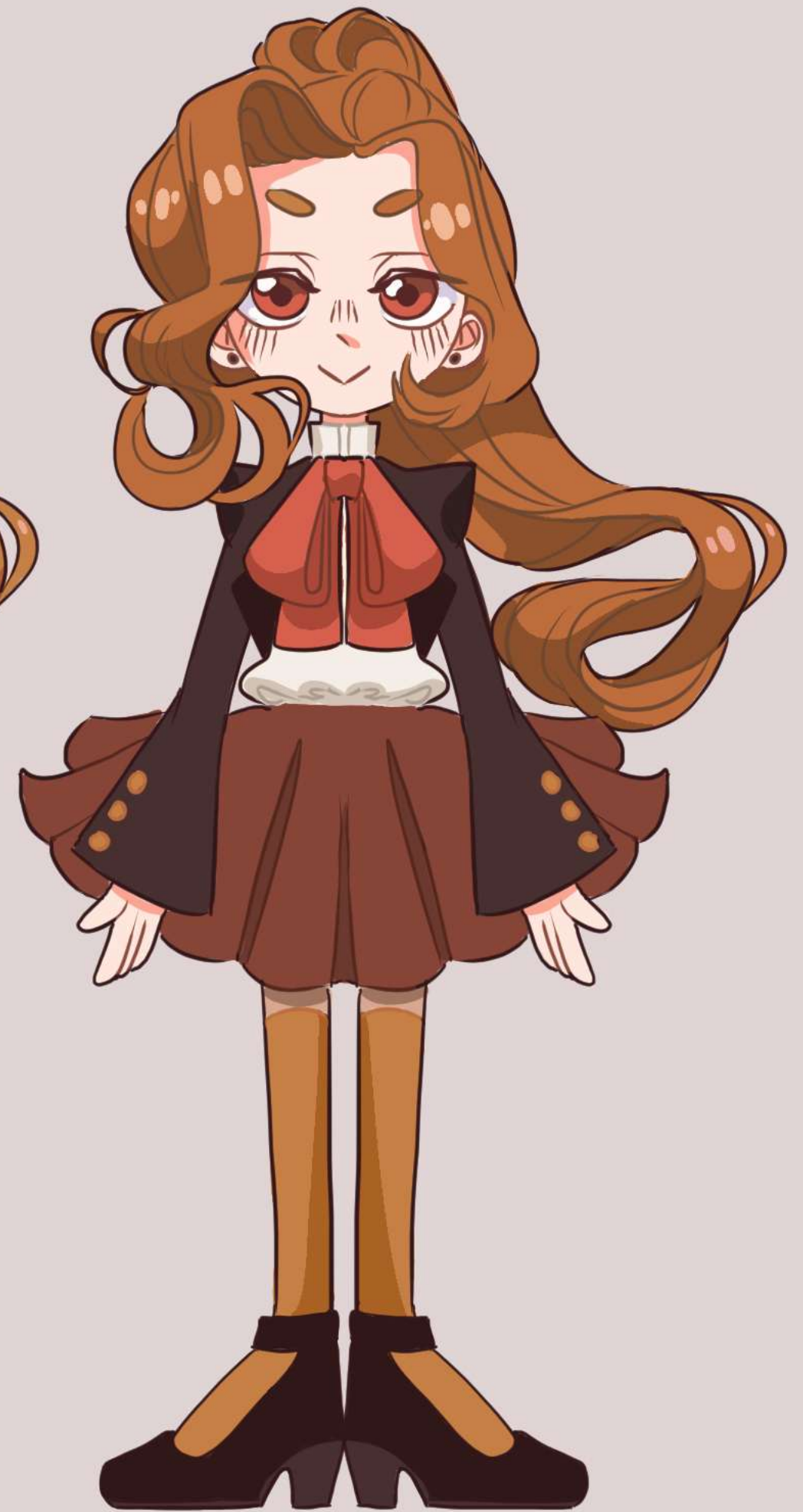
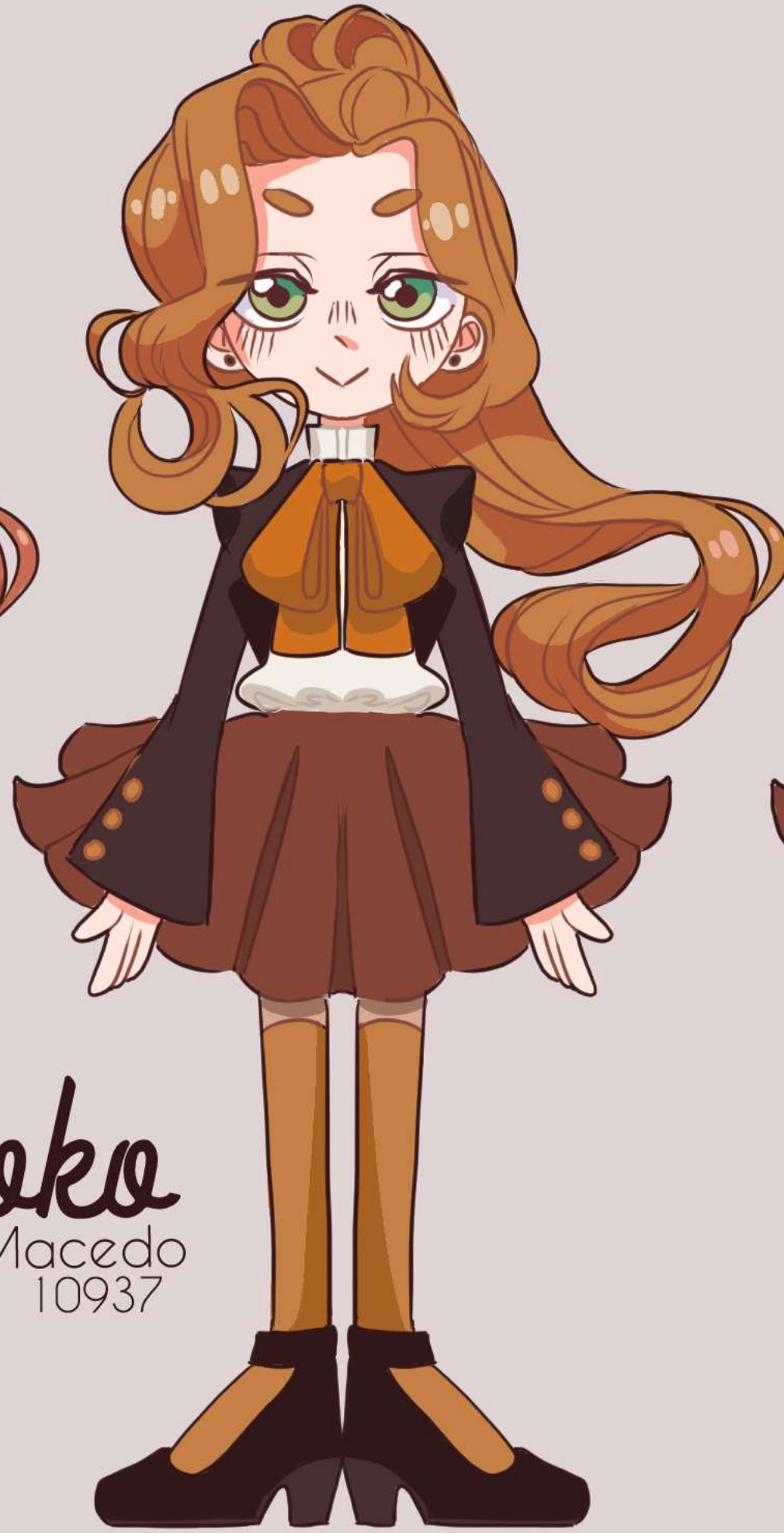
- Inteligente
- Organizada
- Passivo-agressiva

- Moda
- Café
- Sobremesas
- Gatos

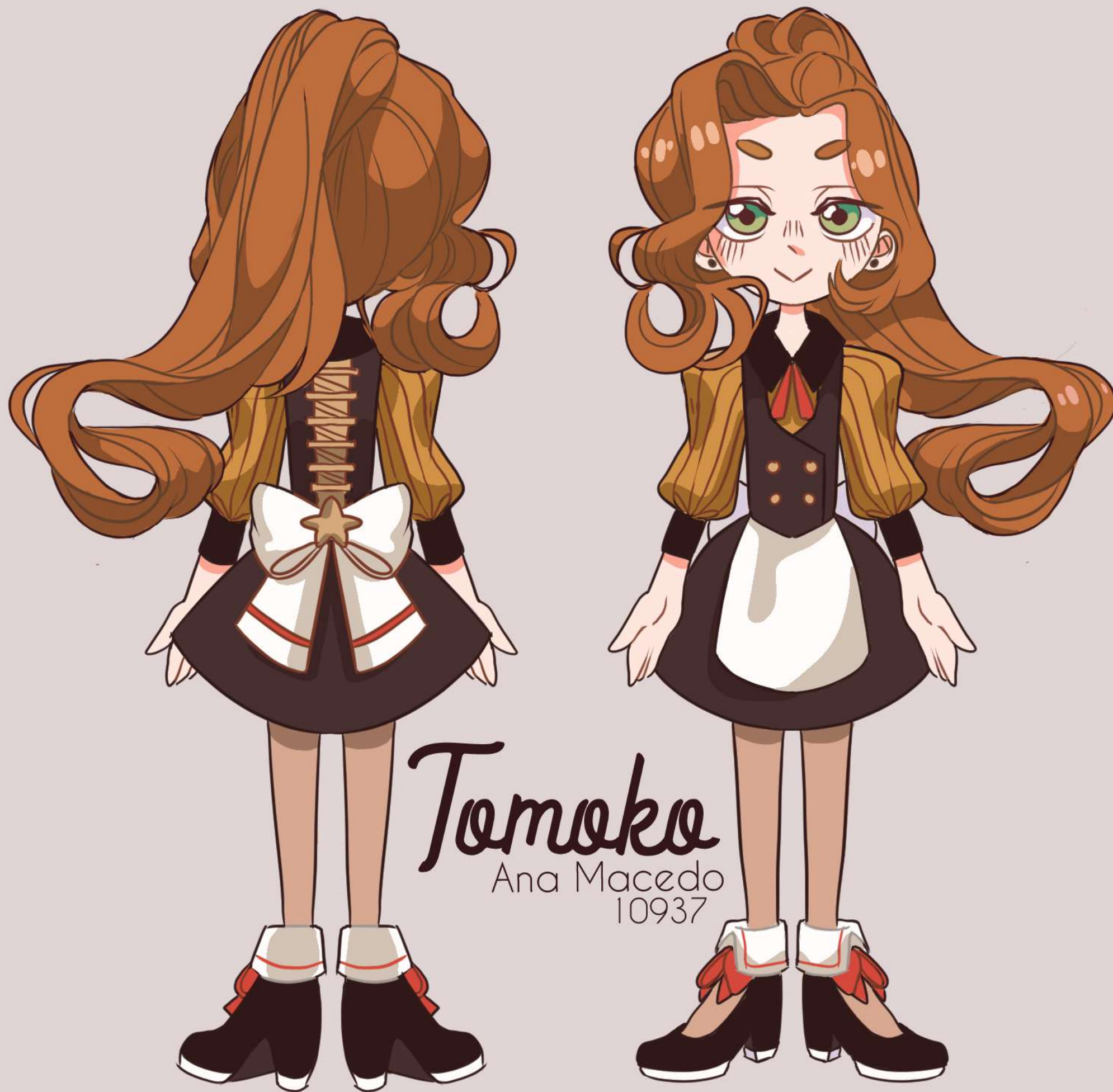


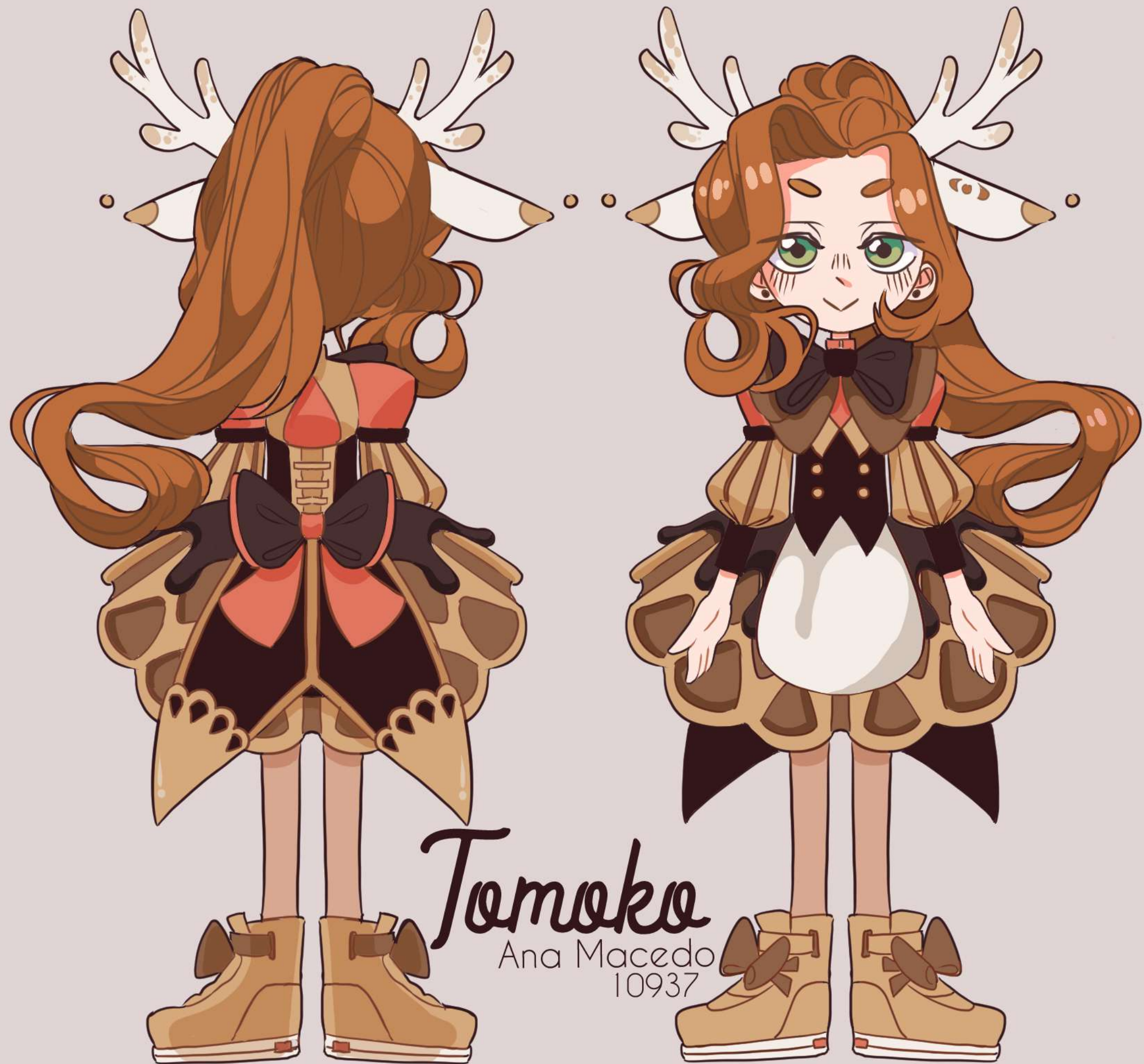
- Sapatilhas
- Refrigerantes
- Tomate
- Pombos



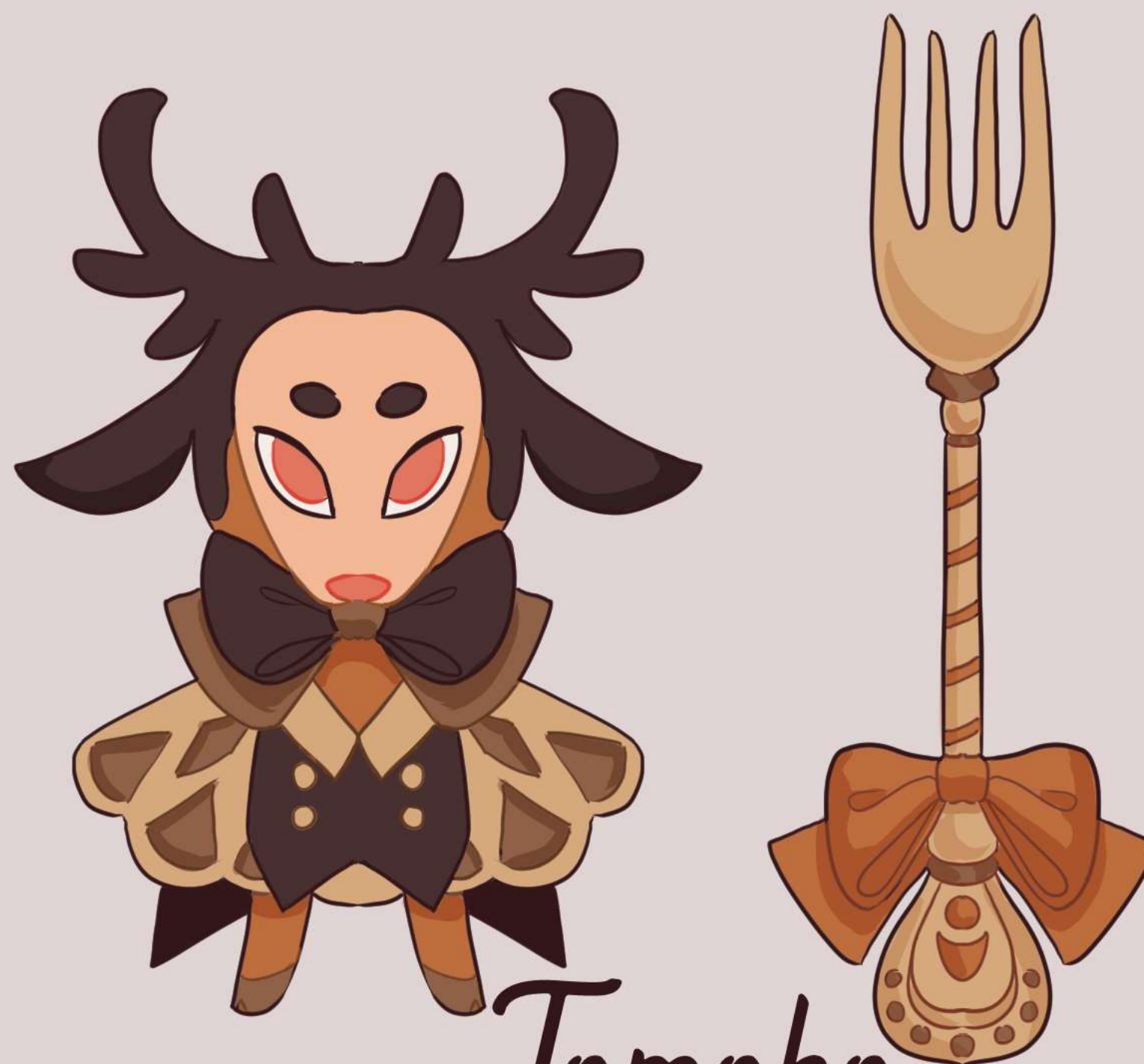


Tomoko
Ana Macedo
10937





Tamoko
Ana Macedo
10937



Temoko
Ana Macedo
10937



Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



Yumika

23 · ♎ · Chefe

- Empreendedora
- Divertida
- Sábia

- Negociar
- Sobremesas
- Dormir
- Mágia

- Cheiros fortes
- Comida fraca
- Desenhar
- Caos



Yumiko

23 · ♎ · Chefe

- Empreendedora
- Divertida
- Sábia

- Negociar
- Sobremesas
- Dormir
- Mágia



- Cheiros fortes
- Comida fraca
- Desenhar
- Caos





Yumika

23 · ♀ · Chefe

- Empreendedora
- Divertida
- Sábia

- Negociar
- Sobremesas
- Dormir
- Mágia

- Cheiros fortes
- Comida fraca
- Desenhar
- Caos



Yumiko
Ana Macedo
10937





Yumiko
Ana Macedo
10937



Yumiko
Ana Macedo
10937





Sweet Maid Cafe

Por Ana Rafaela Macedo



Yashika

13 · ♉ · Estudante

- Criativa
- Inocente
- Positiva

- Chuva
- Iogurte
- Brincar
- Mágica



- Pimentos
- Cozinhar
- Frutos secos
- Roupa justa





Yashika

13 · ♉ · Estudante

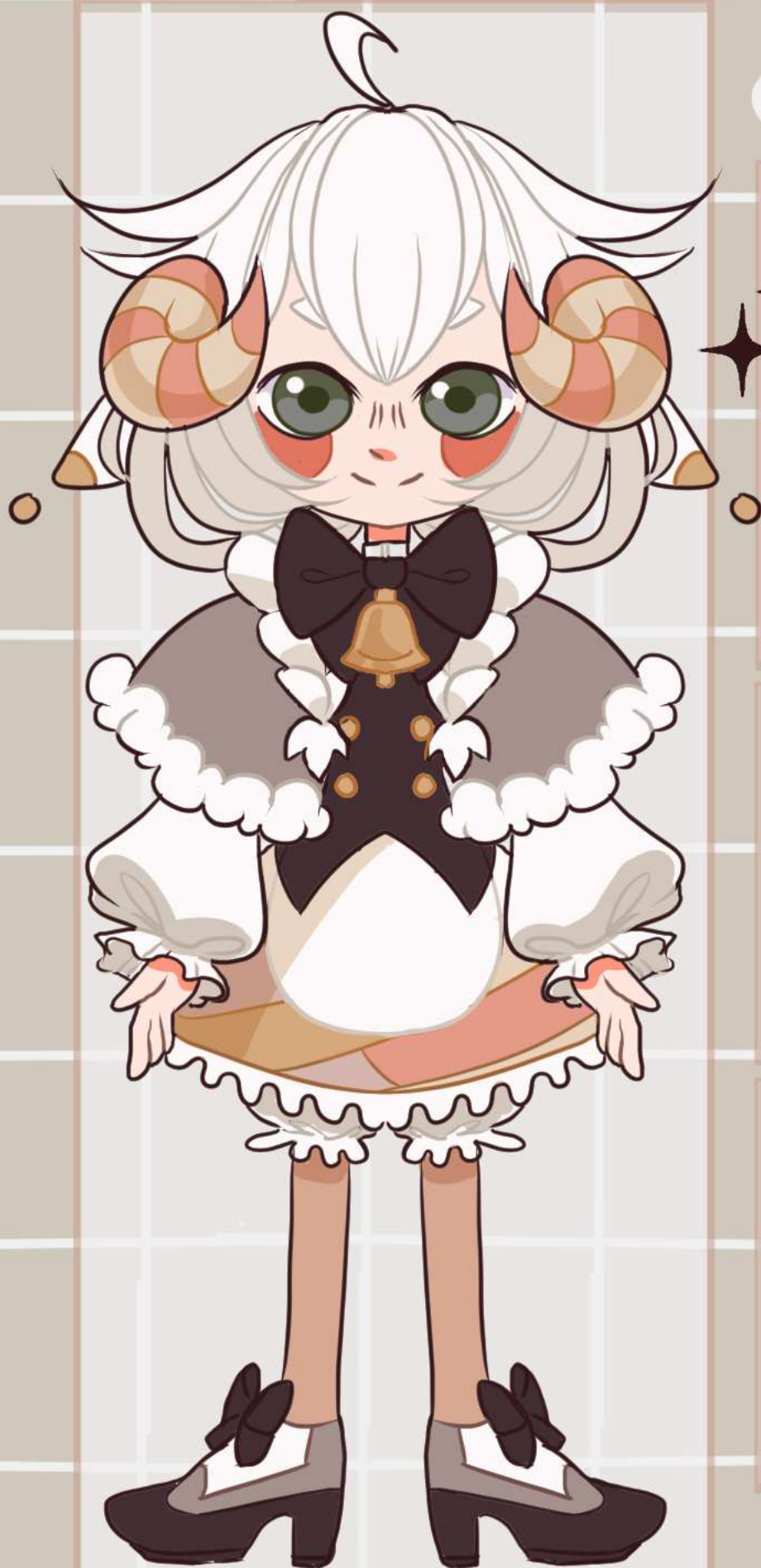
- Criativa
- Inocente
- Positiva

- Chuva
- Iogurte
- Brincar
- Mágica



- Pimentos
- Cozinhar
- Frutos secos
- Roupa justa





Yashika

13 · ♉ · Estudante

- Criativa
- Inocente
- Positiva

- Chuva
- Iogurte
- Brincar
- Mágica



- Pimentos
- Cozinhar
- Frutos secos
- Roupa justa



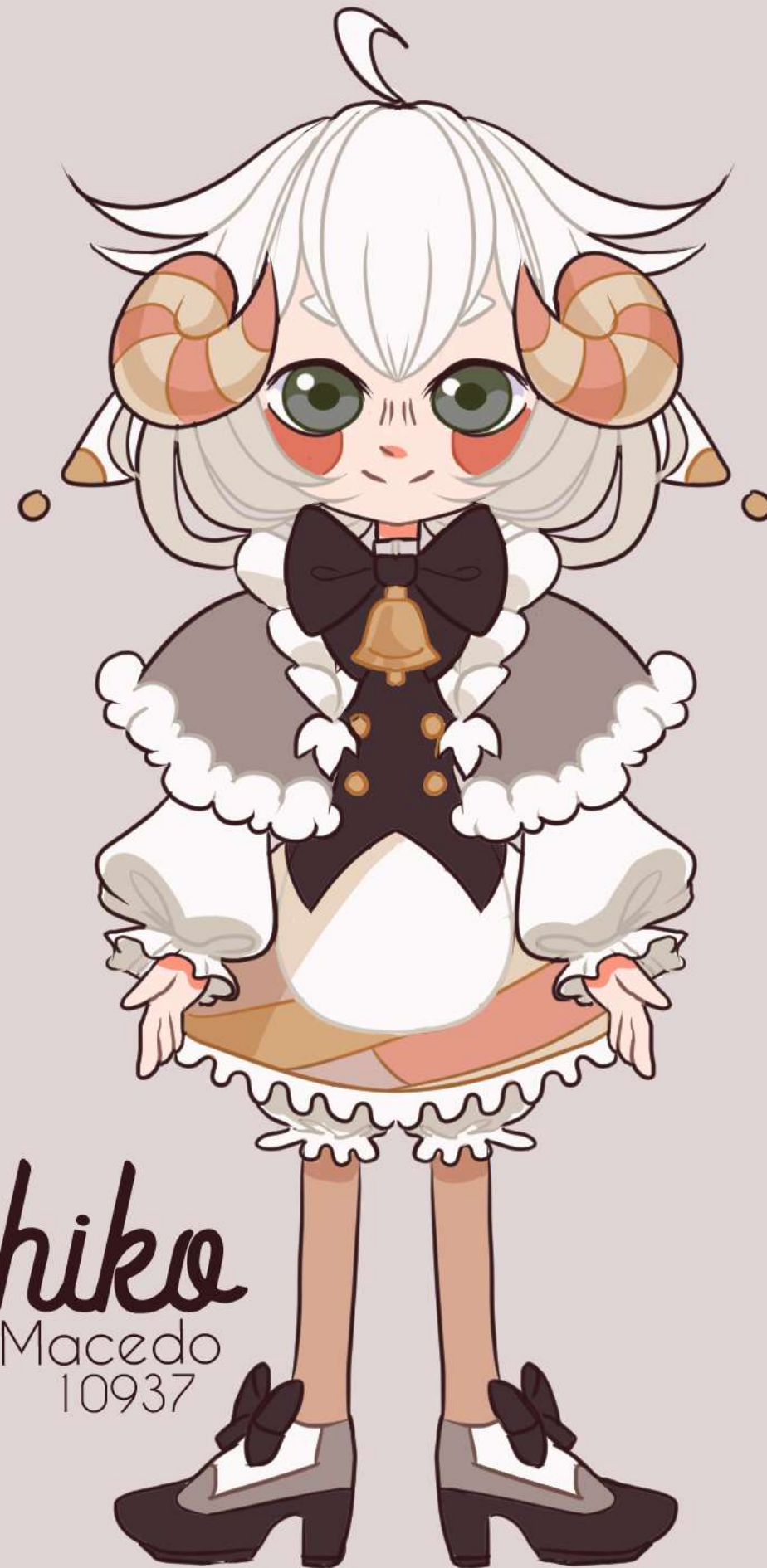


Yoshiko
Ana Macedo
10937





Yashiko
Ana Macedo
10937



Yoshiko
Ana Macedo
10937



Yoshiko
Ana Macedo
10937