USCS - UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

MARCO BELLAN

A INOVAÇÃO DO AMV:

O *anime music video* e suas relações com a pós-modernidade e a cibercultura

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.
Linha de pesquisa: Inovações na Linguagem e na Cultura Midiática.
Orientador: Prof. Dr. Herom Vargas

São Caetano do Sul
2012

DEDICATÓRIA

Aos meus pais de criação Terezinha Eduardo Costa (em memória) e Geraldo Bellan, que me ensinaram a viver, me deram os alicerces do meu caráter e me mostraram a importância de ser um homem de bem. A minha mãe Elisabete Bellan que sempre me apoiou em todas as minhas decisões, minha tia Erilda Bellan que sempre esteve ao meu lado nos momentos difíceis, minha prima e amiga Fernanda Bellan e toda a minha família. Aos meus amigos muito mais do que especiais que fazem parte da minha vida e sempre me incentivaram nos momentos que eu mais precisei, dentre os mais próximos Stefano Maleski, Luís André, Thiago Furlan, Diogo Furlan, Flavio Ferreira, Dimas Melo, Juliano Oda, Rafael Camargo, Gabriel Meirelles e Marcos Dutra. As minhas queridas amigas Gabriela Bressan, Mabili Florença, Valeria Oliveira, Norma Costa, Valeria Crepaldi, Talita Dominiquini, Viviane Solaes, Maisa de Oliveira, Tatiana Tiberio, Daniele Cristina, Vanessa Furlan e Valeria Pontes e finalmente minha namorada e futura esposa Gabriela Marcantonio.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente ao meu ilustríssimo orientador Herom Vargas, que me ensinou muito mais do que projetos acadêmicos, que teve paciência e convicção louváveis para o término do trabalho. A alguns dos professores do programa de mestrado como João Batista, Gino Giacominni, Arquimedes Pessoni, Roberto Elísio, Regina Rosseti e Priscila Perazzo que acreditaram e incentivaram o meu projeto. Aos professores de minha graduação que foram os alicerces da minha formação, dentre eles o meu agradecimento especial às professoras Daniela Urbinati, Emelin Pontes, Missila Loures, Lideli Crepaldi Paula Renata e Luciana Patara; aos professores Christian Hugo Pelegrini, meu orientador do trabalho de conclusão, que deu grande contribuição à minha vida acadêmica e o professor Paulo Destro, que em um minuto de conversa mudou completamente a minha vida, me dando a idéia que levo comigo até hoje neste trabalho. Aos amigos que fiz no mestrado que contribuíram com idéias e críticas e à bibliotecária e amiga Claudia Santos, que sempre esteve presente ao longo do trabalho. Finalmente, ao programa de mestrado da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) que me deu toda a base para a conclusão da pesquisa e finalmente a CAPES que subsidiou o período final da pesquisa.

Se dois homens vêm andando por uma estrada, cada um com um pão, e, ao se encontrarem, trocarem os pães, cada um vai embora com um.
Se dois homens vêm andando por uma estrada, cada um com uma ideia, e, ao se encontrarem, trocarem as ideias, cada um vai embora com duas.

Proverbio chinês

RESUMO

A pesquisa intitulada de *A inovação do AMV: o* anime music video *e suas relações com a pós-modernidade e a cibercultura* tem como principal objetivo identificar os elementos que caracterizam e compõem o AMV e destacar os aspectos inovadores de sua linguagem, relacionando-os ao contexto cultural da pós-modernidade e da cultura midiática, à cibercultura e às comunidades virtuais. Os AMVs são vídeos produzidos a partir de colagem, montagem e reorganização de cenas de um ou mais filmes japoneses de animação, os *animês*, ao som de uma canção, normalmente vinculada ao pop japonês. É uma manifestação artística feita por fãs ou adeptos da cultura pop japonesa, chamados popularmente de *otakus*. Sendo uma espécie de videoclipe híbrido criado por colagem, pode ser tratado pelo viés da intertextualidade. Para entender suas características foram selecionados para o *corpus* de análise da pesquisa nove vídeos premiados na categoria *Best of the Year* (melhor do ano), entre os anos 2002 e 2010, em um dos principais concursos do gênero, o VCA (*Viewers Choice Awards*), promovido anualmente pela maior comunidade e portal sobre o assunto, o site *animemusicvideo.org*. A análise se baseia na observação de elementos presentes na linguagem do videoclipe e em outros exclusivos dos AMVs, como sinestesia, relação entre as cenas e a música, edição, efeitos visuais, montagem/colagem e escolha dos *animês*. Por meio da análise, pode-se confirmar não somente o caráter inovador desses filmes, mas também a evolução recente dessa expressão artística, a partir da liberdade criativa que sua forma de produção e sua linguagem experimental proporcionam no campo das linguagens midiáticas.

Palavras chaves: AMV; pós-modernidade; cibercultura; cultura pop japonesa; otakus

ABSTRACT

The research titled The innovation of AMV: the anime music video and it's relation with *postmodernity* and *cyberculture* has as main objective to identify the elements that characterize and compose the AMV and to highlight the innovative aspects of their language, relating to the cultural context of the postmodernity and the media culture, the cyberculture and the virtual community. The AMV's are videos that were made from stitching, assembly and reorganization of the scenes of one or more Japanese animation films, the *animes,* with the background sound of a song, usually related to the Japanese pop. It is an artistic expression made by fans or fans of Japanese pop culture, popular called as *otakus*. It's a kind of hybrid videoclip created by gluing, it can be treated by the bias of intertextuality. To make it's characteristics clear it were selected to the corpus analysis nine award videos in the category Best of the Year, between the years 2002 and 2010, in one of the main competitions of its kind, the VCA (*Viewers Choice Awards*), promoted annually by the largest community and portal on the topic, the site animemusicvideo.org. The analysis is based on the observation of the present elements in the videoclip language and other elements exclusive in the AVM's, like the synesthesia, the relationship between scenes and the music, editing, visual effects, assembly/collage and choice of anime. Through analysis, we can confirm not only the innovative character of these films, but also recent developments of artistic expression, from the creative freedom that it's production way and it's experimental language provide in the field of media languages.

Keywords: AMV, postmodernism, cyberculture, Japanese pop culture, otakus

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: *Chôjûgiga* 42
Figura 2: Hokusai Mangá 44
Figura 3: A estética do mangá 46
Figura 4: Relação mangá/ animê 52
Figura 5: Cena do show em *Odorikuruu* 69
Figura 6: Sapos tocando instrumento 70
Figura 7: Efeitos Digitais 73
Figura 8: Sinestesia a partir de amplificação 74
Figura 9: Janelas e efeitos de vídeo 74
Figura 10: Efeito de cor 75
Figura 11: Sinestesia em *Euphoria* 77
Figura 12: Efeitos de vídeo em *Euphoria* 78
Figura 13: Dublagem em *Shonen Bushidou* 81
Figura 14: Refrão da música 82
Figura 15: Original e animação 85
Figura 16: Parte do AMV em “I refuse” 86
Figura 17: Videoclipe original (*Best of You*) 86
Figura 18: “Procurando a fonte” 89
Figura 19: Ilustração de remixagem 90
Figura 20: Assinatura do título 91
Figura 21: Assinatura Nostromo 92
Figura 22: Sequência de imagens (1) 92
Figura 23: Sequência de imagens (2) 93
Figura 24: Janela 93
Figura 25: *Ghost In The Shell* 94
Figura 26: Montagem por cor 95
Figura 27: Montagem por cor (2) 96
Figura 28: cenário tridimensional 96
Figura 29: Assinatura Nostromo (2) 97
Figura 30: Janela “*Watch them fall down*” 97
Figura 31: Abertura de *007: Cassino Royale (Idem.)* 99
Figura 32: Abertura do AMV baseada na MGM 100

Figura 33: Abertura do AMV baseada na Universal Studios 101
Figura 34: Abertura Meireille 101
Figura 35: Abertura 007 102
Figura 36: *Noir* em cenário animado 103
Figura 37: Animação de pés femininos 103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Generos de mangás.....48
Tabela 2: Tipos de animês.....51
Tabela 3: Objeto de análise 67
Tabela 4: Resultados.....104

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11
CAPÍTULO 1 - ESSE NOVO MUNDO PÓS-MODERNO E DIGITAL 13
1.1 Do moderno ao pós-moderno 14
1.2 O caminho da cibercultura 23
1.3 Comunidades estéticas e tribos virtuais 29
1.4 O *remix* e o hibridismo feito por fãs 34
1.5 Novas culturas oriundas do hibridismo 38
CAPÍTULO 2 - A CULTURA POP JAPONESA 40
2.1 A evolução do mangá e a ascensão dos animês 41
2.2 Otakus 54
CAPÍTULO 3 - O AMV (*ANIME MUSIC VIDEO*) 59
3.1 Origem e formato do AMV 59
3.2 Relação com o videoclipe 62
3.3 Análise dos AMVs 66
3.3.1 *Odorikuruu* 68
3.3.2 *Shameless Rock Video* 71
3.3.3 *Euphoria* 75
3.3.4 *Shounen Bushidou* 79
3.3.5 *Jihaku* 82
3.3.6 *Galaxy Bounce* 87
3.3.7 *Magic Pad* 90
3.3.8 *Auriga* 94
3.3.9 *Fleming's Property of a Lady* 98
3.4 Inovações nos AMVs 104
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 109
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS 114

INTRODUÇÃO

O mundo virtual tem se tornado fonte quase ilimitada de informações, conteúdos e um dos grandes responsáveis pela popularização de formas cada vez mais criativas de expressões artísticas. Uma dessas expressões é o chamado AMV, abreviação de *anime music video*, vídeos produzidos a partir de colagem de cenas de desenhos animados japoneses ao som de determinada música, uma forma singular de videoclipe.

Começando como brincadeira de jovens americanos nas décadas de 1980 e 1990, o AMV nasceu antes da popularização da internet e das facilidades das ferramentas digitais. Esses jovens importavam fitas VHS das séries de animação japonesas e eles mesmos legendavam do japonês para o inglês. Como em alguns casos sobravam alguns minutos da fita de vídeo em branco, alguns começaram a editar algumas cenas nesse espaço curto.

Com o fascínio dos jovens pela cultura pop japonesa se tornando comum fora do Japão com o mundo virtual, com conteúdos disponíveis para qualquer pessoa fazer *download*, juntando a disponibilidade com a facilidade das ferramentas de edição, essa produção se tornou bastante popular entre os chamados otakus, nome dado às pessoas fascinadas por essa cultura e que produzem os vídeos.

O procedimento de reconfiguração da mensagem dentro da cibercultura pode ser visto em diversas outras expressões artísticas oriundas do ciberespaço, como obras-fluxo, obras-processo e obras-acontecimento (LEVY, 2000, p. 149), todas baseadas na ideia de interatividade e compartilhamento.

O estudo dos AMVs como expressões audiovisuais construídas dentro do ambiente virtual e fundadas na colagem faz parte da área de estudos na comunicação voltada para a análise das expressões artísticas na rede e suas interfaces sociais na constituição das comunidades virtuais que produzem e consomem esse tipo de produção. No caso específico dos AMVs, vale destacar a baixa frequência de estudos e pesquisas a eles dedicados, em especial no Brasil, o que justifica a importância deste trabalho.

A pesquisa em questão tem como objetivo destacar os aspectos inovadores da linguagem dos AMVs, relacionando-os aos contextos da pós-modernidade e da cibercultura.

Parte do tema desta dissertação havia sido desenvolvida na monografia de conclusão de curso em comunicação na Universidade Municipal de S. Caetano do Sul (USCS), intitulada *Estratégias de marketing para o público otaku*, em 2009. Por ser interessado no assunto e fazer parte de comunidades com esse perfil, busquei compatibilizar esse gosto com a pesquisa científica.

A dissertação se divide em três capítulos. O primeiro discute os principais conceitos teóricos que regem a análise dos AMVs. O primeiro trata da pós-modernidade a partir de autores como Kellner (2001), Harvey (1992), Jameson (1996), Hall (2000) e Gumbrecht (1998). Sobre a pós-modernidade, serão discutidos a origem do termo, a forma como explica o surgimento de novas sociabilidades, a estética da colagem, a reconfiguração das indentidades, a ideia de pastiche e as relações com a cultura da mídia.

Outro eixo teórico presente neste mesmo capítulo é a cibercultura, comentada a partir de Levy (2000), Lemos (2003) e Santaella (2004, 2003). Sobre a cibercultura, serão discutidos os conceitos de interatividade, compartilhamento, digitalização e virtualização e as formas de arte oriundas da cultura digital. As comunidades estéticas e as tribos virtuais serão comentadas a partir de Bauman (2003) e Maffesoli (2006), com relação às formas de agrupamentos na contemporaneidade, pela intermediação do computador. Finalmente as reconfigurações das mensagens, hibridismos e a produção de expressões artísticas baseadas em gostos, como os *mashups e fanfics*, vistos por meio de autores como Manovich (2011) e Weiss (2010).

O segundo capítulo explica a cultura pop japonesa, desde as origens dos mangás (desenhos em quadrinhos) até o AMV, passando pelos animês (filmes de animação) e pela cultura dos *cosplayers* (prática de se fantasiar imitando os personagens dos animês). São tratados os elementos que compõem essa cultura, incluindo a comunidade dos otakus. Para conceituar essa cultura são usados teóricos como Luyten (2005, 2004, 2001), Lopes (2010), Borges (2008) e Barral (2000).

O terceiro capítulo apresenta e traz a análise de nove AMVs vencedores na categoria "Best of Year" do VCA (*Viewers Choice Awards*), premiação promovida anualmente pelo site *animemusicvideo.org*, o maior concurso do gênero, entre os anos de 2002 a 2010. Esses vídeos são analisados a partir de características presentes em videoclipes e outras específicas da linguagem do AMV e do videoclipe, como sinestesia, narratividade, a escolha das cenas, escolha da música, as relações entre música e o(s) animê(s), a utilização dos efeitos de edição de vídeo e som e a performance dos personagens.

A partir dessa análise, tendo como bases teórico-conceituais a pós-modernidade, a cibercultura e as comunidades estéticas, pretende-se entender tanto as inovações propostas por essa produção quanto a evolução da sua linguagem. Tendo por base a inovação relacionada ao procedimento de reconfiguração das mensagens midiáticas a partir das relações entre cultura, mídias e tecnologia, materializada nas produções artísticas. Sendo assim, obras como o AMV,

que trabalham com novas sensibilidades e significados por meio de colagens, criam formas de linguagem. Estas como procuro demonstrar, podem ser consideradas inovadoras.

1. ESSE NOVO MUNDO PÓS-MODERNO E DIGITAL

1.1 Do moderno ao pós-moderno

O mundo ocidental sofreu duas mudanças radicais em sua estrutura. Uma delas ocorreu entre o final do século XIX e início do XX, e a segunda, na segunda metade do século XX. A primeira é chamada de modernidade e a outra, de pós-modernidade e seu desdobramento tecnológico, a cibercultura.

O chamado "projeto da modernidade", segundo Coelho (2001), ocorreu na Europa em decorrência da ascensão da burguesia e dos processos de industrialização, urbanização e mercantilização. Esse cenário baseado no capital industrial proporcionou avanços significativos da ciência e da tecnologia, modificando enormemente o cotidiano do homem. Em poucos anos, a urbanização se tornou uma necessidade, as fábricas ganharam espaço dando emprego a milhares de operários. Tais avanços são resultado da mudança do modelo sociocultural, uma nova forma de pensamento sistematizado racional e linear.

O projeto moderno começou com a distinção clara e racional entre ciência, arte, moral, política e religião, que proporcionou pela primeira vez autonomia para a evolução desses cinco campos, sem a influência da religião. Dessa autonomia da ciência e da política surgiram condições para nomes como Darwin, Einstein, Freud e Marx mudarem a forma de entendimento sobre a sociedade e o mundo. Com suas pesquisas e teorias, colocaram o homem no centro do universo reorganizando incertezas, dúvidas e ideias sobre a sociedade e a própria mente humana.

As mudanças no pensamento e sobre a sociedade repercutiram em praticamente todos os campos da vida: a pavimentação de ruas, antes usadas para carruagens, os automóveis tomaram os espaços; os trens se tornaram um meio de transporte rápido entre estados e países; o sonho do homem em ganhar os céus virou realidade com os aviões; a tendência à urbanização fez os prédios crescerem. Dentre diversas mudanças, os avanços tecnológicos vistos na modernidade são resposta às necessidades do homem alterando noções de tempo e espaço.

A percepção do tempo na modernidade é diferente do conceito newtoniano do tempo "universal verdadeiro e matemático" (COELHO, 2001, p. 22). A percepção muda deixando seu antigo estatuto de dimensão absoluta para estabelecer-se como transitório e relativo, ou seja, o tempo só se define em função de determinado observador ou determinado processo. Por exemplo, para a maioria das pessoas, um segundo pode não significar muito, mas para um

controlador de voos, um músico ou para um corretor na bolsa de valores, esse intervalo significa muito.

Em paralelo ao tempo, a percepção do espaço também mudou, visto que antes da invenção do avião e do automóvel, as pessoas demoravam dias e meses para chegar aos seus destinos. Além do ponto de vista aéreo, a percepção de “perto” e “longe” mudou, pois o aumento da velocidade de locomoção fez com que dezenas de quilômetros fossem percorridos em poucos minutos.

Essas mudanças vistas na modernidade têm paralelo na percepção e na sensibilidade do homem, lentamente modificadas para novos modelos culturais.

A modernidade teve contribuições não só no campo da ciência e da sociedade, mas na ruptura dos conceitos da arte clássica, na mudança de paradigmas e modelos ao instituir maior autonomia aos processos estéticos: a “arte pela arte” (COELHO, 2001, p. 16). Nesse modelo, os artistas não tinham que retratar a realidade de maneira mimética; ao contrário, buscavam quebrar esse conceito com os chamados movimentos de vanguarda, como o cubismo, expressionismo, dadaísmo, surrealismo, entre outros movimentos, cujo objetivo foi criar modelos estéticos que estivessem no cotidiano das pessoas ou dialogassem com o cenário moderno. Contraditoriamente, o próprio espírito de mudança que era a força a impulsionar as vanguardas foi o que as destruiu.

As vanguardas tiveram seus momentos de ascensão e declínio. Aquelas que representavam os ideais modernos do proletariado perderam sentido quando este entrou em queda e levou com ele as novas estéticas, como formas de expressão de uma sociedade que já não existe mais, caindo em uma forma de caducidade.

Um dos fatores que caracterizaram a modernidade foi o nascimento da indústria cultural. Uma consequência da autonomia da arte, tratada como elemento desligado da sociedade tradicional, foi sua transformação em mercadoria, estatuto primordial em uma sociedade que se baseava cada vez mais no consumo. Além disso, a indústria cultural possibilita um contato maior entre produção artística e técnica, relação essa que caracteriza o objetivo da vanguarda de trazer a arte para o cotidiano. A reprodutibilidade técnica da arte a permite ser reproduzida e popularizada. Ilustra esse fenômeno a ascensão da fotografia, do cinema, do rádio e do disco. Essas tecnologias de produção e transmissão são colocadas por Walter Benjamin (1987) como formas de expressão e formatos oriundos da modernidade que não podem ser analisados a partir de conceitos antigos, precisando de outras ferramentas para avaliar essas sensibilidades.

Mas a modernidade só inaugurou a avalanche de mudanças que ocorreria a seguir, na segunda metade do século XX: a pós-modernidade. O pensamento do homem mudou em decorrência de outras mudanças sociais, culturais, tecnológicas e econômicas. Dentre algumas delas, podemos elencar o imediatismo cada vez maior do tempo, a globalização, a simulação da realidade associada ao avanço das tecnologias digitais e das redes virtuais, que vêm ocupando cada vez mais os espaços de mediação nas relações sociais e simbólicas e o estabelecimento de uma sociedade baseada no espetáculo associada às formas de cultura fundamentadas nas mídias. Essas são algumas das características do cotidiano do homem dito como “pós-moderno”.

David Harvey (1992) discute a pós-modernidade como uma mudança na sensibilidade do homem, que pode ser notada a partir, sobretudo, da evolução do discurso publicitário e do surgimento de uma sociedade baseada no espetáculo:

> O que aparece num nível como o último modismo, promoção publicitária e espetáculo vazio é parte de uma lenta transformação cultural emergente nas sociedades ocidentais, uma mudança de sensibilidade para a qual o termo "pós-moderno" é na verdade, ao menos por agora, totalmente adequado (HARVEY, 1992, p. 12).

A utilização do termo pós-modernidade já foi feita em muitos momentos sem definição clara de seu significado, às vezes com ligeira falta de aprofundamento teórico. Como alertou Kellner (2001, p. 65):

> Muitas vezes o uso do termo “pós-moderno” indica fenômenos que são duvidosamente modernos, e o discurso é usado apenas como um sinônimo do nosso momento contemporâneo ou das novidades contemporâneas, sem análise substantiva.

Essa abordagem superficial em muitos momentos se dá pela complexidade e amplitude do conceito, seguido pelo fato de que a pós-modernidade, segundo o autor, ainda está em desenvolvimento e que vivemos exatamente o momento de transição de um a outro.

> Por conseguinte, nossa opinião é a de que estamos vivendo entre uma era moderna em envelhecimento e uma nova era pós-moderna que ainda precisa ser adequadamente conceituada, diagramada, mapeada. Os períodos históricos não aparecem ou desaparecem de uma forma nítida, ou em momentos cronológicos precisos. A mudança de uma era para outra é sempre demorada, contraditória e, em geral, dolorosa. O sentido de “entremeio” ou transição exige a compreensão da continuidade com o passado assim como das novidades do presente e do futuro. Viver na

> fronteira entre o velho e o novo cria tensão, insegurança e até pânico, produzindo, assim, um ambiente cultural e social perturbador e incerto (KELLNER, 2001, p. 73).

O estudo cultural da pós-modernidade, dentro da qual abordaremos prioritariamente os conceitos culturais e as expressões artísticas, se baseia primeiramente na mudança na sensibilidade do homem moderno para um estado descentrado e flexível, devido à grande quantidade de informação e à efemeridade da informação.

Para explicar os causadores dessa mudança, Hall (2005) apresenta alguns grandes avanços da modernidade que deram início ao pensamento pós-moderno. Um deles foi o estruturalismo marxista, uma quebra da filosofia do homem como centro dos processos sociais, para que as relações sociais ganhassem seu devido espaço. Um anti-humanismo com foco na força de trabalho, nos modos de produção e no fluxo de capital. Outra grande descoberta foi a do subconsciente por Freud que mudou completamente o ideal centralizador da mente humana e mostrou o lado ilógico do ser humano, em que nossas ações são vistas a partir de experiências passadas.

> A teoria de Freud de que nossas identidades, nossa sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos, simbólicos do inconsciente, que funciona de acordo com uma ”lógica” muito diferente daquela da Razão, arrasa com o conceito do sujeito cognoscente e racional provida de uma identidade fixa e unificada – o “penso, logo existo”, do sujeito de Descartes (HALL, 2005, p. 36).

Em diversos outros campos do conhecimento notamos esse descentramento, a quebra do modelo há muito instaurado. Por exemplo, houve o pensamento de Ferdinand de Saussure, um estruturalista da modernidade que repensou a língua como convergência de sistemas de significados que consistem em um código inerente ao ser humano individual, mostrando que o sistema de significados se fundamenta em um sistema social.

As mudanças do período moderno são de grande importância para o pleno entendimento sobre o que veio a seguir. Segundo Gumbrecht (1998, p. 137), a pós-modernidade pode ser caracterizada por três conceitos principais destemporalização, destotalização e desreferencialização, todos eles precedidos pelo prefixo “des”, que mostra o rompimento com modelos antigos. Segundo o autor, os três conceitos representam as principais mudanças que diferenciam a pós-modernidade da modernidade.

Na história, sempre foi possível notar claramente grandes distinções entre passado, presente e futuro e, de maneira mais ou menos segura, o homem quase sempre sabia de onde

vinha e para onde estaria indo. Pois, a destemporalização pós-moderna é uma alteração desse modelo em que a linearidade temporal e teleológica se torna completamente inadequada e a sensação de uma espécie de presente constante se instaura. O culto ao presente na sociedade de consumo pode ser exemplificado com a popularização da frase *carpe diem*, que significa "aproveite o dia", exemplo simbólico da desvalorização do passado da despreocupação com o futuro, associado à supervalorização do presente que dá a sensação de um presente contínuo. Passado, presente e futuro passam a conviver, convergência essa que mistura tudo no mesmo instante.

O imediatismo ganha força e passa a orientar cada vez mais a humanidade ocidental, seja em desenvolvimentos tecnológicos ou mesmo em formas de planejar o tempo, segundo a segundo. Quando menciono que o imediatismo orienta os desenvolvimentos tecnológicos, refiro-me às ferramentas criadas para que as pessoas possam saber o que acontece no mundo imediatamente, como a internet *móbile* pela qual o sujeito fica conectado 24 horas por dia recebendo informações do mundo todo em qualquer lugar em que esteja. O fluxo de dados e notícias é tanto que temos a nítida sensação que o tempo passa muito rápido, pois chega a ser difícil acompanhar as mudanças e as informações, como se os dias e horas fossem comprimidos para minutos e segundos. Essa compressão gera certa dificuldade em sua retenção ou absorção por conta da grande quantidade de mensagens. O ambiente entrópico acaba por tornar a mensagem cada vez mais superficial e curta, diminuindo potencialmente o interesse sobre ela. Sobre esse conceito, Bauman traça uma relação entre as novas tecnologias e a mudança do tempo, tratando a pós-modernidade como o mundo do software: "O tempo instantâneo e sem substância do mundo do software é também um tempo sem consequência. 'Instantaneidade' significa realização imediata, 'no ato'. Mas também exaustão e desaparecimento do interesse" (BAUMAN, 2001, p. 137).

Na modernidade notamos a presença de teorias gerais que explicam o ser humano, a sociedade e a política, como por exemplo, o marxismo e psicanálise. Essa homogeneidade não é aplicada à pós-modernidade. Aqui, o que vemos é a destotalização, ou seja, a fragmentação das teorias, sem haver uma que seja comum a toda a humanidade.

> Já não podemos construir mitologias, filosofias que pretendam abranger a toda a humanidade. Nesta perspectiva se inspira a crítica a conceitos como o de "razão humana" ou "natureza humana". No mesmo contexto, entendo o conceito de foucaultiano de "heterotopologia". Em suma, o conceito de destotalização descreve (e se inscreve em) um esteticismo incipiente no que diz respeito às grandes abstrações (GUMBRECHT, 1998, p. 138).

Notamos que, com os adventos tecnológicos, cada vez temos menos contato com os objetos, a força física que empregávamos para construir alguma coisa hoje é substituída pela força da máquina, computador, programa ou aplicativo, colocando em cheque a referência física e real do objeto para valorizar a sua representação, fenômeno chamado de desreferencialização.

Esses três pontos chaves elencados por Gumbrecht (1998) servem de base para a análise da cultura e das expressões artísticas oriundas dessa mudança de sensibilidade. Em alguns aspectos, podemos afirmar que a pós-modernidade não se sobrepõe à modernidade e a nenhuma outra época, mas converge, mistura e cria novas visões a respeito daquilo que já foi criado.

> Eu não quero ser mal entendido, pois não afirmo que exista uma total modificação no paradigma das ordens cultural, social e econômica; qualquer pretensão nesse sentido seria claramente exagerada. Registra-se, contudo, em importante setor de nossa cultura, uma notável mudança nas formações de sensibilidade, das práticas e de discurso que torna um conjunto pós-moderno de posições, experiências e propostas distinguível do que marcava um período precedente (HUYSSEN, 1991, p. 20).

A mudança nas "formações de sensibilidade" apontada por Huyssen pode ser vista nas alterações no campo da identidade. Explicada por Kellner (2001, p. 296) como "conjunto circunscrito de papéis e normas: pode ser mãe, filho, texano, escoteiro, professor, socialista, católico, homossexual – ou então uma combinação desses papéis e dessas possibilidades sociais", a definição moderna denota uma homogeneidade de papéis que podem ser escolhidos para determinado convívio social e cultural. Esse conceito de identidade na modernidade, abordado por Kellner (2001, p. 298) tornou-se, na contemporaneidade em correlato com a cultura, um "modo de experiência fragmentado, desconexo e descontinuo".

Na pós-modernidade, a colagem é a resposta às várias representações da identidade na sociedade de consumo. Pensada antes em seu caráter unívoco, a identidade contemporânea tende a se esgarçar, multiplicar-se e desdobrar-se em diferentes frentes e sentidos, perdendo a sua totalidade. Suas diversas manifestações se complementam e se chocam cotidianamente: é o sujeito que assiste à TV com o controle remoto, que frequenta várias igrejas, que se relaciona socialmente por meios virtuais, que passeia desavisado por corredores iluminados e brilhantes dos shoppings, que tenta se referenciar por marcas e logotipos, ou seja, "o sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando

fragmentado; composto de não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas" (HALL, 2005, p. 12).

A existência dessas identidades é associada à multiplicidade de informação, ao consumo simbólico exacerbado, à facilidade de comunicação e, sobretudo, à contemporânea cultura da mídia que tem dado ao homem muitas opções de escolhas, sejam baseadas nas informações, na comunicação ou no consumo.

> Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de "supermercado cultural" (HALL, 2005, p. 75).

Pode-se dizer que a aparente "fragmentação" é complementada pela tentativa de reconstrução fundada na "colagem" de diversas outras identidades disponibilizadas como uma espécie de "supermercado cultural". Derivado da sociedade de consumo, o supermercado é o lugar que abriga diversos produtos essenciais para o homem pós-moderno. Pessoas entram, pegam seus carrinhos e trafegam por corredores com inúmeras prateleiras mostrando diversos tipos de mercadorias, cada um com sua marca, rótulo ou especificidade. A pessoa escolhe esse ou aquele produto disponível por diversas razões, como a identificação com o próprio objeto comprado ou por simples impulso.

É nesse ambiente entrópico que a mídia se fundamenta, como organismo vivo a orientar anseios, desejos e ações da sociedade, dando condições para o nascimento daquilo que Kellner chama de verdadeira "cultura da mídia":

> A cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia, substitui as formas de cultura elevada, como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas. Além disso, suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimentos para decodificá-las (KELLNER, 2001, p. 27).

Cristina Costa aborda essa mudança sociocultural do século XIX para o XX como o nascimento da "Era Midiática", colocando a revolução tecnológica como o meio que possibilitou essa alteração.

> A sociedade midiática está na raiz da formação dos Estados nacionais republicanos e no consequente desenvolvimento do mercado do voto e da propaganda política. É responsável também pela expansão do capitalismo

> industrial para além da Europa e pela metropolização da vida social (COSTA, 2002, p. 53).

Os interesses capitalistas foram responsáveis pela primeira ideia de rede utilizada para definir uma nova realidade na qual pessoas, cidades e países podem estar conectados a partir da expansão de ferrovias, correios e, especialmente, por conta surgimento dos cabos submarinos de transmissão por telégrafo. Essas mudanças criaram a primeira ideia de fluxo de informação global, que foi crescendo e se desenvolvendo com a imprensa, o telefone e, finalmente, com a televisão, tecnologias baseadas em três pontos chaves elencados por Costa (2002): gravação, transmissão e reprodução.

Esta realidade de fluxo em rede coloca o homem contemporâneo em um mundo aparentemente estranho onde passado, presente e futuro se misturam em um mesmo canal de televisão. A tela da televisão pode ser pensada como um canhão de imagens, signos, símbolos e ideias fragmentadas. Tal fragmentação pode ser observada na utilização do espaço comercial, em que a mensagem ou narrativa da programação é interrompida por diversas propagandas. As pessoas se sentam em seus sofás, em frente ao objeto iluminado, com diversos intuitos, seja entretenimento, informação ou cultura e encontram uma programação para satisfazer cada uma de suas vontades. A respeito desse cenário, Douglas Kellner propõe o conceito da cultura originada da mídia ou cultura midiática mostrando como a propagação de ideologias, identidades e ideias nos meios de comunicação se orientam em função de uma minoria dominante, por meio de filmes como *Rambo* ou *Top Gun*, que incita uma posição estritamente política: “As formas dessa cultura são intensamente políticas e ideológicas, e, por isso, quem deseja saber como ela incorpora posições políticas e exerce efeitos políticos deve aprender a ler a cultura da mídia politicamente” (KELLNER, 2001, p. 76).

Segundo Santaella, primeiramente a cultura midiática pode ser subdividida em quatro níveis, sendo proposto um quinto baseado nos estudos da semiótica:

> a) o nível da produção em si, b) o da conservação dos produtos culturais, ligados à memória c) o da circulação e difusão, ligado à distribuição dos produtos culturais, d) o da recepção desses produtos, isto é, como são percebidos, absorvidos, consumidos pelo receptor (SANTAELLA, 2003, p.54-55).

Essas produções seguem padrões diferentes dos vistos na modernidade e, por essa razão, uma nova forma de análise se faz necessária. A pós-modernidade não procura sobrepor-se à modernidade. Como citado anteriormente, uma de suas caraterísticas é a

mistura, a heterogeneidade, formas de presentes contínuos, em que passado, presente e futuro convivem de maneira aparentemente harmoniosa.

Aqui é importante discutir outra característica da pós-modernidade, segundo seus estudiosos: a prática do pastiche. O significado da palavra se remete a uma imitação grosseira, aplicada anteriormente a arte.

> O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma pratica neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento ainda existe uma saudável normalidade, linguística (JAMESON, 1996, p. 44).

A paródia é uma obra que copia outra, porém, com uma finalidade crítica ou de desconstrução do original, às vezes bem humorada. Já o pastiche parece mais com uma "paródia branca" (JAMESON, 1996), pois se utiliza dessa mesma de cópia, mas sem a função crítica, dando lugar a um objetivo estético voltado unicamente para o efeito superficial do *design*. Essa concepção de pastiche é utilizada em diversas produções recentes, como a Piazza d'Italia (1975-1979), de Charles W. Moore, em New Orleans, feita em homenagem aos imigrantes italianos. A praça é formada pela "colagem" de diversos estilos arquitetônicos distintos de diversas épocas da Itália, uma obra que vista de cima forma o mapa da Itália em diversas cores. Outro exemplo é a obra *Diamond Dust Shoes* de 1980, de Andy Warhol, serigrafia com imagens de sapatos em diversas cores industriais diferentes.

Jameson (1996), visivelmente crítico desse modelo sociocultural, trata o *pastiche* como uma obra incompleta, imperfeita, uma referência à arte superior. Porém, a configuração cultural notada por ele é, na contemporaneidade, a responsável por diversas expressões artísticas, como por exemplo, a arte digital na qual os meios tecnológicos são as ferramentas para a expressão criativa e a colagem, um procedimento estético produtivo. Na pesquisa a utilização do termo se remete unicamente ao surgimento de linguagens e significados, que resultam em um novo parâmetro de comunicação e sociabilidades.

Na arte pós-moderna, o conceito de artista como autor criador da obra, como existia até a modernidade, começa a ser colocado em xeque. O artista com pincel e tela, o gênio que constrói um discurso estético coeso, estruturado e inovador, dá lugar ao artista que cola elementos de origens díspares e constrói outros sentidos com isso, usando muitas vezes objetos do cotidiano. O procedimento baseado na colagem – iniciado ainda na modernidade

com o dadaísmo, mas levado às últimas consequências a partir da arte pop – acaba por aproximar o velho e o atual, fazendo-os viver lado a lado em mistura heterogênea.

Visivelmente, a pós-modernidade e a cultura da mídia não destroem os conceitos tradicionais de cultura e arte, mas os reconfiguram a partir da sensibilidade.

> Não obstante o poder de que se revestem, contra todos os prognósticos, os meios de massa não levaram as formas mais tradicionais de cultura, a cultura superior, erudita, e as culturas populares, ao desaparecimento. Provocaram, isto sim, recomposições nos papéis, cenários sociais e até mesmo no modo de produção dessas formas de cultura, assim como borraram suas fronteiras, mas não apagaram sua existência (SANTAELLA, 2003, p. 56).

O novo modelo pós-moderno, em correlação com a cultura da mídia, foi intensificado em sua dinâmica e em suas características pelo surgimento das tecnologias digitais, visto que elas se adaptaram às necessidades e objetivos do homem. Dessa relação da cultura com a tecnologia resultou o surgimento da noção de cibercultura. As mídias, ao se propagarem mundialmente à velocidade do imediato, possibilitaram a formação de uma cultura mais global, ou uma "cultura mundo" (LIPOVETSKY; SERROY, 2011), na qual a noção de nacionalidade é substituída por um conceito que torna o ser humano um cidadão global.

1.2 O caminho da cibercultura

A evolução das tecnologias digitais tem mudado visivelmente a rotina da sociedade e as formas de sociabilidade desde o final do século XX e neste início do XXI. A modernidade caracterizada pela industrialização, urbanização e racionalização, mudou muito com o desenvolvimento da eletrônica, o surgimento do computador e, posteriormente, com o ciberespaço, que têm se tornado quase que indispensáveis na vida cotidiana contemporânea. Da relação do ser humano com essa nova tecnologia surgiu o cenário da cibercultura.

André Lemos (2004) traça uma linha histórica a partir da microinformática, revolução técnica que possibilitou o nascimento dessa forma cultural. O autor ressalta que só a revolução técnica não foi responsável pelo nascimento da cibercultura, mas a técnica associada às relações construídas com a sociedade a partir de movimentos sociais e acomodações em torno da microinformática.

> Mais que simples inovações técnicas, o nascimento da microinformática (e da cibercultura) é fruto de movimentos sociais. Aqui parece uma nova lógica

> em relação às novas tecnologias digitais, onde a lógica tradicional cede, em parte, o lugar a uma imagem lúdica, criativa, enriquecedora da informática (LEMOS, 2003, p. 105).

O questionamento de Lévy (2000, p. 25) sobre se “as técnicas determinam a sociedade e a cultura” remete à forma que entendemos a relação da sociedade com a tecnologia. O autor defende que técnica e tecnologia condicionam e não determinam a sociedade e a cultura. A invenção do computador não foi responsável pelo surgimento das redes sociais, mas seria impossível conceber um sem o outro. Portanto, as mudanças socioculturais são, na realidade, oriundas das tramas de relações entre vários fatores e condições, além do avanço tecnológico. Assim, a cibercultura é uma forma de cultura, como produção social, ambientada no ciberespaço, “lugar” que constitui uma área de interação e comunicação sem fronteiras e na velocidade do imediato. O ciberespaço pode ser considerado um “lugar”, porém não territorializado. Virtual e real podem ser, muitas vezes, considerados antônimos, No entanto, podemos considerar o virtual como a prospecção de algo, uma forma de atualização, como uma criança que é virtualmente um adulto, ou mesmo como o exemplo citado por Lévy (2000, p. 50), a semente é uma árvore virtual ainda “que não possamos fixá-la em nenhuma coordenada espaço/temporal, o virtual é real. Uma palavra existe de fato. O virtual existe sem estar presente”.

O ciberespaço (o termo foi utilizado primeiramente por William Gibson em seu romance *Neuromancer*, de 1984) é formado informações digitalizadas em códigos binários (0 e 1) que podem ser acessadas virtualmente por qualquer computador conectado à rede. Lemos define esse espaço virtual como “um universo de pura informação” (2004, p. 128). O ciberespaço é virtual, mas alimentado por informações do mundo real, uma transformação do mundo em dígitos, adaptado à condição do homem contemporâneo pelo encurtamento do tempo de acordo com as necessidades de facilidade e velocidade, tendo em vista que códigos digitais são facilmente modificados, transportados e propagados, sobretudo, por seu caráter intangível. Por exemplo, a fotografia em sua concepção original é a captação de imagens por um processo fotoquímico e a revelação era um processo manual de trabalho que despendia determinado tempo. Com o surgimento das máquinas digitais, tornou-se possível tirar mais fotos, editá-las e enviá-las a outras pessoas ou lugares com uma velocidade imediata. As consequências disso no cotidiano são claras. O homem contemporâneo vê algo que o agrada e tira uma foto digital com seu celular. Ao ver a imagem na tela do aparelho, com um clique ela pode ser postada em seu site ou rede social, podendo ser vista por qualquer pessoa que esteja

conectada. Tal cenário, cada vez mais comum, mostra que a mudança ocorreu com o aumento da facilidade e da velocidade dos processos técnicos, pelo caráter não “real” das fotos digitais.

Nesse exemplo, podemos elencar alguns pontos, em primeiro lugar a foto digital não existe fisicamente, mas apenas virtualmente, e só se materializa quando é impressa. Em segundo, cada foto digital é um amontoado de códigos binários que, em sua organização, representam um sentido. Por fim, a maior facilidade e rapidez em se trabalhar com algo virtualizado faz com que possam ser tiradas mais fotos, tendo em vista que, ao chegar ao limite de armazenamento, é possível apagar as imagens indesejadas.

Por conta dessas características dos produtos virtuais, observamos uma transferência de diversos elementos comuns do cotidiano para versões digitais, transformados em informações, processo que pode ser percebido com o crescimento das ferramentas de comunicação via internet. Segundo Santaella (2003, p. 78) “[...] vivemos um período de sincronização de todas as linguagens e de quase todas as mídias que já foram inventadas pelo ser humano”. A sincronização não muda a existência ou o desaparecimento dos antigos meios, mas implica sua mudança para o ciberespaço e sua adaptação ao novo meio.

Segundo Santaella (2004, p. 125), um grande exemplo da discussão a respeito da cibercultura, em particular a respeito do ciberespaço, pode ser notada no filme *Matrix*, dirigido pelos irmãos Wachowski e lançado em 1999. No filme, as máquinas tomaram o controle dos humanos e criaram uma realidade virtual chamada de Matrix, uma simulação da realidade feita para aprisionar a mente dos homens, como uma forma elevada de simulacro. Alguns poucos que conseguiram se “desligar”, chamados de rebeldes ou despertos, entraram para roubar informações e tentar vencer a guerra contra as máquinas. Com o conhecimento sobre o funcionamento do sistema é possível manipulá-lo, quebrar as regras da física, mostrando uma ligeira crítica às barreiras mentais impostas por nós mesmos.

A ficção científica mostra como o ciberespaço orienta o imaginário coletivo e como a cibercultura é vista tanto do ponto de vista crítico, tratada como manipuladora e irreal, quanto do ponto de vista otimista, como libertadora e igualitária. Para uma visão clara a respeito desse universo e sua influência cultural, faz-se necessário elencar algumas de suas principais características.

> Como o ciberespaço se relaciona com a realidade virtual, com a visualização da informação, com as interfaces gráficas dos usuários, com as redes, com os meios de comunicação múltiplos, com a convergência das mídias, com a hipermídia? Ele se relaciona com todos, inclui todos, pois tem a capacidade de reunir e concentrar todas essas faces em um objetivo comum (SANTAELLA, 2004, p. 40).

A autora elucida nesse questionamento alguns dos principais elementos que têm relação direta com o ciberespaço como a realidade virtual, interfaces gráficas, redes e a hipermídia. Realidade virtual é uma forma de simulação, na qual a pessoa imersa tem a total sensação de estar em um ambiente muito parecido com o mundo real, mas que na realidade é um aglomerado de informações, dígitos e fórmulas. Uma das utilizações mencionadas por Lemos (2004, p. 156) é seu uso sensorial para a telepresença, criando formas e meios para que pessoas em lados opostos do globo possam se ver e se comunicar como se estivessem frente a frente. ”A realidade virtual, no sentido mais forte do termo, especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorado tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados” (LÉVY, 2000, p. 73).

Interfaces gráficas são, segundo Santaella (2004, p. 91), a “janela para o ciberespaço”, mecanismos de navegação e formas de apresentação interativa do ciberespaço. Lévy (2000, p. 37) define interfaces como “aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário”. Com interfaces cada vez mais simples, o conhecimento técnico para sua utilização diminui consideravelmente. O conceito de rede é a conexão global entre os computadores pessoais no modelo chamado de internet. A ideia de rede é que cada um dos pontos possam ser independentes uns dos outros, porém com todos conectados. Isso faz com que cada um seja, ao mesmo tempo, receptor e emissor de informações. A chamada *web*, em sua tradução literal do inglês “teia”, representa esse conceito de rede em que o total se divide em milhares de ramificações com pontos de cruzamento que são os computadores conectados.

A convergência das mídias e a multiplicidade dos meios de comunicação são consequências dos elementos apresentados acima, mas alguns deles merecem destaque. Em 1945, no final da segunda guerra mundial, surgiu a primeira concepção de hipermídia. Vannevar Bush criou a plataforma chamada de *memex*, que consistia em uma forma de acessar e organizar arquivos com base em associações, muito parecido com a concepção da memória humana. O hipertexto, criado por Theodor Nelson na década de 1980, era uma linguagem computacional formada por sequências não lineares interativas que se adaptavam à escolha do usuário. Com as tecnologias digitais abriu-se uma infinita gama de possibilidades, como cita Santaella (2003, p. 93): “[...] uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo, e mesmo mundo virtuais dinâmicos”.

De acordo com Lévy (2000), o ciberespaço se estrutura por meio de três princípios: interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva. A interconexão é a relação universal do ciberespaço. Para que ocorra, cada computador deve estar conectado à rede global. O surgimento das comunidades virtuais é um dos resultados da universalização da interconexão, ou seja, a maneira pela qual as pessoas no mundo virtual se relacionam e se comunicam entre si, mediadas pelo computador, a partir de uma identificação estética ou por afinidade de interesses. A rede global possibilita uma relação de troca intelectual entre usuários levando ao surgimento da inteligência coletiva digital, definida como a facilidade e a velocidade do trânsito da informação para criar conhecimento. As possibilidades sociotécnicas proporcionadas pela tecnologia digital e pela internet não são as responsáveis pelas mudanças na sociedade, mas são produtos das relações mútuas construídas entre técnica, sociedade e pensamento.

As reformulações no cotidiano do homem contemporâneo formaram o contexto criador da cibercultura. Por exemplo, há o surgimento de um tipo de leitor, um sujeito que nasce nesse cenário digital e tem sua sensibilidade orientada pela e para as novas tecnologias. Esse leitor, definido como “imersivo” por Santaella (2004), vislumbra o virtual com outro tipo de sensibilidade: ele “mergulha” no mundo informacional, mas como na água, o mundo virtual se move a partir da entrada de uma pessoa, que agrega mais um ponto à gigantesca rede. O sujeito se comunica no mundo virtual por meio de relações interativas.

Interatividade remete à participação ativa do receptor na mensagem passada pelo emissor. Lévy (2000) ressalta que todos os meios são interativos, partindo do princípio de que não existem pessoas passivas, mas todas recebem a mensagem, decodificam-na e criam sua concepção sobre ela. “A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade” (LÉVY, 2000, p. 81). O mundo virtual é constituído, em grande parte, pela interatividade. Praticamente, toda a mensagem é recebida, comentada, discutida, transmitida, retransmitida e copiada. Pela facilidade da interconexão, qualquer informação pode ser vista em tempo real por milhares de pessoas no mundo, que, por sua vez, podem visualizar, relacionar, comentar e difundir enquanto a informação está se processando.

Segundo Santaella (2004), o termo interatividade já foi tão utilizado que se banalizou, necessitando de delimitação. Esse conceito significa a participação ativa das pessoas na produção ou reconfiguração da mensagem. Um dos exemplos usados pela autora é o videogame. Nele, a interatividade tem um limite, já que as escolhas possíveis dentro do jogo foram previamente programadas. A diferença para os games mais atuais é que nestes há um

aumento dessa liberdade. Para criar um ambiente completamente interativo surgiram os games online, nos quais o sujeito se relaciona com outros seres humanos dentro do mundo do jogo. Podemos citar o exemplo do MMO *(Massive Multiplayer Online) The World Of Warcraft* que, por meio de um avatar (um personagem que representa o jogador), pode-se ir aonde quiser, relacionando-se com outras pessoas, que, por sua vez, podem formar grupos e destruir uma cidade ou mudar o rumo do mundo.

As possibilidades geram diferentes formas de recepção das mensagens, distintas formas de leitura, que fazem com que o sujeito mergulhe em um mundo completamente novo. Tendo em vista que as informações estão disponíveis na tela de um computador, basta que o leitor gire uma barra de rolagem para ler a mensagem. Com um clique do mouse, ele encontra outra leitura sem linearidade ou mesmo orientação, ou seja, está diante de outras aberturas para diferentes navegações.

Em todo universo cultural existem expressões artísticas, formas de produção estética que dialogam com o ambiente em que são produzidas. Dentro do cenário da cibercultura, a noção de arte e de sua produção se reconstruiu em função da relação intrínseca com a interatividade, a interconexão, os hipertextos e a realidade virtual. ”Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação” (LÉVY, 2000, p. 149). Esses três tipos de obras elencadas pelo autor nos remetem a formas de “abertura” da obra de arte que nunca chega a um estado acabado, pois ela se faz e se refaz na interatividade, na relação das pessoas com a obra ao utilizarem todas as possibilidades técnicas, como as interconexões e os softwares. Primeiramente, o conceito de obra fluxo nos remete a uma forma de arte que se concentra na movimentação das pessoas em relação à obra e em seu acesso e em sua divulgação. A obra-processo tira o foco da obra acabada para sua forma de produção, a atenção volta-se para o processo de criação, muitas vezes coletiva. Por fim, a obra-acontecimento está relacionada ao ato de criação de um acontecimento em determinada cultura para gerar nova sensibilidade, única e exclusiva de quem está naquele momento.

Uma das consequências desses estatutos para a produção artística é a mudança de posição em relação à autoria da obra. Na arte, digamos tradicional, quando o pintor criava, por exemplo, um quadro, ele era seu autor, o responsável por pegar o pincel e espalhar a tinta pela tela. Já neste cenário atual, o papel do autor representa mais o do organizador ou idealizador de relações entre conceitos ou objetos já existentes. Nota-se também uma forma de universalidade, pela constante presença da obra na rede sendo vista por muitas pessoas ao mesmo tempo. Mas também existe o fator destotalizante, com a obra sendo criada a partir da

interatividade com o sujeito, ou coautores da obra: “[...] essa forma de universalidade por contato caminha ao lado de uma tendência à destotalização. De fato, o fiador da totalização da obra, ou seja, do fechamento de seu sentido, é o autor” (LÉVY, 2000, p.149). A arte digital, que tem a coletividade como mecanismo orientador, nunca se torna acabada. Ela só se concretiza a partir da participação e da consequente reconfiguração operada pelo público, forma de interatividade no processo de construção da obra. Esse processo não trabalha apenas com colagens, em seu sentido primordial, mas também com moldagens, edições e reconfigurações de signos.

Além das formas artísticas oriundas exclusivamente do mundo digital, podemos notar a transposição da arte tradicional para a versão digitalizada. A pintura manual sobre tela, por exemplo, dá lugar a softwares como o *Photoshop* que traz todos os tipos de “pincéis”, cores e efeitos gráficos em uma tela virtual. A escultura pode ser comparada à modelagem em três dimensões feitas for programas como o *3d Studio Max*. A música é digitalizada e transformada em outro formato, como o mp3, que pode ser reconhecido por praticamente todos os aparelhos de som, celulares e tocadores portáteis. Essas transposições para formatos digitais virtuais aumentam a facilidade e a velocidade na produção, edição ou divulgação.

O processo de digitalização, não é exclusivo do campo da comunicação. Notamos sua presença cada vez mais forte na cultura, na economia, na educação, no marketing, no *design*, nas redes sociais em que pessoas são simbolizadas por dígitos vistos no mundo virtual etc. Um exemplo clássico desse conceito é a popularização do jogo online *Second Life*, no qual as pessoas criam seus avatares e vivem como se estivessem no mundo real: compram casas, vão ao shopping, arranjam empregos, conversam e visitam amigos sem terem que sair da frente do computador.

Algumas dessas possibilidades e realidades vistas no mundo contemporâneo proporcionadas pelo mundo virtual, como interconexão, hipermídia e interatividade são resultados da sensibilidade pós-moderna. O sujeito assim orientado desenvolveu novas formas de relações sociais, simbólicas e comunicacionais, intermediadas pelo computador e ambientadas no mundo virtual. Nesse cenário surgem tribos e comunidades virtuais com sociabilidades com características próprias.

1.3 Comunidades estéticas e tribos virtuais

Desde os primórdios da história o homem é visto vivendo em comunidade. Porém, os mecanismos que orientam esses agrupamentos e os respectivos conceitos de comunidade mudaram à medida que a própria coletividade se transformava. Por conta da facilidade de comunicação vista nos séculos XX e XXI, principalmente com o surgimento do ciberespaço, o homem pôde se identificar e pertencer a diversas comunidades distintas, cada uma refletindo uma face da sua identidade fragmentada. Conforme Maffesoli (2006, p. 39), “assistimos tendenciosamente à substituição de um social racionalizado por uma sociedade empática”.

Até a modernidade, o conceito de comunidade podia ser delimitado em torno do sentimento de segurança, um coletivo social concreto, inflexível e imutável, formado por indivíduos com algo em comum, que compartilhassem o mesmo espaço físico. Na pós-modernidade, o conceito passa a girar em torno de identidades flexíveis, mutáveis e múltiplas. Além disso, com a expansão do mundo virtual, esse cenário atingiu níveis nunca antes pensados, chegando ao ponto de uma mesma pessoa participar de dezenas de comunidades ao mesmo tempo.

As relações sociais são também intermediadas por um computador que possa navegar no mundo virtual, em que as pessoas podem se comunicar e se relacionar instantaneamente, sem ter que partilhar do mesmo espaço físico, mesmo que uma delas esteja do outro lado do mundo. Lévy (2000, p. 127) define esse tipo de agrupamento como: “Sujeitos ligados por interesses, conhecimentos e projetos mútuos que cooperam entre si e realizam trocas independentemente de proximidades geográficas e filiações institucionais”.

Segundo Maffesoli, na sociedade contemporânea é visível a ascensão dos grupos, comunidades e tribos cada vez mais fragmentadas e numerosas: “Épocas como estas que se apoiam, principalmente, na concatenação de grupos com intencionalidades estilhaçadas, mas exigentes” (2006, p. 144). Porém, o que vemos é um novo conceito de agrupamento e de relações sociais que têm origem e lugar de concentração no mundo virtual.

Essa forma de associação é definida por Bauman (2003) como “comunidades estéticas”, que servem à construção ou destruição das identidades e por isso, tendem tanto à autoperpetuação quanto à autodestruição. Nelas, há uma necessidade de pertencimento que nunca é satisfeita, nem deixa de estimular sua busca. Portanto, a efemeridade dos gostos e das identidades leva à veloz ascensão e queda das próprias comunidades baseadas nesses estímulos.

> A necessidade da comunidade estética gerada pela ocupação com a identidade é o campo preferencial que alimenta a indústria do entretenimento: a amplitude da necessidade explica em boa medida o sucesso impressionante e contínuo dessa indústria (BAUMAN, 2003, p 63).

Bauman (2003) ressalta a mudança dos ícones nesse tipo de sociedade. Os líderes partidários, sindicalistas e pessoas do governo deixaram de ser exemplos a serem seguidos, dando lugar às estrelas do entretenimento. O autor traça um paralelo entre a comunidade estética e as celebridades, responsáveis por representar identidades efêmeras e mutáveis. Seu poder de autoridade age por meio da sedução para obter popularidade e visibilidade. Pessoas se interessam pela vida dos astros e os usam como apoios para suas próprias escolhas. Não se dá de maneira mecânica, mas há o interesse em comprar o mesmo carro, usar a mesma marca de roupa, querer saber a história de vida, com quem se casam, aonde vão ou o que têm no guarda-roupa.

> Os ídolos, pode-se dizer, foram feitos sob encomenda para uma vida fatiada em episódios. As comunidades que se formam em torno deles são comunidades instantâneas prontas para o consumo imediato — e também inteiramente descartáveis depois de usadas. Trata-se de comunidades que não requerem uma longa história de lenta e cuidadosa construção, nem precisam de laborioso esforço para assegurar seu futuro (BAUMAN, 2003, p. 66).

Essas comunidades estéticas se formam e desaparecem muito rapidamente, podendo ser vistas em torno de diversos interesses, eventos ou pessoas. Usadas como entretenimento ou distração, esse tipo de agrupamento também é chamado por Bauman (2003, p. 67) de “comunidades cabides”, nas quais as pessoas “penduram” seus problemas e frustrações, como válvula de escape do mundo real. Por sua natureza efêmera, esse tipo de sociabilidade se torna superficial e completamente descartável, sem que haja alguma consequência ou planos à longo prazo.

Dentro dessas relações interpessoais, uma que chama atenção é a tribo urbana, formada em sua maioria por jovens com gostos e ideologias que divergem da sociedade como um todo. A definição do termo “tribo” indica uma forma de associação em torno de uma mesma cultura compartilhada entre os membros, baseada em rituais e rotinas que os identificam, além de uma comunicação própria.

> No caso que nos interessa, a analogia radica no uso semelhante que diferentes grupos sociais fazem de alguns atributos. Por exemplo, os atributos presentes no próprio significado etimológico do termo tribo. Com

> efeito, tribo é um elemento de composição de palavras que exprime a ideia de atrito (do grego *tribé)*, isto é, a resistência de corpos que se opõem quando se confrontam. Essa dimensão de resistência grupal, substantivamente ligada à ideia de atrito, encontra-se presente no fenômeno das tribos urbanas. Aliás, em muitas palavras da família tribo a ideia de atrito está presente.
> Não é certamente por acaso que muitos grupos de jovens levam com o apodo de tribo. É que suas condutas são vistas como desalinhadas, confrontativas, exóticas. De facto a designação tribo juvenil é usada para traduzir sociabilidades juvenis que pautam vivências consideradas desestruturadas, contestatórias, subversivas (PAIS, 2004, p. 12-13).

Na vida em sociedade, notamos diversas formas de rituais realizados para reafirmar uma posição identitária ou mostrar determinado posicionamento. Esses rituais são tidos com carga simbólica em torno da cultura de cada grupo, tanto como forma de se afirmar enquanto membro ou mesmo como rotina. Os integrantes da mesma tribo conseguem se reconhecer por diversos signos e símbolos, sejam eles visuais ou verbais, como a indumentária ou a linguagem coloquial. No mundo virtual, esses signos identificadores mudam para imagens, fotos, sons, frases que apenas membros do grupo possam decodificar.

A identidade é a matéria prima de base para a formação desse tipo de comunidade estética. Tendo em vista sua multiplicidade, a instabilidade de suas relações se torna visível, em muito causada pelo seu fator mutável e efêmero. Conforme Maffesoli (2004, p. 233), é grande a instabilidade das tribos: “o coeficiente de pertença não é absoluto, e cada um pode participar de uma infinidade de grupos, investindo em cada um deles uma parte importante de si”. Por exemplo, coletivos que se reúnem por ter o mesmo carro, comprar na mesma loja, ter o mesmo produto ou gostar do mesmo estilo musical. Para cada característica, posição ou estilo, há a respectiva comunidade. Cada tribo ou microgrupo constrói e alimenta um universo cultural próprio com símbolos, signos, falas, práticas e rituais sociais que demarcam o sujeito como pertencente à tribo, dando a ele mais ou menos importância dentro do ciclo social. A multiplicidade desses grupos faz com que eles próprios se intermedeiem podendo convergir em determinados pontos e características.

Se o conceito foi criado levando em conta a sociedade concreta, em especial nos contextos urbanos das metrópoles, as tribos formadas no ambiente virtual fazem da cibercultura sua base de relacionamento, trazendo para o espaço físico aquilo que antes era visto apenas no ambiente virtual, e vice-versa. Por exemplo, o membro de um grupo virtual muitas vezes carrega em sua indumentária algum símbolo que o represente enquanto membro. Nesse caso, a comunidade virtual transcende o mundo físico, levando signos, símbolos e linguagem antes vistos apenas na internet para a realidade do dia a dia.

Uma comunidade virtual pode tanto nascer dentro do mundo virtual quanto ser um reflexo da comunidade física. Essa diferença repercute de diversas maneiras nas relações entre os membros. Primo (1997, p. 4) ressalta que esse tipo de grupamento gera laços entre seus membros a partir da "[...] proximidade intelectual e emocional em vez de mera proximidade física". Segundo o autor:

> [...] definem comunidades virtuais como as "relações sociais formadas no ciberespaço através do contato repetido em um limite ou local específico (como uma conferência eletrônica) simbolicamente delineado por tópico ou interesse". Para eles, os diversos indivíduos reúnem-se por um senso comum, e não por mera agregação geográfica.
> [...] entende comunidade virtual como agregações sociais que emergem na Internet quando um número de pessoas conduz discussões públicas por um tempo determinado, com suficiente emoção, e que forma teias de relações pessoais no ciberespaço (PRIMO, 1997, p. 2).

A comunidade virtual tem grande parte das suas interações no ambiente online, realizando trocas de saberes e informações. Lévy define esse tipo de agrupamento como "Sujeitos ligados por interesses, conhecimentos e projetos mútuos que cooperam entre si e realizam trocas independentemente de proximidades geográficas e filiações institucionais" (LÉVY, 1999, p.127).

Como no mundo real, esse tipo de comunidade se faz a partir de similaridades, paralelismos e comunicação entre pessoas e grupos. A efemeridade presente nas comunidades virtuais não pode ser comparada às do mundo real, pois como no exemplo apresentado por Primo (1997, p. 5), uma comunidade de bairro não deixará de existir tão facilmente, pois se trata das relações entre moradores de um mesmo espaço físico limitado. Outro fator importante seria o problema de autenticação no ambiente digital. Ao ver uma pessoa presencialmente torna-se fácil identificá-la pelo rosto ou digitais, enquanto na internet não há essa possibilidade caso ela se negue a fazê-lo.

> [...] as comunidades virtuais são prejudicadas pelas dificuldades em estabelecer procedimentos de autenticação para identidade, confiança e reputação. Em ambientes virtuais, características pessoais são muitas vezes turvas, indiscerníveis, ou mesmo deliberadamente falsas (GAVED, MULHOLLAND, 2005, p. 1, tradução nossa).

1.4 O *remix* e o hibridismo feito por fãs

A tecnologia e a cultura digitais criaram caminhos para que houvesse fluxos de informação cada vez maiores, mais facilidade para que cada pessoa possa ser simultaneamente receptor, produtor e divulgador a uma velocidade quase instantânea. O processo de modificar a informação, traduzir nela sua própria visão ou escrever algo de sua autoria baseado em outras informações podem ser consideradas formas de *remixagem*, mistura ou modificação da mensagem original para o nascimento de novas configurações.

Seria errôneo pensar que tais atitudes são exclusivamente consequência da cibercultura ou dos recentes avanços tecnológicos. Mesmo antes do computador, houve diversas formas de elaboração do *remix*, como nos primórdios dos DJs americanos, que contribuíram para o sucesso de bandas como os Beatles e artistas como Elvis Presley. De acordo com Knobel e Lankshear (2008, p. 23), a prática escolar de ler textos de vários autores, resumir e tirar pedaços para a produção de um trabalho é uma forma de "remixar". Os autores ainda afirmam que o *remix* é uma condição geral da formação de cultura.

A cibercultura e a tecnologia digital tornaram essa prática de reconfiguração muito mais simples, fácil e rápida. Isso fez com que houvesse um crescimento exponencial de produções de todo o tipo por meio de remixagens, como expressões artísticas da atualidade. Ainda segundo Knobel e Lankshear (2008, p. 23), as possibilidades tecnológicas propiciaram o surgimento das mais variadas formas de misturas. Ao unir duas imagens ou fotos distintas, temos o conceito de montagem. Na música, em vídeo e videoclipes, temos remixagem, *samplings e mashups*. Existem também os *remixes* de imagens em movimento, como os *anime music videos*, nos desenhos em quadrinhos e mangás existem os *fanfics, fanarts* ou fanzines. Esse fenômeno pode ser visto ainda na televisão, filmes e livros chamados de *fanfictions*.

Esses são apenas alguns dos nomes para representar fenômenos próximos baseados em hibridismos, apropriações, adaptações e na intertextualidade das linguagens midiáticas. Algumas delas são criadas para expressar o gosto dos fãs pela obra original, ou mesmo fundamentar uma identidade dentro de um círculo social. A prática de recriar uma narrativa colocando a sua visão particular sobre a mensagem original não significa necessariamente criar um produto novo, mas trata-se de uma expressão artística oriunda da sensibilidade pós-modernidade e dinamizada pela cultura digital.

Com a tecnologia digital, modificar uma foto se tornou algo muito simples e rápido. Com alguns cliques e um pouco de conhecimento, é possível acabar com defeitos de pele, mudar cor de olhos, diminuir a barriga e uma infinidade de modificações e retoques. Mas essas possibilidades técnicas tornaram populares a *phototopia* ou *photoshopping*, termo oriundo do *software Photoshop*. Pessoas famosas são colocadas em lugares inusitados, cabeças são colocadas em outros corpos, lugares são refeitos, fotos são misturadas e infinitas outras modificações e hibridizações se tornaram muito comuns no ambiente digital, como formas de *remix* de imagens.

Um tema fundamental para os propósitos desta pesquisa é a ancestral tradição narrativa das culturas. Desde muito tempo, o homem tem a tradição de contar histórias que compõem um grande imaginário coletivo, repleto de personagens, narrativas e ideais. Segundo Costa (2002), um exemplo desse fenômeno são os contos *Mil e uma noites*, histórias orientais que falam sobre temas como amor, traição, ganância, poder e lealdade.

> Esse proêmio é muito proveitoso para qualquer pesquisador que se interesse por narrativas, pois nos mostra um dos mais importantes aspectos da ficção – a capacidade de transformar a realidade, seja atuando sobre a subjetividade do ouvinte, seja agindo sobre a vida de um grupo social (COSTA, 2002, p. 20).

Os contos criaram para o ocidente um imaginário a respeito da cultura oriental, que não necessariamente se remete à realidade. Com o nascimento da indústria cultural, esses contos foram transformados em diversas produções e adaptações diferentes, como por exemplo, o clássico dos estúdios Disney *Aladim e a lâmpada mágica*. Com o advento da cultura midiática, a tradição se torna um produto explorado pelas mídias. Segundo Bulhões (2009, p. 55) “a natureza técnica das mídias potencializa o velho atributo da ficção de nos encantar e nos envolver”. O poder contagiante da ficção narrativa com suas chaves de tensão, seus personagens e tramas, seja em séries, filmes, livros ou quadrinhos, geram pessoas verdadeiramente aficionadas por alguma história ou mesmo um personagem. Esse tipo de fanatismo pode ser tão grande que leva fãs a se vestirem ou falarem como seus personagens favoritos.

Um exemplo clássico de como a ficção narrativa pode mover uma comoção nacional está em Sir Arthur Conan Doyle, autor de um dos personagens mais conhecidos da literatura ficcional, o investigador Sherlock Holmes. O protagonista ficou tão famoso que, após a história *The adventure of the final problem*, lançado em 1893, quando o detetive cai junto com seu antagonista Dr. Moriarty nas cataratas de Reichenback, marcando o final da série, o

trágico desfecho gerou um clamor público. Fãs não queriam a morte de Holmes e mandaram cartas para que houvesse mais histórias, fazendo com que, para a alegria britânica, ele voltasse à vida no ano de 1903, na coletânea de contos, intitulado de *The return of Sherlock Holmes*.

> Nos séculos XVII e XVIII, por exemplo, era bastante comum os escritores utilizarem personagens de histórias de outros autores, criando sequências para os romances ou até mesmo escrevendo versões diferentes de uma mesma história, criando, por exemplo, um final feliz numa história que terminava originalmente em tragédia (LUIZ, 2008, p. 1).

Como no exemplo de Sherlock Holmes, a ficção tem elementos que comovem as pessoas, geram interesse e criam fãs que não se conformam com o fim de um personagem e fazem de tudo para continuar a ver seu herói favorito em mais uma história. Esse fascínio é o mesmo que orienta a produção dos *fanfictions*, ou *fanfic*, ficções elaboradas por fãs que produzem textos e histórias utilizando sua visão a respeito de seus personagens favoritos. Fãs das obras de Sir Doyle começaram a fazer suas próprias versões das aventuras. Segundo Costa (2009, p. 685), a prática vinha ocorrendo mesmo antes em diversas outras histórias e autores. Segundo Olcott e Mahar (2003, p. 556), a prática do *fanfic* pode ser definida como "a 'Invasão' da cultura de massa pelos fãs que usam textos da mídia como ponto de partida para a sua própria escrita" (tradução nossa).

Com o advento do mundo virtual, esse tipo de produção se tornou comum em fóruns e comunidades dedicadas a determinada série ou história famosa, como no caso dos *fanfics* de Harry Potter, que, segundo Costa (2009, p. 686) têm um acervo de 300 mil textos digitais, cada um com dezenas de comentários e discussões.

A facilidade de comunicação proporcionada pela internet e o interesse de grupos de pessoas em trocar informações potencializaram esse tipo de produção, pois os textos são formas de expressão artística que são muitas vezes representativas da identidade de um sujeito dentro do mundo virtual, demonstrando à comunidade os graus de conhecimento e de criatividade a respeito da história original.

> Designam-se como *fanfics* as produções narrativas veiculadas por sites que publicam contos, romances ou histórias em quadrinhos que exploram um certo gênero ou uma certa personagem. Há, também, blogs que se dedicam a desenvolver histórias paralelas para personagens originais cujas trajetórias de vida são discutidas em fóruns e e-mails entre os interessados (ZAPPONE, 2008, p. 8).

Tal iniciativa é vista em diversas mídias, seja nos quadrinhos, romances e contos, como mencionado por Zappone (2008). A liberdade criativa desse tipo de trabalho pode ir além das fronteiras da obra original. É possível encontrar produções que englobam mundos e histórias distintas, utilizando intertextos e colagens de diversos personagens diferentes em uma mesma história.

A *tecno music* é um exemplo de como é possível criar algo a partir de misturas. Nesse gênero musical, é comum encontrar DJs (disc jockey) que fazem músicas remixadas, nas quais uma peça original é modificada pela inserção de diferentes sons ou mesmo de outra música sendo encaixada, para gerar uma harmonia. No final, há um produto híbrido feito a partir de fragmentos colados e modificados em torno de específica linha criativa autoral. O DJ (em sua tradução, discotecário) é uma pessoa com conhecimento sobre como *mixar* ou *samplear* sons, misturando músicas para fazer outras, cuja originalidade está na mescla e nas relações produzidas.

> Um exemplo já clássico da música *remixing* é Grey Album Danger Mouse, lançado em 2004. Danger Mouse mistura as faixas instrumentais dos Beatles "White Album" com o rapper Jay Z, A-cappella Black para criar 12 músicas diferentes (AYERS *apud* KNOBEL; LANKSHEAR, 2008, p. 24, tradução nossa).

Um exemplo ainda mais híbrido é a banda americana Black Eyed Peas, que mistura música pop, música eletrônica e hip-hop dentre outros estilos. A música *The time (Dirty bit)* exemplo dessa hibridização, é versão de *The time of my live,* trilha sonora do filme *Dirty dance*. Com nova decupagem ao som de batidas eletrônicas, a letra também foi modificada com algumas partes cantadas em hip-hop, mantendo o refrão original. Aqui, a mistura de gêneros e sons a partir do *remix* e do *sampling* pode criar inovações na linguagem da canção.

> [...] usando trechos ou fragmentos (samples) como identidade musical, a remixagem se desenvolveu como a arte de justapor, colocar em sintonia colagens musicais. Selecionando batidas percussivas e eletrônicas de trabalhos musicais preexistentes, o *remix* combina ideias novas ou alternadas e se desenvolveu com uma dominante nova de produção que permite múltiplas variações melódicas sobre um mesmo tema (GERRISH *apud* SOARES, 2005, p. 25).

No ambiente digital existe uma maior facilidade em criar e divulgar esse tipo de hibridismo, nascendo o termo "*remixability*" (em sua tradução, remixabilidade), criado por Bard e usado Manovitch (2011, p. 1), que se relaciona à capacidade ou possibilidade de

reconfigurações das mensagens com a ajuda da tecnologia digital dentro da interatividade da web 2.0.

Os conceitos apresentados se remetem a uma forma de inovação na cultura midiática. Segundo Cardoso e Santos (2008, p. 35), seria errôneo pensar que as inovações se devem unicamente à evolução tecnológica. Elas também se relacionam com as sociabilidades, os fenômenos comunicacionais e com a dinâmica cultural de modo geral.

Assim podem tratadas as expressões artísticas que, de forma experimental, criam linguagens e leituras. Por exemplo, Djs que fazem uso de um aparato tecnológico para *remixar* músicas, adaptando técnicas e equipamentos aos seus objetivos e criando, dessa forma, sons e sensibilidades. Aqui, as utilizações da técnica ou dos avanços tecnológicos ocorrem em função da criatividade e experimentação: “No que se refere à discussão sobre inovação, é possível afirmar que, ao lançar mão de novos aparelhos, o DJ cria suas formas de uso e adapta as tecnologias às suas necessidades” (VARGAS e GOULART, 2008, p. 185).

É nesse cenário que encontramos o AMV, ou *anime music video*, uma forma de *remixagem* de cenas de desenhos japoneses no formato de um videoclipe, que veremos com maior profundidade no capítulo 3.

1.5 Novas culturas oriundas do hibridismo

É possível dizer que a sociedade ocidental tem vivido a transição que originou o que autores chamam de pós-modernidade. O termo se refere às mudanças nos âmbitos cultural, social e econômico ocorridas a partir dos anos 1960, em especial o surgimento de uma forma de cultura baseada na mídia.

Algumas representações dessa mudança, também relacionadas a uma nova sensibilidade, podem ser analisadas a partir da popularização do pastiche, ou seja, à estética que representa falta de profundidade, uma forma de expressão artística baseada na colagem e, muitas vezes, elementos destoantes e contraditórios. Uma dessas alterações pode ser observada com um atual conceito de autoria, aquele que enfatiza o autor como idealizador ou organizador que cola elementos ou monta uma obra.

Com a popularização e a evolução técnica dos meios de comunicação, essa estética se tornou parte do cotidiano na cultura da mídia. Estabelecida na relação da sociedade com os meios de comunicação, a cultura da mídia se baseia no espetáculo, no pastiche, na colagem,

na montagem e na intertextualidade, eixos fundamentais para o entendimento das expressões artísticas baseadas no hibridismo.

Tendo em vista as possibilidades tecnológicas da época, em especial com a popularização dos microcomputadores, o surgimento da internet e a convergência das mídias, os conceitos vistos anteriormente se estabilizam em uma forma de cultura digital, a cibercultura. A revolução tecnológica que causou a ascensão da cultura digital e potencializou outras mudanças socioculturais, mobilizou conceitos e modificou noções estabelecidas de tempo e espaço, criando uma forma de comunicação mediada por computador com o auxilio das interfaces digitais. Tendo em vista o mundo virtual como território que suscitou diferentes formas de sociabilidades, grupamentos e produções, se pode notar o nascimento de uma forma de cultura global.

A facilidade e rapidez da comunicação geraram formas de relacionamento interpessoal dando base para formação de grupos e comunidades baseados na multiplicidade de identidades, chamadas de comunidades estéticas ou virtuais, além da transposição do conceito de tribo urbana para o de tribo virtual.

Essas mudanças tecnoculturais e o estado sociocultural da sociedade ocidental no século XXI são os pontos de partida para a popularização de produções e expressões artísticas baseadas não em criar algo, mas em reconfigurar, *remixar* ou modificar de maneira experimental a mensagem original, criando novas leituras e linguagens. Tais colagens, em consequência das facilidades técnicas proporcionadas pela tecnologia digital, resultaram em produtos híbridos feitos como representação de determinado gosto ou afinidade. Assim é o *anime music video* (AMV), um exercício de reconfiguração de desenhos animados japoneses no formato de um videoclipe.

Para entender o AMV como produto midiático e enquanto linguagem híbrida, trataremos no próximo capítulo de entender quais fatores socioculturais levaram ao surgimento da cultura pop japonesa e as linguagens dos mangás e dos animês como bases para a criação das animações e dos AMVs.

2. A CULTURA POP JAPONESA

A cultura digital contemporânea atingiu vários países e sociedades, porém cada cultura traduziu essas mudanças de formas distintas. A cultura pop japonesa é um exemplo desse fenômeno, pois ela é uma vertente da cultura pop mundial em que traços do pop ocidental se misturam a soluções criativas e locais da cultura japonesa.

Para entender como a cultura pop japonesa se solidificou, é necessário conhecer o cenário que propiciou seu crescimento. Tendo em vista que o berço de alguns dos elementos da linguagem midiática oriental, como mangás e animês, é o Japão, se faz necessário um entendimento sobre as origens dessa cultura e algumas mudanças ao longo dos anos que influenciaram as inovações recentes na linguagem e cultura.

Primeiramente, o Japão é um país insular com cerca de 127.560.000[1] habitantes, a segunda maior economia do mundo de acordo com o site *Economy Watch*[2], exportador de muitos produtos, sejam eletrodomésticos, automóveis, equipamentos de tecnologia de ponta e, acima de tudo, cultura. Exportada para o mundo pelos meios de comunicação, a cultura em questão é uma versão pop dos símbolos da cultura tradicional. Uma forma de indústria cultural que utiliza, por exemplo, os samurais e ninjas, personagens presentes na história oriental, em desenhos, filmes, animações, mochilas, cadernos, tatuagens ou em qualquer lugar onde se possa explorar financeiramente tais imagens.

Diversos fatores históricos e sociais possibilitaram a ascensão dessa indústria. O Japão tem em seu território diversas montanhas, costas escarpadas, rios rasos e arenosos, com a presença de tufões e vulcões, um inverno muitas vezes rigoroso, além da separação de outros países por ser uma ilha. Esses fatores citados por Luyten (2001, p. 22), contribuíram para uma verdadeira tradição de pobreza e vida difícil.

Um ponto importante da história do Japão, que foi importante na criação da sociedade vista hoje, relaciona-se às mudanças ocorridas na era Meiji (1868-1912), quando, pela primeira vez na história, os portos nipônicos foram abertos para estrangeiros, começando os contatos com as culturas dos países ocidentais. A partir dessa relação, o povo japonês começou a receber tecnologia, que orientou o nascimento de pequenas indústrias. Outro fato importante foi o primeiro contato com as mídias de massa ocidentais, como jornais, revistas e livros estrangeiros, como mencionado por Cavalheiro (2008, p. 23). Nesse período um fator importante para a evolução da cultura pop se mostra na primeira experiência de transmissão

[1] Fonte: Banco Mundial, Indicadores do Desenvolvimento Mundial (2009).
[2] http://www.economywatch.com/world_economy/japan/

de televisão datada no ano de 1926. Em 1937 surge o canal experimental de Tv chamado NHK (Nippon Hoso Kyokai, or Japan Public Broadcasting Co.) nos parâmetros dos canais norte americanos criado pelo professor Kenjiro Takayanagi.

Após um longo período de governo expansionista colonialista que entrou em diversas guerras, como na primeira e segunda guerras mundiais, o país se viu sem subsídios para sua própria sobrevivência e uma economia completamente desestruturada. Nos períodos de recessão e guerra a evolução televisiva e cultural foi sendo marcada pelas propagandas armamentistas e nacionalistas. “Durante os 10 anos seguintes (1945-1955) ao término da Segunda Guerra, a economia japonesa foi sendo lentamente ordenada com o auxilio dos norte-americanos” (LUYTEN, 2001, p. 22). As mudanças começaram com foco da economia, na criação de produtos para a exportação. Assim, indústrias começaram a surgir, como Honda e Masushita, e implantaram duras rotinas de trabalho.

Nos anos 1960, o Japão já podia ver o fruto de seu trabalho, podendo ser considerado por muitos uma nova potência tecnológica para o futuro. Com o crescimento da economia, o mercado de consumo japonês acabou por se desenvolver no molde norte-americano.

> Portanto, da pobreza anterior, o povo japonês, sejam idosos, jovens, crianças, mulheres ou homens, começou a experimentar um novo estilo de vida até então desconhecido e a desfrutar, pela primeira vez, o que os próprios japoneses chamam de *a era do lazer* (LUYTEN, 2001, p. 26).

Luyten (2001) cita que, após esse salto de desenvolvimento, o povo japonês entrou na “era do lazer”, que significa uma época diferentes perspectivas, quando o entretenimento ganha mais espaço na sociedade.

Dentro desse panorama atual do entretenimento, associado à influência cultural dos Estados Unidos, diversos produtos nacionais se adaptaram à cultura estrangeira e vice e versa, primeiramente nos quadrinhos, com o mangá, e depois o animê, a música e tantas outras manifestações culturais.

2.1 A evolução do mangá e a ascensão dos animês

Mangá, um dos elementos mais importantes dentro da cultura pop japonesa, é o nome dado às histórias em quadrinhos japonesas. É uma linguagem que atinge todas as faixas etárias, tendo gêneros específicos para cada tipo de pessoa, profissão ou gosto. Essa linguagem é produto de séculos de evolução e mudanças na produção cultural japonesa. Há

muitas divergências sobre sua real origem, porém sabe-se que, nos séculos XI e XII, contadores de histórias desenhavam ilustrações em rolos de papel e os desenrolavam à medida que a história era contada, um dos primórdios da arte sequencial chamada de *Ê-makimono* (FURUYAMA, 2008, p. 9). A mais conhecida obra é do monge Kakuyu Toba (1053-1140), com o nome de *Chôjûgiga* (desenhos humorísticos de pássaros e animais).

> *Chôjûgiga* é um clássico famoso da história cômica japonesa e tem seu reconhecimento na história mundial da arte em função do humor satírico aliado à técnica apurada de captação de formas. Nele, sapos, macacos, coelhos, e raposas são humoristicamente antropomorfizados, satirizando as condições da época (LUYTEN, 2001, p. 92).

Figura 1: *Chôjûgiga*

Fonte: ADAMSON, 2008, p. 55

Essa tradição artística tinha, muitas vezes, um perfil religioso, como os desenhos *zinga* ou *zen.* Segundo Cavalheiro (2009, p. 21), algumas das obras datadas de X a XII, como *Gaki Zoshi* (rolo dos fantasmas famintos), *Jigoku Zoshi* (rolo do Inferno) ou *Yamai Zoshi* (rolo de doenças), tinham a finalidade de manter os camponeses sob controle, mostrando os ideais budistas e a sua cosmologia dos seis mundos[3].

Nessa linha de evolução, surge no século XV a obra prima da arte cômica de Mitsunobu Tosa chamada de *Hyakki Yako* (A caminhada noturna de cem demônios), que ”Retrata um grupo de demônios brincalhões desprovidos da seriedade religiosa, que saem à

[3] No budismo se crê que há o renascimento. Depois que morremos, nascemos em um dos seis mundos ou reinos definidos pela nossa espiritualidade, sendo eles: seres do inferno, preta, animais, deva, semideuses, seres humanos.

noite, saltitantes, com instrumentos musicais, e depois desaparecem nas brumas da manhã" (LUYTEN, 2001, p. 94).

No período Edo (1660-1867), houve diversas expressões artísticas importantes, como a popularização dos teatros *Kabuki* e *Bunraku* e o desenho *ukyiyo-ê* (desenhos do mundo flutuante). *Kabuki* é o nome dado ao teatro tradicional japonês, tipo de apresentação que usava efeitos especiais e personagens estilizados, tendo seu surgimento datado do século XVII. Segundo Almeida (2008, p. 2), "as características logo lembradas do *kabuki* são, provavelmente, o *mawaributai*, ou palco giratório usado para trocar de cenário, a caracterização violenta do ator *aragoto* e os *oyama*, que são papéis femininos representados por homens". O teatro *Bunkaku* é o teatro de bonecos em que são retratadas as histórias míticas de heróis, guerras e aventuras, expressões artísticas que posteriormente vão influenciar enormemente as narrativas dos mangás.

Os desenhos *ukyiyo-ê* são uma arte para o consumo popular ou para ilustrar livros vendidos por mercadores, classe que cresceu muito nos séculos XVIII e XIX, quando o Japão recebia navios holandeses e chineses para trocas e comércio, aumentando assim a circulação monetária e a procura por entretenimento. Essas ilustrações eram normalmente feitos com uma técnica de xilografia em madeira, retratavam cenas do cotidiano, personagens ou paisagens. Primeiramente, eram sem cores, mas com o passar dos anos e a evolução da técnica de impressão, começaram a ser coloridos.

Um dos fatores mais importantes desse período foi o nascimento da palavra mangá, utilizada primeiramente por Katsushita Hokusai (1760-1849) "que entre 1814 e 1849 criou um conjunto de obras em 15 volumes, designadas como *Hokusai Manga"* (LUYTEN, 2001, p. 98). Muitos desses desenhos eram destinados a representar a vida cotidiana, sempre com humor e utilizando desenhos caricatos, como se pode ver na figura 2, onde um homem faz caretas e brinca com objetos do cotidiano japonês como os *hashis* (pauzinhos usados como talheres), velas e elásticos.

Figura 2: Hokusai Mangá

Fonte: ADAMSON, 2008, p. 54

Essa inovação trazida pelo *Hokusai Manga* só se intensificou com o passar dos anos, principalmente com a chegada, em 1853, da esquadra de Commodore Matthew Perry vinda dos Estados Unidos. Essa abertura fez com que o inglês Charles Wirgman (1835-1891) e o francês George Bigot (1860-1927) se estabelecessem no Japão, trazendo consigo as charges políticas inglesas.

Wirgman e Bigot editaram a revista *The Japan Punch,* que falava de humor misturando as charges inglesas com o cotidiano japonês. Esse momento é um marco para o nascimento do mangá moderno, pois os dois utilizavam aspectos desconhecidos no Japão, os balões de diálogo e um padrão narrativo. De acordo com Luyten (2001, p. 102), “Esse é um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento das histórias em quadrinhos como veículo de comunicação”.

Dos desenhistas japoneses que sofreram influência dessas inovações, um foi o responsável por tornar o termo mangá reconhecido como sinônimo de estilo. Rakuten Kitazawa foi o homem que, segundo Cavalheiro (2009, p. 25), “criou as primeiras histórias em quadrinhos seriadas com personagens regulares e fundou a revista Tokyo Punch, esforçando-se para que ocorresse a adoção do termo ‘manga’ como designador das histórias em quadrinhos no Japão”. Nessa época, esses quadrinhos eram destinados a um público

adulto, focados em críticas políticas e sátiras do cotidiano. Porém, em 1923, os jornais começaram a publicar histórias para o público infantil, como "*Sho-chan no Broken* (as aventuras do pequeno Sho), desenhado por Katsuichi Kabashima e escrito por Shosei Oda, e *Manga Taro* de Shigeo Miyao" (LUYTEN, 2001, p. 111).

Houve diversas mudanças no desenho japonês na época da segunda guerra mundial, muitas vezes utilizado em propagandas armamentistas. Alguns anos depois do fim da guerra, um japonês foi classificado como "*manga no kamisama*", ou deus dos quadrinhos. Ele era Tezuka Osamu, o precursor do mangá contemporâneo.

Em 1941, Tezuka criou o mangá *Shintakarajima* (A nova ilha do tesouro), sendo o primeiro com os efeitos cinematográficos que se tornaram característica do gênero.

> Tezuka introduziu nas suas linguagens um novo gênero composto de histórias baseadas em fatos reais e fantasiosos, com a utilização de ângulos de câmeras que causavam apelo à dramaticidade das relações sociais, através do estilo de narrativas claras e diretas, baseado na idéia de que os leitores deveriam compor um único momento, utilizando-se de imagens fragmentadas (BORGES, 2008, p. 32).

O grande crescimento e expansão da cultura pop japonesa têm suas raízes no trabalho de Tezuka, pioneiro do modelo estético e narrativo das produções. Dentre suas características mais marcantes estão os olhos grandes dos personagens, que se tornou uma forma de assinatura do estilo, pessoas caricatas e esguias, além de uma narrativa que abrange questões como "identidade, perda, morte e injustiça" (GRAVETT, 2004, p. 28). Ele introduziu um modelo seguido por praticamente todos os mangakás de sucesso, pessoas que se dedicam à arte de criar.

Figura 3: A estética do mangá

Fonte: Imagem extraída de Chris Mautner (2011)

A figura 3 traz uma página do mangá *Swallowing the Earth*, de Ozamu Tezuka. Analisando atentamente, pode-se notar a presença de um estilo com fluidez e economia de traços, mas que detalha o que realmente importa na cena. Um dado de grande destaque são os traços dos olhos da personagem, que trazem expressividade à produção. Outro fator que merece atenção é a quantidade de quadros para a descrição de uma pequena movimentação, característica que remete ao cinema. O recurso, que leva o espectador e gera expectativa, é artifício comum nos mangás para prender a atenção do leitor, que acompanha a ilustração como se estivesse acompanhando um filme.

Sua produção é, em grande parte, reflexo do mangaká, que é o responsável por desenhar e criar o roteiro. Para os japoneses, as histórias têm parte da alma do artista e, por isso, a convencional linha de produção ocidental, dividida entre diversos especialistas, não se aplica. A forma de produção em conjunto que compõe a produção de uma HQ ocidental faz

com que se perca a homogeneidade e dá margem a dissonâncias entre roteiro, ilustração e colorização.

Os mangakás são os detentores da técnica de criação, porém somente a técnica não é o suficiente. Os quadrinhos orientais têm características próprias que refletem uma espontaneidade, em que o traço flui página a página de uma forma quase intuitiva. É possível notar em diversas obras que o autor vai melhorando seu estilo versão a versão. Ele ganha segurança para deixar o desenho cada vez mais limpo e dar importância e detalhamento aos elementos que realmente importam para a cena. Essa segurança dá liberdade ao artista e faz com que não tenha preocupação excessiva com a proporção ou com a mimese.

> Em nossa exploração inicial do significado da palavra mangá, vimos que, por definição, ele é um estilo que se assemelha a água. Como a água, o mangá não tem uma forma fixa, mas assume muitas formas. Cada mangaka segue seus próprios cânones, de acordo com o momento, ele está pronto para abandonar seus próprios moldes (LOPES, 2010, p. 83).

A cronologia nesse tipo de produto é mostrada de uma forma diferente da dos quadrinhos ocidentais que mostram um mesmo personagem em várias histórias, sem que haja um começo e um final para sua vida. Por exemplo, o Super Homem vive uma aventura diferente em cada série, sem que essas séries estejam narrativamente interligadas. No mangá, existe uma história com começo meio e fim, em que os personagens sofrem influência do tempo, o que faz com que não sejam utilizados em outros contextos fora do original. Os heróis têm personalidades baseadas no mundo real, como medos, inseguranças, fraquezas, raiva ou amor, outra diferença fundamental em relação a muitas produções ocidentais. Os protagonistas dos quadrinhos japoneses, segundo Luyten (2001, p. 71), “podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa, que, entretanto, no decorrer do enredo da historia, podem realizar coisas fantásticas”. As temáticas das narrativas orientais não têm compromisso com o fantástico. Diferentemente de muitos heróis invencíveis cheios de poder, muitos gêneros representam o cotidiano das pessoas, aspecto que cria grande identificação com o público, que vê parte de sua vida retratada nas páginas.

Existem gêneros de mangás para todo o tipo de público e gosto, cada um devidamente classificado, como na tabela 1 abaixo.

Tabela 1: Generos de mangás	
Shounen	Garoto jovem, adolescente,
Shoujo	Garota jovem em japonês
Gekigá	Público mais adulto, sem pornografia
Seinen	Homens jovens
Josei	Mulheres
Hentai	Pornográfico
Yuri	Relações homossexuais femininas
Yaoi ou Boys Love	Relações homossexuais masculinas

Fonte: Criado pelo autor baseado em Sônia Luyten (2005)

Shounen é um dos estilos mais populares, voltados para o público adolescente. Normalmente contam histórias de personagens determinados a realizar algum feito ou seguir algum caminho que necessite de enorme esforço ou força de vontade. Nesse gênero podemos encontrar muita ação e aventura. Dentro deste estilo estão muitos títulos populares no Brasil, como *Naruto*, *Yuyu Hakusho* e Cavaleiros do Zodíaco.

Shoujo é voltado para garotas adolescentes entre 10 e 18 anos e normalmente contam histórias de romance e comédias românticas cuja personagem principal se depara com inúmeros desafios em que só a força física não é suficiente. Dentre esse gênero, podemos citar *Chobits*, *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors*.

Gekigá tem títulos mais adultos e dramáticos, em que a narrativa traz grande carga de contexto histórico, muitas vezes retratando o Japão feudal. Os personagens não têm humor, como em outros gêneros. Retrata um ambiente mais real onde seus protagonistas sofrem com muitos conflitos internos e, em muitos casos, participam de inúmeras batalhas sangrentas, como o renomado mangá Lobo Solitário de Kazuo Koike e Goseki Kojima.

Seinen é voltado para o público masculino entre 20 e 40 anos. Usam temáticas políticas ou sobre esportes e muitos títulos trazem cenas de violência excessiva e nudez, como no título *Love Junkies*, um mangá com muitas cenas eróticas.

Josei tem como público alvo as mulheres adultas. Trata de histórias do cotidiano feminino mais realista que o *Shoujo*, com romance e sexo. Um dos títulos famosos é a série *Honey & Clover*, que além de ganhar prêmios de roteiro se tornou filme em *live-action* (personagens reais). A narrativa retrata o cotidiano de cinco amigos em uma escola de arte, com seus encontros e desencontros, romances e escolhas de profissão.

Os gêneros *Hentai, Yuri e Yaoi* são pornográficos. Os *Yuri* e *Yaoi* retratam histórias homossexuais, respectivamente, de mulheres e homens.

Essa divisão mostra como o mangá é uma linguagem complexa, que atinge praticamente todas as camadas sociais, idades e sexos. Assim que a televisão foi inserida no oriente, houve uma verdadeira revolução nessa cultura, pois os quadrinhos orientais começaram a ser transformados em desenhos animados, mantendo a sua estética original, sendo intitulados animês.

Grande parte dos mangás de sucesso acabou ganhando sua versão em animação, tendo a mesma história com ligeiras mudanças, sem que essas influenciassem o roteiro principal oriundo dos quadrinhos.

Segundo Sato (2005), os japoneses tiveram o primeiro contato com a animação em meados de 1910, com o crescimento do cinema em terras orientais trazido por americanos como John Randolph Bray e Winsor McCay. Com a técnica de animação, Seitaro Kitayama começou a produzir curtas metragens baseados em fábulas japonesas, como *Saru Kani Kassen* (A luta entre o caranguejo e o macaco), mangá de 1917.

Em 1927, Yasuji Murata foi o primeiro artista japonês a utilizar o método americano de animação em 24 imagens por segundo no animê *Tako no Hone* (Ossos do polvo). Dentre muitas animações de 1910 a 1958, a primeira a ter som foi *Osekisho* (O inspetor da Estação), de Noburo Ofugi, de 1930, um dos primeiros animês do gênero dramático mostrando que poderia ser muito mais do que uma arte cômica. A "[...] animação não era necessariamente uma arte cômica, mas uma forma de cinema viável para tratar de temas adultos, dramáticos e eróticos" (SATO, 2005, p. 30). Ofugi lançou, também em 1937, *Katsura Hime* (A princesa Katsura), como o primeiro desenho animado japonês colorido e *Momotaro* (O menino pêssego) criado em 1944, como o primeiro a ter repercussão internacional, exibido primeiramente na França.

Impulsionados pela evolução da animação norte-americana, mais e mais estúdios japoneses de animação foram surgindo, como o estúdio Nihon Dõga, que produziu, entre outros, o curta *Suteneko Torachan* (Torachan, o gatinho), de 1947. O crescimento da animação e o fortalecimento dos mangás como produto cultural massivo podem ser classificados como de antes e depois de Osamu Tezuka, que criou diversos mangás de sucesso. Um deles foi *Tetsuwan Atomu (Aton Boy)*, que veio a se tornar uma famosa animação em 1963, transmitida pela televisão japonesa regularmente, recebendo o titulo de primeira série de animê da televisão japonês e primeira série exportada para o ocidente. Segundo essa

expansão internacional, Tezuka criou a animação *Jungle Taetei* (Kimba, o Leão Branco), a primeira série colorida exportada para os Estados Unidos e para a Europa.

Com essas exportações o mundo acabou por conhecer a cultura pop japonesa, não somente com os quadrinhos e desenhos animados, mas uma gama de produtos que se tornaram comuns tanto no Brasil como no mundo, segundo Rodrigues (2008, p. 5): "Junto com os desenhos animados, os quadrinhos e os *tokusatsus*, todo um suporte de cultura pop, como jogos de videogame, bonequinhos, bandas japonesas, até mesmo a novela japonesa, chega a entrar no Brasil".

Um exemplo desse fenômeno é o sucesso dos animês na década de 1990, como a série *Saint Seiya*, conhecido no Brasil como *Cavaleiros do Zodíaco*, que deu origem a brinquedos, pôsteres e produtos com os personagens principais do desenho, como os bonecos lançados no Brasil por volta de 1994 pela Bandai, considerados hoje objeto de colecionadores.

Os animês podem ser classificados em três categorias distintas: série, filme e OVA (*Original Vídeo Animation*), cada um com características e durações diferentes.

> Entre altos e baixos, a indústria dos animes foi se diversificando cada vez mais com produções para TV, cinema e títulos produzidos para vídeo (os OVAs – *Original Vídeo Animation*). Atualmente, existem mais de cem séries de TV diferentes, além de vários lançamentos para vídeo e cinema (NAGADO, 2005, p. 52).

As séries são feitas para serem veiculadas na televisão, com frequência normalmente semanal, com a duração de um episódio de aproximadamente 25 minutos. Os filmes são versões em longa metragem de animês, normalmente feitos para os cinemas, com histórias próprias que não fazem parte da cronologia da série. Existem séries, como *Bleach*, veiculado às terças-feiras na TV Tokyo, que ultrapassam os 270 episódios. E há ainda os OVAs, que não têm frequência de exibição, como as séries para televisão, e não têm a mesma duração de um filme. São, em grande parte, histórias paralelas à série, com duração de aproximadamente 25 minutos, a mesma de um episódio de TV, podendo não ter vínculos com a narrativa original, mas muitas vezes usados como complementos. São, em sua grande maioria, lançados diretamente em DVDs com uma qualidade bem superior à da série de televisão.

Tabela 2: Tipos de animês	
Kyoodai Robotto	Robôs Gigantes
SF Akushion	Ação e Ficção Científica
Meruhen	Fábulas
Meisaku Shirizu	Séries de obras literárias
Supaa Kaa	Super-carros
Shõjo Monogatari	Histórias para meninas
Bõken akushion	Ação e aventura
Gyagu anime	Animê humorístico
Supootsu	Esporte
Yokai	Mundo Sobrenatural
Jidai Geki	Coisa de época
Kodomo anime	Animê para crianças

Fonte: Criado pelo autor baseado em Sato (2005, p. 36-37)

Almeida (2008) traça a influência dos teatros *Kabuki* e *Bunraku* sobre as animações nipônicas. Nessa produção tradicional japonesa, atores encenam peças sobre diversos tipos de histórias sejam fantásticas, de batalhas ou comédias. Esse tipo de teatro foca a dramaticidade das ações dos personagens e não em seus diálogos, interpretações sem compromisso com a realidade, mas sim com a ficcionalidade e a imaginação.

> O Animê parece ter absorvido muitas características do teatro Kabuki e Bunraku: a ênfase aos personagens e sua visualidade; enredos ilógicos e cheios de fantasia; ação fragmentada; o clímax da história centralizado no conflito corporal dos personagens (ALMEIDA, 2008, p. 2).

As animações japonesas se remetem a essa tradição por meio das narrativas que exploram a dramaticidade e as personalidades antes das ações. Mesmo a arte dos mangás, que favorece o personagem pela simplicidade, o teatro japonês dá ênfase aos atores e não ao cenário, nos animês esse padrão é seguido dando ênfase a expressões e gestos.

O mangá tem uma relação próxima com a animação, formando em seus quadrinhos um mapa para a animação e podendo ser comparado a um *storyboard*, que é a produção de desenhos para orientar a filmagem cinematográfica, em tomadas e cenas. Na figura 4, pode-se notar essa relação: a parte superior corresponde ao mangá e a inferior, à sua adaptação para

animação. São visíveis as semelhanças de ângulo, composição e cena, tendo ligeiras mudanças nos personagens.

Figura 4: Relação mangá/ animê

Fonte: Animê e mangá *Death Note*, de Tsugumi Ōba e Takeshi Obata

A disseminação dessa cultura tem grande influência tanto na vida quanto no pensamento dos *otakus*, uma palavra que define os fãs dessa cultura. Por meio da palavra "fascínio" se pode entender o mecanismo que orienta o surgimento do fenômeno chamado de *cosplay*. Quanto à etimologia da palavra, *cos* é uma abreviação de *costume*, traje ou fantasia em inglês, e *play* significa, também em inglês, brincar. Ou seja, "brincar de se fantasiar". Mas essa atitude vai muito além. Significa escolher um personagem que mais lhe agrada e absorver suas gírias, falas, jeitos e gestos. Ao vestir a fantasia, os *cosplayers* se transformam no personagem, dão vida ao que antes era apenas fictício.

> [...] mangás e animês são encenados em peças de teatro e telenovelas, viram tema de músicas, alimentam leilões de edições raras e encontros e desfiles de cosplay, quando fãns encarnam os herois de suas aventuras prediletas usando os trajes dos personagens (LUYTEN, 2004, p. 51).

Esse tipo de brincadeira é uma tendência que começou com jovens fanáticos pela série *Star Trek*, nos Estados Unidos na década de 1980. Muitos fãs da série saiam fantasiados dos

seus personagens favoritos, fazendo interpretações e discutindo temas sobre a série. A iniciativa gerou uma onda de convenções e reuniões que se adaptaram aos novos lançamentos, como as convenções de *Guerra nas Estrelas* ou, atualmente, os fãs de Harry Potter.

Querer ser um herói, querer trazê-lo da ficção e dar vida ao personagem é uma atitude que chega ao continente asiático como influência da cultura pop norte-americana, fazendo com que os fãs começassem a se fantasiar nas convenções do gênero. Há convenções e concursos de *cosplayers* em diversos países, em que a melhor fantasia associada à melhor interpretação do personagem vale prêmios em dinheiro. No Brasil, o concurso anual *World Cosplay Summit Brazil* conta com mais de 150 apresentações.

Juntamente com os animês e mangás, existem os filmes e séries intitulados *Tokusatsus*, ou em sua tradução "efeitos especiais". São *live actions* (personagens reais) de histórias de ficção e fantasia, na maioria das vezes retratando heróis vencendo monstros. Dentre os mais famosos veiculados no Brasil, podemos citar *o* Jaspion e *o* Jiraya. Uma importante vertente desse tipo de série são os chamados *Super Sentais*, compostos por equipes multicoloridas que lutam contra monstros, com a ajuda de robôs gigantes. Dentre eles, podemos citar o *Esquadrão Relâmpago Changeman*, produzido pela Toei Company, que juntamente com *Jaspion* e *Jiraya* se tornaram um marco dos anos 1980 e 1990.

Associados a esse universo cultural existem as *animes songs*, que são as músicas que fazem parte das trilhas sonoras dos animês e *tokusatsus*, criadas por cantores como Ichirou Mizuki. Dentre os mais famosos cantores, podemos citar Hironobu Kageyama e Akira Kushida, que entraram para o universo pop japonês cantando músicas das famosas séries *Sharivan* e *Jaspion*.

Próxima do *anime song*, existe a *J-Music* ou música pop japonesa, que é formalmente a música pop de origem ocidental, porém cantada em japonês. Os cantores do gênero usam roupas e cabelos extravagantes. Como repercussão do pop mundial, há também as *boys bands* na versão oriental, grupos de aproximadamente cinco integrantes homens que cantam e dançam, como a banda japonesa *Shang Shang Typhoon*.

Dentro desse leque de gêneros, além do *J-pop* existe o *J-rock*, versão japonesa do rock ocidental. Aqui, a busca pela inovação na indumentária é uma marca registrada, tanto que, muitas vezes, se confundem homens e mulheres.

Essa cultura é cultuada por diversas pessoas no mundo todo, mas os que realmente são adeptos dela, os que frequentam assiduamente eventos para discutir temas e episódios de animês e edições de mangás, os que fazem *cosplay* e que vivem em função desse fascínio são os chamados otakus.

2.2 Otakus

A cultura pop japonesa há muito deixou de ser restrita aos japoneses, por ser considerada uma forma de cultura globalizada que possui fãs em diversos países. Para designar um adepto dessa cultura, há a palavra otaku.

A primeira pessoa a utilizar esse termo foi Nakamori Akio em um artigo para a revista *Burrico*, em 1983, segundo Barral (2000, p. 28): “No Japão, o sentido original do termo otaku não se refere apenas aos consumidores de desenhos animados (animês) e revistas em quadrinhos (mangás)”. Esse termo ficou algum tempo na clandestinidade, sendo usado por poucas pessoas, até que um fato desastroso trouxe luz ao termo como um sinônimo de doente ou psicopata. Quando a polícia revistava o apartamento de Mizayaki Tsutomo, responsável pelo assassinato de quatro garotas, foram descobertos itens de otakus típicos, como pôsteres de desenhos, bonecos e muitas réplicas de garotas dos animês em trajes ousados ou seminuas.

Esse fato ganhou tanta visibilidade que, até hoje, o uso do termo gera certo receio dentro do Japão. Passou a ser usado para designar o fanático por alguma coisa, fugindo do seu significado primordial, como “otaku do futebol” ou “otaku do baseball”. Mas seu sentido ainda se relaciona ao de uma pessoa que vive em função da satisfação dos seus prazeres ligados à cultura pop japonesa, em especial com os meios eletrônicos e dentro da cibercultura. “Criados com um controle remoto na mão em lugar de um chocalho, os otakus são a primeira geração multimídia. Serão lembrados como os primeiros ancestrais do *Homo virtuens”* (BARRAL, 2000, p. 21). *Homo virtuens*, significa o fenômeno que atinge esse grupo e indica um tipo de pessoa que vive em função do virtual, que lida mais com o mundo virtual do que com o real propriamente dito. Esse fenômeno pode ou não ser relacionado ao mundo digital, mas o conceito, em suma, se resume na vivência imaginária em um ambiente fictício maior do que uma vivência real e física, como diversos jovens que preferem se relacionar no ambiente virtual ao invés de pessoalmente, tendo dificuldades de sociabilização.

Os otakus se encontram e se relacionam com outros que partilham do mesmo fascínio, tendo no ambiente *online* sua área de relação social e cultural. Podem ser tanto classificados como uma comunidade estética (BAUMAN, 2003, p. 63), quanto como uma forma de comunidade virtual (LEVY, 2000, p. 128). Os adeptos clássicos são pessoas que, normalmente, se fecham para o mundo vivendo quase que exclusivamente para satisfazer seu

hobby, como colecionar bonecas, mangás, animês e diversos outros produtos culturais do Japão contemporâneo.

> Para novatos, otaku é uma palavra que denomina a tribo dos que curtem mangá, animês e cultura pop japonesa em geral. Para quem já tem certo aprofundamento sabe que o termo otaku surgiu no Japão para tarjar os nerds e, sabe também, que no Ocidente a interpretação japonesa foi ignorada. Brasileiros, americanos e europeus usam o termo "otaku" somente para se diferenciar, se dividir em um grupo tão peculiar quanto os trekkers, cinéfilos ou metaleiros (SAKUDA *apud* LOURENÇO, 2009, p. 55).

Étienne Barral (2000, p. 22) traça os elementos que orientaram o surgimento desse fenômeno sociocultural em três pontos distintos: educação, informação e consumo. O sistema de ensino japonês pode ser resumido em uma palavra: disciplina. Há planejamento para tudo e isso faz com que a juventude sofra pressões extremas em relação aos exames, comparados aos vestibulares brasileiros, porém com elevados critérios de avaliação, baseados em números. Essas pressões excluem diversos jovens que não se adaptam ao sistema, ou não têm facilidade para lidar com essa rotina. Tais jovens, ao sofrerem diversas humilhações de seus colegas e do próprio sistema, criam bloqueios em suas relações sociais.

Os otakus tendem a se fechar em seus quartos para vivenciar na frente de seus computadores um mundo virtual, fantasioso, como uma válvula de escape de um mundo onde eles não são bem vindos, ou ao qual não conseguem se adaptar.

> Longe de ser um fenômeno marginal, os otakus e similares são a expressão de um mal-estar generalizado da juventude japonesa, indecisa entre suas aspirações – os sonhos de juventude – e a realidade de uma educação e de uma sociedade que não deixam lugar para o sonho. Os otakus, jovens hipersensíveis, chegaram a apontar a origem de seu mal, e definitivamente escolheram fugir dele, escapando para uma bolha imaginaria e virtual (BARRAL, 2000, p. 23).

Os otakus reunidos interagindo em um ambiente *online* vivem o que Maffesoli (2006) chama de "estar junto à toa", ou uma socialização pelo lúdico, pois cada membro desse grupo se relaciona na internet com a finalidade de diversão. A expressão "estar conectado", muito comum a esse público, significa participar das comunidades de desenhos, saber o que acontecerá nos próximos episódios, discutir opiniões referentes aos animês, mangás, games e música. Ciberespaço é o local virtual onde tudo isso acontece, onde se dão a interação e o agrupamento desse fenômeno.

Esses jovens trabalham para consumir seus objetos de desejo ou sustentar o seu vício ou fascínio. É muito comum encontrá-los com roupas gastas, mas com coleções impecáveis de aeromodelos das mais variadas marcas e modelos. O dinheiro gasto com o que consideram "superficialidades", como roupas, é usado de forma mais produtiva, para eles, comprando uma boneca, uma série em DVD ou mesmo fotos da cantora preferida.

Nascidos sem as restrições impostas pelo pós-guerra, os jovens dessa tribo se voltam para uma era de lazer e consumo. Esse fascínio chega ao ponto de o jovem realmente interagir com objetos virtuais inanimados: "Tímidos, pouco seguros de si, eles descobrem o amor por procuração, enamoram-se de bonecas de resina, de heroínas de desenhos animados ou de vedetes, fabricadas sob medida" (BARRAL, 2000, p. 23).

Nessa comunidade, é possível notar diversas correntes ou nichos sociais, sendo que o elo entre todas é o fascínio. Alguns otakus são adeptos dos chamados *garages kits*, miniaturas de submarinos, casas, tanques e outros objetos de séries, filmes ou mesmo da história contemporânea. Um dos exemplos apresentados por Barral (2000, p. 38-43) é o de Hashimoto Hiroki, de 35 anos, médico pela Faculdade de Tokio, o sonho de todas as mães japonesas para seus filhos, tendo em vista que um diploma significa lugar garantido no mercado de trabalho japonês. Hiroki passa os dias em seu apartamento montando miniaturas dos aviões *Thunderbirds*, série inglesa dos anos 1960. Olhando para sua infância, fica bastante claro esse fascínio. A partir da 1ª série do ensino fundamental, ele foi se preparando para os exames, sem tempo de brincar, divertir-se ou mesmo se dedicar a algo que não fossem contas, equações, física e história. Depois de ter passado a infância e a adolescência nesse sistema disciplinado e fechado, decidiu, depois de adulto, que queria montar réplicas de aviões. E vem fazendo isso desde então, sem convívio social, mulher ou filhos.

> Na hora de escolher o seu caminho profissional, Hiroki abandona a medicina para consagrar-se, em tempo integral, à sua paixão infantil. Paradoxalmente, essa escolha de vida é, sem dúvida, seu primeiro ato de homem adulto. Recusando-se a engajar-se na vida que lhe fora traçada por sua família, ele se torna autônomo pela primeira vez. Não deixa mais que a mãe dite sua conduta (BARRAL, 2000, p. 40).

Outro exemplo citado por Barral (2000, p. 41-51) é o de Kawamorita Yu, um famoso colecionador de bonecas. Yu passou a infância passando de escola em escola, com problemas respiratórios e uma miopia que o faz usar enormes óculos de armação. Isso fez com que fosse muitas vezes tratado com indiferença pelas crianças de sua idade, o que lhe proporcionou dificuldades em se relacionar.

Foi ainda na infância que começou a colecionar figurinhas de monstros, bonecas, robôs e heróis. Mas ao chegar a idade adulta, seu fascínio recaiu quase que unicamente sobre sua coleção de bonecas. “Em vez de esforçar-se na esperança de ter um verdadeiro encontro, que poderia de alguma forma terminar em um fracasso, ou pior, uma traição, Yu prefere investir no universo onírico, em busca da certeza cujas chaves possuí” (BARRAL, 2000, p. 46).

Dentro desse fascínio, não podemos nos esquecer de citar os *games*. Existem centenas de jogos com a estética dos personagens japoneses, como a série *Final Fantasy*, produzida pela Square Enix, ou mesmo o famoso jogo de luta *Street Fighter*. Esse tipo de otaku vive em função de vencer seu adversário com socos e chutes virtuais, ou mesmo conhecendo o monstro secreto do jogo que pode dar ao jogador um item que poucos conhecem.

Alguns jogos têm milhares de adeptos. A série *Final Fantasy*, por exemplo, que está em sua 12ª edição (2010), teve seu lançamento em 1988. Sua sétima edição foi uma revolução no mercado, sendo o primeiro RPG (Role Play Game) totalmente feito em três dimensões. Nesse gênero de jogo, os personagens seguem uma história, enfrentam monstros e desafios, evoluem passando níveis até ficarem mais fortes no desenrolar do jogo. O *Final Fantasy VII* fez tanto sucesso que, em 2004, a produtora lançou o filme *Final Fantasy: Advent Children*. O longa metragem foi feito para complementar o fim da história passada no jogo. Muitos elementos do filme são identificados somente pelas pessoas que jogaram o jogo original. De acordo com a produtora, o produto vendeu somente na primeira semana 420.000 cópias, somente no Japão.

Tendo em vista esse mercado, a indústria de jogos criou edições baseados em animês de grande sucesso, como a série de jogos de luta *Dragon Ball Budokai*, baseada na famosa série *Dragon Ball*, do autor Akira Toriyama, veiculado no Brasil pela Cartoon Network, pela TV Bandeirantes e TV Globo.

Esses exemplos apresentados de pessoas e tipos de fascínio estão relacionados ao ponto de origem do fenômeno otaku, porém, tendo em vista que essa cultura é difundida globalmente, é possível notar que muda e se adapta a cada nacionalidade ou tradição. Especificamente no Brasil, é possível notar a presença dessa comunidade nos “anime encontros”, onde se reúnem para comprar coisas que os identifiquem, encontrar as pessoas com quem se relacionam virtualmente, se sentir parte da comunidade, ver e ouvir pessoas que têm os mesmos gostos, o mesmo fascínio pela cultura pop japonesa.

O principal evento brasileiro é o Anime Friends, apelidado de AF, que reúne todas as representações do universo da cultura pop japonesa: salas de exibição de animês, apresentação

de *cosplayers*, jogos e outros. Uma das grandes diferenças, se não a principal, é que visivelmente os otakus brasileiros são mais falantes, extrovertidos sem receios ou medos da relação com outras pessoas, característica vista no fenômeno japonês.

> O público brasileiro é formado por muitas garotas e casais de namorados otakus, o que seria uma contradição no Japão. Muito mais soltos, entusiastas e barulhentos do que suas contrapartes orientais, os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafo de seu dublador preferido, pulam ouvindo anime songs como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos otakus japoneses (CARLOS *apud* NAGADO, 2009, p. 3).

Essa diferença básica é expressão da globalização da cultura por meio, primeiramente, da televisão e, posteriormente, do mundo virtual. O Brasil, além de consumidor dessa cultura, é produtor de alguns títulos famosos, como a série *Holy Avenger*, ilustrada por Erica Awano. Essa série de quadrinhos tem a mesma estética, estilo e moldes dos tradicionais japoneses, mas com ligeiras diferenças. Uma das principais é a metalinguagem, em referência a animês famosos no Brasil. Existem ainda dezenas de outras produções próprias, chamadas de fanzines, como o *Los Caballeros Ridiculos*, de João Vicente, que satiriza a série *Cavaleiros do Zodíaco*. A sátira utiliza personagens caricatos em cenas cômicas e, por utilizar paródias e intertextualidades, o entendimento só é possível com o conhecimento prévio a respeito da série original. Outras diferenças são as piadas brasileiras sobre sexo, homossexualidade, infidelidade, burrice e covardia.

Um otaku pode ser um colecionador de animês, miniaturas ou filmes (em praticamente todos os países), mas cada um tem uma forma de lidar com seu fascínio. É daí que surgem expressões artísticas como o fanzine ou o AMV. O fascínio por essa cultura extrapola os limites impostos pela mídia ou pelos produtos, gerando atitudes marcadas por apropriações, adaptações e reconfigurações, criando assim produtos artísticos únicos a partir de colagens e montagens.

Essa forma de reconfiguração das mensagens estéticas e culturais para a produção de novas expressões artísticas se tornou uma característica comum aos otakus, tanto no *fanzine* quanto no AMV, que será visto com mais clareza no capítulo a seguir.

3. O AMV (*ANIME MUSIC VIDEO*)

3.1 Origem e formato do AMV

Os otakus são os responsáveis por uma expressão artística que une os animês e o videoclipe em uma produção caseira feita por fãs. De acordo com Condry (2010, p. 144), o movimento desse público nos Estados Unidos se apropria da cultura pop japonesa e a reconfigura em produções como o AMV.

O fenômeno da reconfiguração da cultura pop japonesa é visto pelo mundo todo pela internet com o auxílio dos chamados *fansubs*, grupos de otakus que fazem legendas e traduções do japonês para outras línguas. Algumas horas depois da exibição do animê na televisão aberta japonesa, ele está disponível para *download*, legendado do japonês para diversos idiomas como inglês, português ou espanhol. Com isso, qualquer pessoa pode acompanhar qualquer produto midiático oriental. Essa atitude é normalmente feita sem a intenção de lucro, sendo amplamente divulgada no ambiente virtual por meio de sites e comunidades.

> Trekkies ou fãs de Star Wars fazem as mesmas atividades que os otakus, mas uma prática diferencia os fãs de anime dos outros ávidos fãs: fansubs. Grupos de otaku conhecidos como fansubbers são responsáveis por traduzir, legendar, e copiar os programas de televisão e filmes originalmente transmitidos ou lançados no Japão (em japonês) para que outros fãs possam assistir (HATCHER, 2005, p. 517).

Essa disponibilidade do conteúdo digitalizado nos mais diversos formatos de extensão de vídeo torna possível ao fã, com conhecimentos em edição criar um AMV, abreviação de *anime music video*. Expressão artística criada por um otaku, o AMV é uma forma de videoclipe pela organização das imagens em função de uma música.

Como em toda obra, há uma relação íntima do autor com sua produção. Esses vídeos exploram sua visão sobre a narrativa original, sobre os personagens ou sobre a música. Sem qualquer vínculo com formato ou direitos autorais, os produtores têm plena liberdade criativa para misturar diversos animês completamente diferentes em função de determinada linha conceitual. Alguns deles ressaltam a personalidade do personagem do filme original a partir da visão do autor do AMV, sincronizando a edição com uma música para gerar um novo produto.

A cibercultura, dentro do amplo cenário da pós-modernidade, é o contexto que ambienta essa forma de representação artística: o universo individual do artista informal conectado à rede de computadores e munido das ferramentas digitais ao seu alcance são as condições de sua criação.

> Através do uso de um computador e de uma conexão à Internet, houve transformação do quarto do jovem em um espaço de exercício da individualidade, de acesso ao mundo exterior através da tecnologia sem a chancela dos pais ganha ares assustadores para muitos desses. Dentro desse espaço restrito, mas de posse de um computador conectado à Internet, o jovem é capaz de ter acesso a fotos, músicas e vídeos.
> Ele pode utilizar esse material para – reciclando-o através de edição, montagem, etc. – expressar seus gostos, sentimentos e valores. Um exemplo disso é o Anime Music Video (AMV), vídeos feitos por aficionados editando trechos de suas animações preferidas, muitas vezes, com músicas de grupos de rock como Linking Park (LOURENÇO, 2009, p. 5).

De acordo com a relação entre som e imagem, o AMV pode ser considerado uma forma de videoclipe. Para entendê-lo, devemos decodificar os elementos que o compõem. Esses vídeos são compartilhados em comunidades de fãs, como o portal Anime Music Videos[4], que é a maior e a mais antiga comunidade, dedicada exclusivamente à produção e divulgação de AMVs, e conta com mais de 140 mil membros e dezenas de vídeos para download. É detentora do mais tradicional concurso em todo o mundo, *Viewers Choice Awards* (VCA), que desde 2002 recebe anualmente participantes do mundo todo, que disponibilizam suas criações para análise de um júri, composto por otakus profissionais em edição e produção de vídeo, além de serem abertos para votação pública.

Esses videoclipes podem ser divididos em categorias e gêneros distintos. Uma dessas divisões são os AMVs de ação, que têm em comum a presença de música de andamento rápido, com diversas cenas de batalhas, editadas com muitos cortes e efeitos. Na maioria deles, há uma importância maior à sinestesia, existente na relação entre os cortes e a intensa velocidade da música, do que à narratividade.

Os da categoria "*dance"* são vídeos editados com cenas de personagens que dançam ou parecem que estão dançando com ajuda da edição. Eles são colocados sobre uma trilha sonora, dando a sensação de o vídeo ter sido criado assim e não uma montagem de cenas. Outro gênero muito presente em concursos é o *character profile*, ou perfil de personagem, cujo objetivo é retratar a personalidade de um único personagem. Existem diversas outras

[4] www.animemusicvideos.org

divisões, como romance, drama ou terror, categorização que lembra muito os gêneros de filmes.

A popularização dos AMVs ocorreu, em grande medida, em função da evolução da tecnologia digital, da facilidade dos softwares de edição de vídeos, da internet e, acima de tudo, do perfil das expressões artísticas na pós-modernidade fundado na colagem e na montagem. Mas, seu início se deu antes do computador. Pelo seu caráter digital e sua produção marginal, restrita a um grupo específico, Springall (2004) relata a enorme dificuldade em chegar a resultados concretos sobre sua origem. Em sua pesquisa, aborda essa problemática por meio de entrevistas com os mais antigos produtores.

> [Os] AMVs começaram como simples preenchimento de outros vídeos. Jim Kaposztas é geralmente creditado como criador do primeiro AMV moderno, feito em 1982 usando imagens da série Gundam e a canção "Mr. Roboto". Seus vídeos costumavam ser mostrados como preenchimento no Sci-Fi convenções o veterano criador Scott Melzer nos lembra de quando AMVs eram usados para serem incluídos, assim como *filler* no final de "*fansub*", fitas de anime que os fãs iriam adquirir e traduzir do japonês por conta própria, inserir legendas para que outros fãs pudessem assistir anime e entender o enredo (SPRINGALL, 2004, p. 21, tradução nossa).

Como mencionado pela pesquisadora, os AMVs nasceram sem os computadores, em uma edição manual de fitas de vídeos. Antes da revolução digital, pessoas compravam ou gravavam os animês em VHS e legendavam em inglês, para que pudessem ser entendidos no ocidente, especialmente nos Estados Unidos. Era o primórdio do que chamamos hoje de *fansubbing*. Com o avanço da tecnologia e da cibercultura, essa rotina se tornou mais rápida e fácil, seja na produção ou na divulgação desses vídeos.

A comunidade de otakus dos Estados Unidos, na década de 1980 e 1990, se chamava *anime clubs* ou, na tradução, clube de animês. Pelo fato dessa cultura ser oriunda do oriente, sendo difícil o ocidente ter acesso a ela. Os que tinham montavam reuniões para assistir aos desenhos e ler os quadrinhos, com a ajuda de membros que conheciam o idioma japonês. Com o passar dos anos e o avanço do mundo virtual, o acesso à cultura pop japonesa se tornou mais imediato e fácil. Não precisando mais do apoio de reuniões, a comunidade foi deixando de ser mais presente fisicamente, para se tornar virtualizada, com maior velocidade de produção e divulgação.

A reconfiguração da mensagem midiática vista no surgimento do AMV, pode ser considerada uma inovação do ponto de vista que é percebida como uma novidade gerando formas de sociabilidades.

> A Comunicação Social parece mais vocacionada a considerar 'inovação' segundo seus efeitos, impactos, apropriação e proveito social. Nessa linha, uma inovação não significa, necessariamente conceber algo novo, mas sim que as pessoas o percebam como novidade ou que cause transformações nas relações psicossociais (GIACOMINNI; SANTOS, R. E., 2008, p. 16).

De acordo com os autores o conceito pressupõe uma mudança, no caso a produção desse tipo de vídeo é uma inovação pelo surgimento de uma nova forma de linguagem baseada na combinação de elementos, no caso os animês e a música pop. A clandestinidade e a disponibilidade do conteúdo que possibilitam a produção dessa expressão artística gera a uma total liberdade criativa aos autores, que automaticamente gera uma maior experimentação na construção de linguagens, significados e relações.

3.2 Relação com o videoclipe

Como o *anime music video* pode ser considerado uma forma de videoclipe, podemos entender a lógica de sua produção a partir de tal. Primeiramente, o videoclipe é muito mais que imagens em conexão com o som de uma música de fundo. É uma linguagem eminentemente experimental criada a partir de complexas relações entre som e imagem. Segundo Coelho (2003, p. 2), as "imagens que transcorrem frenéticas, alucinadamente frente aos nossos olhos nos videoclipes não podem ser condenadas ao terreno da desconexão e da apresentação gratuita de imagens aleatoriamente depositadas na tela". Esse tipo de produção audiovisual agrega elementos de diversos outros meios na criação de uma linguagem própria formada a partir de continuidade e ruptura.

> Neste contexto, o videoclipe é um produto, simultaneamente, de continuidade e ruptura, pois, mesmo agregando e condensando elementos de outros meios audiovisuais, impõe também suas especificidades. De um lado, continua o processo de desenvolvimento da midiatização da música e marca uma adaptação da indústria fonográfica (CARVALHO, 2006, p. 17).

A evolução desse produto da indústria fonográfica a partir da década de 1980 ocorreu em consequência da convergência de diversos fenômenos midiáticos, como a evolução da música popular massiva, do cinema e, principalmente, da televisão, que, segundo Carvalho (2006, p. 25), "é, por excelência, o meio do clipe, uma vez que estimula a sua produção e difusão. A partir da tecnologia de transmissão televisiva, a canção avançou mais na cadeia da midiatização e agregou novas formas de 'ouvir'". O destaque para a palavra *ouvir* nos remete especificamente às novas sensibilidades e à relação com a música proporcionada pelo videoclipe.

Segundo Soares (2007, p. 1), o videoclipe pode ser definido como:

> […] audiovisual que articula questões ligadas tanto à dinâmica do 'áudio' (o som, a canção, a voz, o ritmo) quanto do 'visual' (a imagem, o plano, a edição, os constituintes visuais dos sistemas de divulgação da música popular massiva, entre outros).

Os aspectos visuais e sonoros acionados em sincronia ativam relações sensoriais vinculadas aos efeitos de sinestesia que não existiam. Para essa inovação na linguagem e na sensibilidade, os diretores utilizam técnicas de montagem, edição e efeitos visuais, nas quais os otakus vão encontrar inspiração para a criação de seus vídeos, que utilizam praticamente as mesmas técnicas. Carvalho (2006, p. 36) delimita os efeitos em três modalidades "sobreimpressão, janelas e incrustação".

A sobreimpressão é um efeito relacionado à união de duas imagens para a criação de um duplo efeito visual em uma única tomada, seja ele com transparência ou estratificação. Janelas são relacionadas a um recorte ou divisão geométrica da tela em que duas tomadas distintas convergem em uma mesma imagem. Incrustação é a utilização de *chroma-key*, a chamada tesoura eletrônica, em que uma cena pode ser composta por diversos fragmentos de imagens distintas, sem demarcação geométrica, gerando uma sensação de homogeneidade.

Esses efeitos visuais são usados em torno de determinada temática ou linha narrativa, como menciona Soares (2007, p. 3) sobre a presença ou a ausência do elemento narrativo. Segundo o autor, o videoclipe se constrói a partir da canção, ou seja, na transposição literal de sua temática em imagens ou na sua disjunção, em que as imagens e a canção são opostas. Quanto ao gênero pop, muitos videoclipes fazem uso de teatro e poesia para gerar novas sensibilidades relacionadas à canção. A narrativa sonora é acompanhada por imagens que as identifiquem, para que se possa visualizar a história que é contada pela letra da música.

Goodwin (1992, p. 86) retrata essa relação como “ilustração” da canção, ou seja, a sequência das imagens é uma visualização da narrativa construída na letra e/ou na música.

O videoclipe enquanto produto audiovisual agrega parâmetros dos filmes clássicos. Entre os mais pertinentes, Aumont (2008) elucida o *raccord*, que significa a montagem de planos utilizando cortes, mas preservando uma continuidade. Segundo o autor, apesar de existirem várias utilizações desse recurso, há quatro tipos básicos de *raccord*: de olhar, movimento, gesto e eixo. O *raccord* de olhar é relacionado à cena que mostra um personagem olhando algo na tomada seguinte é mostrado o que ele está olhando, muito comumente usando uma câmera subjetiva. *Raccord de* movimento é a sequência de cenas em que um personagem realiza, por exemplo, em uma corrida a sequência de cenas deve mostrar continuidade em velocidade e direção. O *raccord* de gesto é a montagem em que no primeiro plano o personagem começa o movimento e no seguinte ele termina a ação em outro ângulo. Por fim, o de eixo é normalmente utilizado associado a uma *elipse* temporal retratando uma mesma cena em dois momentos distintos, com movimentação de eixo de câmera para mostrar a passagem do tempo.

A relação de continuidade entre os planos é observada também pela análise dos recursos de transição, segundo Gosciola (2003, p. 125), chamados de “(...) elipse, ou *match-cut*, e o *jump-cut*”:

> A elipse, ou *match-cut*, é um salto no tempo, um deslocamento temporal para o futuro, um dispositivo que liga duas cenas discrepantes pela repetição de uma ação, ou uma forma, ou a duplicação de situações de encenação [...]
> O *jump-cut* é, basicamente, uma distorção na continuidade de uma sequência de imagens, seja relevante à montagem (quebrando a regra dos 30°, isto é, não sequenciar uma tomada depois de outra sem que a câmera não tenha mudado de angulação em relação ao objeto focado, no mínimo 40°), seja uma descontinuidade lógica (GOSCIOLA, 2003, p. 125-126).

Esses recursos de edição possibilitam uma melhor visualização da narrativa e melhoram a estética do vídeo, criando maior homogeneidade nas cenas. A relação entre som e imagem pela narrativa é visível tanto nos videoclipes quanto nos AMVs, porém nos primeiros é formada pela música, artista e imagem, enquanto nos segundos todos esses elementos são reorganizados em função única e exclusiva da proposta do criador, em especial pelo efeito sinestésico. Em muitos *anime music videos* notamos a presença de uma narrativa de imagens formada por cenas de animês que ilustram a narrativa sonora da canção.

Goodwin (1992, p. 87) coloca em sua análise da estrutura do videoclipe uma característica chamada “amplificação” (tradução nossa), que se refere às possibilidades além

da transposição exata da música para a imagem, “[...] novos significados que não entram em conflito com a letra” (tradução nossa). A experimentação no vídeo é realizada a partir da junção ou reorganização de cenas de animês sobre determinada canção, sendo que nesta união geram outros sentidos. Tais sincronias entre imagem e som proporcionam uma mudança nas sensibilidades. O autor ainda comenta a respeito da chamada “disjunção” (1992, p. 88, tradução nossa), que é o choque entre o que se ouve e o que se vê, ou seja, quando a letra e as imagens andam, por algum motivo, em caminhos opostos.

Uma característica recorrente dos videoclipes da música pop é o chamado “registro de performance” (COELHO, 2003, p. 2), que significa a utilização de cenas em que o artista está cantando a música. Esse tipo de recurso é usado nos *anime music videos* de duas formas diferenciadas. A primeira é utilizar cenas dos artistas originais dentro de um contexto feito com animês, misturando imagens de artistas e de desenhos animados. Outra forma, mais comum, é a utilização da “dublagem”, que consiste na sincronização do movimento da boca do personagem com a letra da música, criando a ilusão de que ele esteja cantando. O termo “performance” pode ser conceituado segundo Soares (2011):

> Conceitualmente, tentamos empreender o argumento de que videoclipes performatizam as canções que os originam, propondo uma forma de “fazer ver” a canção a partir de códigos inscritos nas próprias canções populares massivas, mas também diante da problemática dos gêneros musicais e das estratégias de endereçamento dos produtos da indústria fonográfica (SOARES, 2011, p. 2).

Nos AMVs, esse termo é utilizado a partir da montagem, da repetição e de efeitos de vídeo. Em alguns casos, elementos da imagem são utilizados para representar determinado som na música, como a repetição de um movimento que sugere estar criando o som. No estilo *dance*, mencionado anteriormente, feito exclusivamente para dar a sensação de que os personagens dançam a música, ligando as cenas de animês à performance original, podendo ser vista em vídeos que escolhem cenas que se remetem diretamente à coreografia original.

O videoclipe além de uma forma de linguagem é uma ferramenta poderosa no mercado fonográfico. Dentro dessa premissa, sua criação e produção seguem uma estratégia discursiva.

> Pensar o videoclipe dentro dos sistemas da música popular massiva significa tensionar os elos constituídos entre o próprio videoclipe e a canção que o origina, identificar que esta canção está inserida dentro de uma lógica de produção da indústria fonográfica e, estando arraigada neste sistema produtivo, compreender que o videoclipe é um lugar sintomático para

> identificar e problematizar as estratégias discursivas deste produto (SOARES, 2007, p. 2).

Muitos videoclipes são produtos constituídos para suprir uma demanda desse mercado, mas a lógica mercantil de produção e divulgação torna sua linguagem conhecida e acessível. No caso dos AMVs, produção independente distante das mídias massivas tradicionais (sobretudo, a televisão) e associada às novas possibilidades tecnológicas, a prática da experimentação de linguagem torna-se regra, cujo sentido é expressar uma identidade baseada no fascínio pela cultura pop japonesa, com grande liberdade criativa.

A linguagem dos AMVs tem a ver com os chamados *mashups* (citados no capítulo 1 em relação aos conceitos de hibridismo e *remix)*, expressões artísticas feitas exclusivamente para o mundo virtual por internautas ou otakus com conhecimentos sobre edição de som e vídeo. O objetivo dos *mashups* é misturar músicas, vídeos ou videoclipes distintos para a formação das mais diversas configurações, uma forma de recombinação de códigos e mensagens em função da disponibilidade do conteúdo digital. Weiss (2010, p. 9) delimita esse tipo de produção em três pontos chaves. O primeiro se remete à produção que utiliza de colagem, montagem, remixagem ou recombinação de materiais pré-existentes, para a criação de um produto que não mostre traços ou não tenha relação direta com sua matéria prima. O segundo ponto é sobre produções que não mudam o formato original, deixando visível a reconfiguração ou combinação de outros produtos. O terceiro ponto mencionado pelo autor é classificar os *mashups* e os *remix* como uma evolução da própria mídia massiva.

3.3 Análise dos AMVs

Os AMVs são uma forma diferenciada de videoclipe, uma expressão artística baseada no hibridismo da linguagem mídiatica digital. Para entender essa produção é necessario decompor seus elementos, saber a linha criativa utilizada pelo autor e, assim, destacar quais aspectos inovadores estão presentes na sua construção estética.

Farão parte do *corpus* da pesquisa os nove vídeos (tabela 3) ganhadores da categoria "*best of year"*, atualmente chamada de "*vídeo of the year"* do concurso VCA (*Viewers Choice Awards*), promovido anualmente pelo site animemusicvideo.org, entre os anos de 2002 e 2010. Esses nove vídeos somam toda a tragetória do concurso e demonstram a evolução na estética e na linguagem dos trabalhos premiados. A análise estética se efetivará

sobre a linguagem dos vídeos com destaque para a observação dos elementos de linguagem que caracterizam o AMV e o videoclipe.

Para justificar a escolha dos vídeos para análise, foram descartadas as categorias mais específicas, em que alguma característica se destaca, e optou-se pela categoria mais genérica, que agrega tipos distintos de AMV e cujos premiados foram assim considerados os melhores de cada ano.

Tabela 3: Objeto de análise

	AMV	Autor	Localidade	Ano
1	Odorikuruu	Jay R. Locke	Canadá	2002
2	Shameless Rock Video	Ian Roberts	Inglaterra	2003
3	Euphoria	Jay Naling	Estados Unidos	2004
4	Shounen Bushidou	Steeve Gréaux	França	2005
5	Jihaku	Yann J.	França	2006
6	Galaxy Bounce	Xavier Guinchard	França	2007
7	Magic Pad	Xavier Guinchard	França	2008
8	Auriga	Xavier Guinchard	França	2009
9	Ian Fleming's Property of a Lady	Mike Kyo	Russia	2010

Fonte: Produzido pelo autor baseado nas informações do site www.animemusicvideos.org

Para a análise, é importante definir os elementos a serem observados em todos os filmes. A partir dos conhecimentos sobre as animações japonesas e sobre o formato e dos elementos presentes na linguagem do videoclipe, podemos elencar sete pontos principais na linguagem dos AMVs pensados agora como categorias de análise, ou seja, aspectos a serem observados na abordagem dos clipes. São eles: a sinestesia, a presença ou ausência de

narratividade, a escolha do animê ou animes em paralelo com a escolha da música, as formas de relação entre som e imagem, as relações entre música e o(s) animê(s), a utilização dos efeitos de edição de vídeo e som e, finalmente, a performance dos personagens.

3.3.1 *Odorikuruu*

O vencedor da categoria de "melhor do ano" no ano de 2002 é o AMV intitulado de *Odorikuruu*. O vídeo feito por Jay R. Locke e utiliza a trilha sonora da cantora Elissa, que fez uma adaptação em inglês da música *Mamboleo*, originalmente em espanhol da cantora holandesa Loona. Apesar da sua nacionalidade, Loona se consagrou com ritmos latinos, como mambo e lambada. Com repertório composto por músicas em ritmos rápidos e dançantes, chegou ao topo das paradas de sucesso na Alemanha com o álbum *Mamboleo* de 1999. No ano 2000, Elissa adaptou a letra para o inglês, mudando alguns pontos, e alcançou grande sucesso nas rádios e emissoras de televisão canadenses.

> *You spin me inside outside*
> *You know you hold me so tight*
> *We'll dance and party all night*
> *Mambo Mambolé*
>
> *So kiss me in the moonlight*
> *You know it always feels right*
> *We'll dance and party all night*
> *Mambo Mambolé*
>
> *You're on my mind every day you are with me*
> *And every night boy you're dancing by me*
> *We dance united together we are one*
> *I'll take you there baby come home with me*
>
> *Ahhhhh(…)*
> (ELISSA, 2000, *single*)

Essa música tem uma coreografia vista no videoclipe original[5]. Nele, a cantora e algumas pessoas estão em um barco. Ao avistar uma ilha com as pessoas dançando, pulam no oceano e nadam até a praia, começando a dançar e cantar.

Em paralelo com o original, o AMV utiliza diversas cenas de animês para dar a sensação de que os personagens estão dançando, uma forma de "registro de performance"

[5] http://www.youtube.com/watch?v=o1dAI9Nh7Y8

(Coelho, 2003, p. 2). O autor utiliza ao todo 34 animês diferentes em microcenas, com durações de até 3 segundos: *Akazukin Chacha, Bubblegum Crisis Tokyo 2040, Child's Toy (Kodomo No Omocha/ Kodocha), Cutey Honey, Eden's Bowy, Galaxy Fraulein Yuna, Iczelion, Super Doll Ricca-Chan* e *Trigun*.

O AMV começa com a cena de um público, seguindo o efeito sonoro de batidas de palmas presentes na música. Para a retratação do som, o autor utiliza sete microcenas, colocando em cada uma um desenho diferente, sendo que todos retratam a multidão no show. No tempo 00:16, a música começa a ser cantada e é mostrada a sequência de cenas do animê *Idol Defence Force Hummingbirds* com as personagens cantando em um show. Nessa sequência, simulação de um registro de performance, o autor Locke utilizou o efeito de dublagem, em que as bocas das personagens se movem como se estivessem cantando a música.

Essa cena começa uma linha narrativa, utilizada ao longo do AMV, com a montagem feita em função do show, como se tudo acontece enquanto as garotas cantam e dançam para um público enorme. Para manter essa linha, o autor continua com a cena em intervalos regulares. Trata-se da propensão do autor em criar uma continuidade por analogia ou *raccord*, segundo Aumont (2008).

Figura 5: Cena do show em *Odorikuruu*

Fonte: Extraído do AMV *Odorikuruu*

A técnica de dublagem é usada também para ilustrar os sons. Por exemplo, no intervalo de 00:30 a 00:36, aparecem sapos do animê *Kero Kero Chime* tocando cornetas, rodeados de efeitos de vídeo, como estrelas e linhas coloridas, como podemos notar na figura 6.

Figura 6: Sapos tocando instrumento

Fonte: Extraído do AMV *Odorikuruu*

Seguindo o ritmo da música, o autor utiliza uma cena do animê *Trouble Chocolate*, em que os personagens principais dançam dentro de retângulos coloridos, que lembram uma organização de quadrinhos, mais uma vez para criar a ilusão de registro de performance. Na cena seguinte, voltamos ao show do começo do AMV, mantendo a linha narrativa mencionada anteriormente.

Para ilustrar a letra da canção, Locke utiliza o animê *Di Gi Charat* e *Wedding Peach* em uma montagem que traduz a narrativa da música. O trecho "*And every night boy you're dancing by me*" (ELISSA, 2000, *single*) é ilustrado por uma sequência de cenas com garotas que olham um menino, sonham e dançam com ele e pensam nele. Após essa cena, novamente aparece uma cena do show, voltando à linha narrativa.

No intervalo de 01:00 a 01:04, a música é retratada com o desenho *Assemble Insert*, em que a personagem, cercada de robôs, pega um pelo braço e o gira, atirando-o ao ar. Essa cena não se remete a dança, mas está associada à música e aos movimentos que lembram uma coreografia. A mesma lógica de utilizar cenas com personagens que não estão originalmente dançando é vista em diversos outros pontos do AMV, como na utilização do animê *Ah! My*

Goddess (OVA), em que um sujeito está dando um “mata-leão” (golpe característico de algumas lutas marciais). Quando associado à música e à letra, tem-se outra leitura da cena.

Nas cenas seguintes, o autor organiza imagens dos animês *Martian Successor Nadesico, Perfect Blue, Super Dimension Fortress Macross: The Movie - Do You Remember Love, DNA, Excel Saga, Idol Project, Revolutionary Girl Utena (TV), Saber Marionette J, Neon Genesis Evangelion, Sakura Diaries, Sailor Moon, Love Hina, Macross Dynamite 7, Akazukin Chacha, Maho Tsukai Tai!, Fooly Cooly e Ruin Explorers*. Essa organização segue as anteriores, a narrativa do show, em alguns momentos fazendo a ilustração da letra para o vídeo e em outros pontos um efeito de dublagem associados a pequenos trechos narrativos, conforme o conceito de “ilustração da canção” de Goodwin (1992, p. 86).

A criatividade por trás desse AMV está na forma de organização das cenas, na utilização dos recursos de edição para criar uma relação única entre a música e as cenas de desenhos japoneses. A utilização de diversos animês diferentes dificulta o trabalho do autor, além da utilização de efeitos de vídeos e dublagem que não existiam na época.

3.3.2 *Shameless Rock Video*

O AMV *Shamelless Rock Video,* o melhor AMV do ano de 2003, utiliza as cenas de FLCL (*Furi Kuri*) ao som da música *Speed King*, da banda Deep Purple, criado por Ian Roberts da Inglaterra.

O animê original retrata a história do protagonista Naota Nandaba, que vive na cidade de Mabase, onde há uma fábrica chamada Medical Mechanica. A indústria solta uma fumaça branca que faz com que os adultos fiquem sem sentimentos e sem pensamentos próprios. No desenho de Kazuya Tsurumaki, o personagem Naota é um garoto ranzinza cujo irmão mais velho, Tasuku Nandaba, se mudou para os Estados Unidos para jogar baseball. A história começa quando Naoda, acompanhado por Mamimi Samejima, ex-namorada de seu irmão, é atropelado por uma motocicleta em alta velocidade que joga-o a metros de distância em uma cena visivelmente humorística. A mulher que o atropela, Haruku Haruhara uma das principais personagens do enredo, é uma investigadora disfarçada que anda numa motocicleta amarela chamada de vespa, e carrega um baixo nas costas, utilizado como arma em diversas ocasiões. Ela entra na narrativa com a missão de capturar Atomsk, o pirata espacial mais procurado da galáxia. Após Haruku atropelar Naoda, ela desce pensando ter matado o garoto. Nesse momento, toma a decisão de golpeá-lo com o baixo na cabeça, ação que além de fazê-lo

voltar à vida, faz com que receba um poder especial: em situações de stress, robôs começam a sair de sua testa.

Ao longo dos episódios do animê, é possível notar trilhas sonoras que trazem solos de baixo, guitarra e bateria. Pode-se dizer que a trilha sonora é unicamente composta por músicas de bandas de rock. Essa é a relação principal que orientou a produção do AMV *Shamelles Rock Video*.

Deed Purple é uma banda de rock inglesa de muito sucesso nos anos 1970, que juntamente com outras, como Led Zeppelin, faz parte do que se chama de rock clássico. A escolha da música foi realizada a partir da relação direta do animê com o gênero musical. Por exemplo, no primeiro episódio a personagem Haruku faz diversas utilizações de seu baixo, em momentos de solo; em outros, ela o quebra no chão com toda a força (performance característica de algumas bandas de rock dos anos 1970, como *The Who*). A personagem em questão se relaciona com a música *Speed King* (rei da velocidade), pois em todos os episódios ela dirige sua motocicleta em alta velocidade. Como se pode notar na letra da música abaixo, ela fala sobre uma mulher e uma viagem, sobre rock, tendo familiaridade com a temática do animê.

> *Good Golly, said little Miss Molly*
> *When she was rockin' in the house of blue light*
> *Tutti Frutti was oh so rooty*
> *When she was rockin' to the east and west*
> *Lucille was oh so real*
> *When she didn't do her daddies will*
> *Come on baby, drive me crazy--do it, do it*
>
> *I'm a speed king you go to hear me sing*
> *I'm a speed king see me fly*
>
> *Saturday night and I just got paid*
> *Gonna fool about ain't gonna save*
> *Some people gonna rock some people gonna roll*
> *Gonna have a party to save my soul*
> *Hard headed woman and a soft hearted man*
> *They been causing trouble since it all began*
> *Take a little rice take a little beans*
> *Gonna rock and roll down to New Orleans*
> (DEEP PURPLE, 1970)

O vídeo começa com a cena em que a personagem Haruku quebra uma guitarra no chão e diz "*Let's rock*", tanto como um "registro de performance" (COELHO, 2003, p. 2) quanto em analogia ao estilo musical. A partir daí, o autor organiza cenas do animê em torno

do som, gerando relações sinestésicas proporcionadas pela sincronização entre movimentação e cortes nas cenas, além de efeitos de sobreimpressão e janelas (SOARES, 2007, p. 3). A figura 7 mostra as sobrancelhas do personagem inseridas digitalmente e que se movimentam conforme o ritmo da canção.

Figura 7: Efeitos Digitais

Fonte: *Shameless Rock Vídeo*, de Ian Roberts

A narrativa do AMV segue a do animê original, no começo Naoda ganha seus poderes e no final vence o pirata espacial. Em muitos momentos do vídeo, as cenas são montadas para criar a ilusão de que é o personagem que está tocando a música, uma forma de dublagem de performance. Em outros, o movimento da boca é sincronizado com a letra da música fazendo com que pareça estar cantando. Um ponto importante da dublagem é que os solos de guitarras também são dublados com cenas em que se está tocando, organizadas para dar a sensação que é o personagem que produz o solo, além de uma forma de "disjunção" seguida por uma "amplificação" (GOODWIN, 1992, p. 86). A sequência de cenas do ponto 02:12 ao 02:43 começa com a figura 8, uma cena de pés em um telão, uma quebra da sequência do vídeo ou uma disjunção da imagem com o som. Somente quando o solo de teclado começa é criada uma nova relação, que consiste na sincronia de movimentos dos pés cadenciados com a batida musical.

Figura 8: Sinestesia a partir de amplificação

Fonte: *Shameless Rock Vídeo*

O autor fez uso de diversos efeitos, como as “janelas” (CARVALHO, 2006, p. 36) de imagens vistas na figura 9, que seguem a narrativa do mangá, dividida por quadros, começando do modo de leitura japonesa, ou seja, da direita para a esquerda.

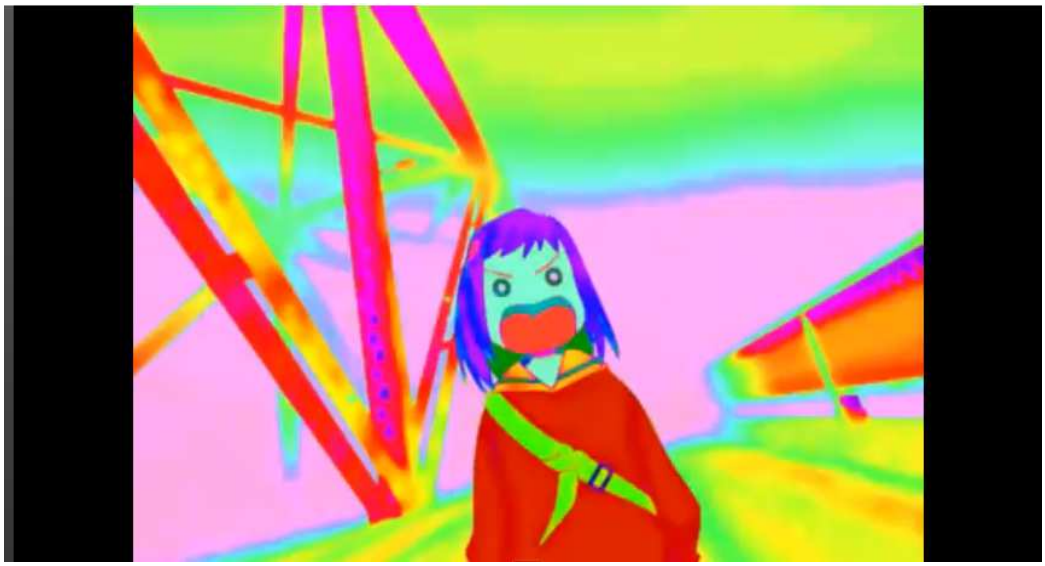
Figura 9: Janelas e efeitos de vídeo

Fonte: *Shameless Rock Vídeo*

Em alguns momentos do vídeo, o autor utiliza um filtro de diversas cores misturadas sem organização, cores que, segundo o Roberts, foram colocadas em função de uma homenagem ao rock dos anos 1970, como podemos notar no seu comentário e na figura 10, ambos abaixo.

> O vídeo é pura auto-indulgência de minha parte, mas deve ser engraçado e emocionante para todos os outros também. Eu parodiei vários efeitos e estilos que eram comuns a mídia visual anos 70 e eu tentei recriar componentes visuais para muitos dos efeitos na música (ROBERTS, 2010).

Figura 10: Efeito de cor



Fonte: Fonte: *Shameless Rock Video*

O que torna este AMV um dos melhores do ano são suas inovações na linguagem, tanto na utilização de efeitos, na montagem e edição do vídeo e na sinestesia entre som e imagem que dão a sensação de ser uma produção única e não exatamente hibridismos entre elementos de origens díspares.

3.3.3 *Euphoria*

O *anime music video* ganhador do prêmio de melhor do ano em 2004 é intitulado *Euphoria* e seu autor é Jay Naling. O filme utiliza cenas do animê *RahXephon* (TV), ao som da música *Must Be Dreaming*, da banda londrina Frou Frou.

O desenho japonês é uma ficção científica sobre a vida de Ayato Kamina, jovem japonês do ano de 2012. Na escola, todas as crianças aprendem que o mundo foi destruído, tendo sobrado apenas o Japão, mas ao desenrolar da série, o protagonista descobre que não só o mundo existe como está em guerra contra seu país. No primeiro episódio, a cidade é atacada e, em momento de desespero, Ayato desenvolve um poder de controlar um *mecha* (robô

gigante). Ao longo do desenho, que se enquadra pela TV japonesa como drama, pode-se encontrar pontos em que filosofia, religião e poder são questionados.

A trilha sonora do AMV é uma música da banda Frou Frou, composta por Guy Sigsworth e Imogen Heap. Em agosto de 2002, lançaram seu único álbum *Details*, que mistura música eletrônica, hip-hop, rap e outros estilos.

Unindo ficção científica com música eletrônica, *Euphoria* tem similaridades com outros AMVs. É possível notar que os efeitos de vídeo e a edição são tratados com importância além do habitual, pois em pouquíssimas cenas não contém efeitos, como descrito por Carvalho (2006, p.36), seja inclusão, sobreposição, transparência ou presença de elementos geométricos que vêm e vão com finalidades diversas.

Pay close attention
Don't listen to me from now
George'll be flying this one
And it's anyone's guess how he does
This is the right turn, wrong universe
Taking me in full bloom
Fireball, careful with that there
See what you made me do

I must be dreaming or
We're onto something
I must be dreaming for
I don't fall in love lawlessly
I must be dreaming or
Pinch me to waking
So undeniably yours
As long as I'm losing it so completely

Incendiary glance
Be come and collide in me
Soon and in hearts oh
While I go helplessly
Sky high, magic eye
Sugar rushing
Don't Stop

I must be dreaming or
We're onto something
Hey just whatcha make me for
I don't fall in love lawlessly
I must be dreaming or
Pinch me to waking
So undeniably yours
As long as I'm losing it so completely

Euphoria
I can't take, anymore of yah

I'm losing it

I must be dreaming or
We're onto something
Hey just whatcha make me for
I don't fall in love lawlessly
I must be dreaming or
Pinch me to waking
So undeniably yours
As long as I'm losing it so completely
(SIGSWORTH, HEAP, 2002)

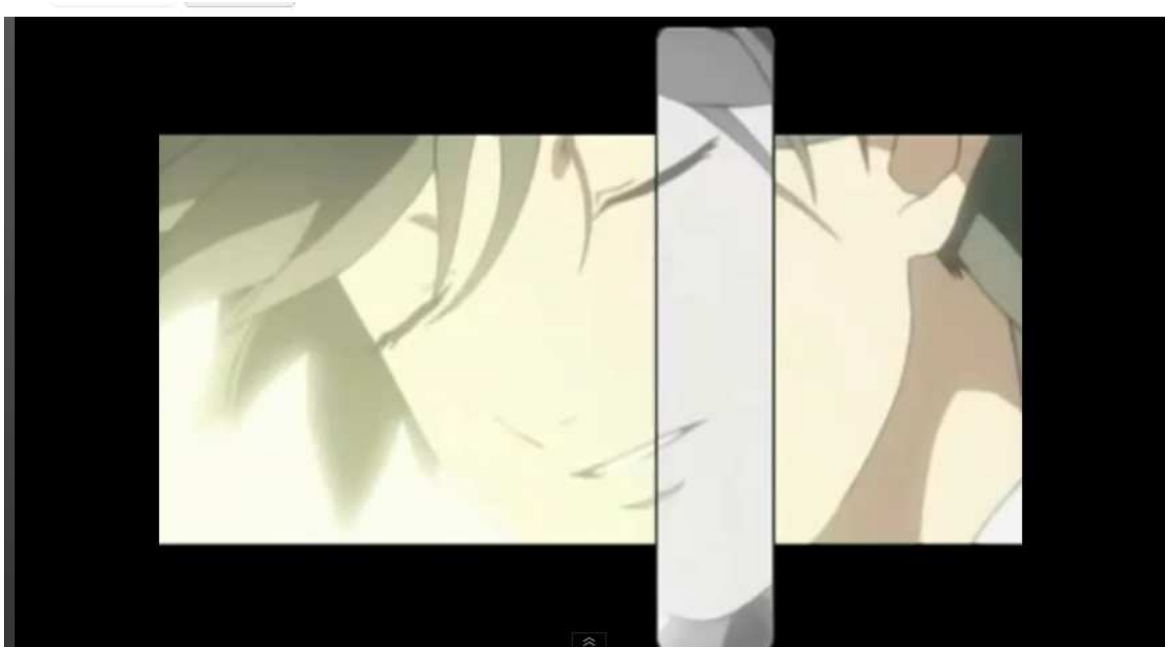
A letra da canção retrata a temática do desenho japonês pelo caráter dramático ao falar sobre sonho, imaginação e amor no relacionamento do protagonista Ayato e seu par romântico Mishima Reika. Os dois personagens se apaixonam e, ao longo da trama, se descobre que ela é do passado e ele do futuro, fato que torna impossível o relacionamento entre eles. Dentre todos os elementos da narrativa, este cria a ligação com a letra da música utilizada no AMV.

Figura 11: Sinestesia em *Euphoria*

Fonte: AMV *Euphoria*, de Jay Naling

A relação entre som e imagem do AMV é feita em muitos momentos com a utilização dos efeitos de vídeo. Na figura 11, podemos notar que existe uma onda sonora no centro do vídeo que representa a música sobre a imagem. Em outros momentos, como no ponto 1:29 (ilustrado pela figura 12), em que o autor coloca um retângulo com um filtro cinza sobre parte da imagem. Os efeitos são ilustrativos sem função narrativa específica.

Figura 12: Efeitos de vídeo em *Euphoria*



Fonte: AMV *Euphoria*

O vídeo de Naling usa diversos efeitos com função plástica. Nele, cores, formas e partes da edição constroem relações formais entre o animê e a música. A organização das cenas segue, em diversos momentos, a ilustração da letra da canção. Na parte "*I must be dreaming*" (SIGSWORTH, HEAP, 2002), destacada na figura 12, o personagem principal está de olhos fechados depois de vencer uma batalha, mas com a montagem seu significado muda, para criar a ilusão de que ele estivesse pensando em sua parceira, que aparece na cena seguinte. Trata-se de uma forma de *raccord* que dá homogeneidade e elucida a narrativa da produção.

O que diferencia esse AMV de outros não premiados é sem dúvida a representação da temática tecnológica futurista do animê, associado à sincronia na utilização de diversos efeitos de vídeo, responsáveis por criar uma nova estética nos AMVs, uma "amplificação" (GOODWIN, 1992, p. 96) tanto da canção quanto das cenas. A produção de Naling não faz uso de dublagem ou qualquer representação de performance, sendo isso um diferenciador perante os outros vídeos. E, finalmente, a sinestesia entre som e imagem é não só criada pela edição das cenas, mas pelos efeitos utilizados, que ilustram a sonoridade das batidas eletrônicas.

3.3.4 *Shounen Bushidou*

O vencedor da categoria de melhor do ano em 2005, *Shounen Bushidou*, de Steeve Gréaux, é pioneiro em uma forma única de AMV. O vídeo utiliza diversos animês ao som da música *Spirit never dies,* da banda de heavy metal alemã Masterplan.

Diferentemente dos outros *anime music videos*, Gréaux utilizou as cenas recortadas de 69 desenhos diferentes em uma edição rápida e não convencional, podendo ser enquadrado, a princípio, no gênero de ação. A linha que une a escolha de tantos animês distintos é o gênero *shounen*, feito para jovens ou adolescentes, normalmente em histórias que refletem o esforço de alguém para alcançar um objetivo ou cumprir uma meta. Para ilustrar a linha de escolha dos animês, pode-se citar alguns títulos que mais estão em evidência no vídeo, como *Naruto, Saint Seiya* (*Cavaleiros do Zodíaco*), *One Piece e Rurouni Kenshin (Samurai X).*

Naruto é um desenho criado por Masashi Kishimoto, em 1999, primeiramente em mangá, para se tornar uma animação em 2002. A história gira em torno de Uzumaki Naruto, jovem ninja vítima de preconceito por ter um demônio raposa dentro de seu corpo. Seu maior objetivo é se tornar o Hokage, título dado ao líder e ninja mais forte. Seu temperamento explosivo e bem humorado dá o tom humorístico à série. Dentre suas características, a principal é ser dotado de enorme força de vontade e determinação. Uma das frases de efeito utilizada pelo protagonista é “desista de tentar me fazer desistir”, aspecto que é associado à ação, aventura e humor, e que classifica o animê como *shounen*.

Saint Seiya, ou no Brasil *Cavaleiros do Zodíaco*, é um aclamado animê da década de 1990. Criado pelo *mangaká* Masami Kurumada, o animê até os dias de hoje é lançado, como a saga atual *Lost Canvas* iniciada em 2006 e finalizada em 2011. O desenho conta a história de Seiya, um dos cavaleiros de bronze responsáveis por manter a paz no mundo. O protagonista é usuário da armadura de pégasus e, juntamente com seus companheiros, enfrentam inimigos muito mais fortes que ele próprio. Novamente, a grande característica de Seiya é a sua determinação. Por mais forte que seja o inimigo, ele nunca desiste e sempre se levanta ao ser derrubado. Essa mesma força de vontade é vista no desenho *One Piece*, em que o protagonista Luff luta com seus amigos para se tornar o rei dos piratas, e em *Rouroni Kenshin*, que é um ex-samurai que luta para proteger as pessoas do Japão. Tendo em vista essa característica, presente em praticamente todos os títulos do gênero *shounen*, Greúx associou o foco do esforço, força de vontade e determinação à música do grupo Masterplain que fala especificamente desse tema.

There was a place - a little town
Where we used to play and laugh around
We went too far - reaching for that star
And the light moved away from me

But the spirit never died - the world belongs to me
This is when I've been given time to live and see

I'll never give up - never give in
Won't stop believing cause I'm gonna win
Sing with my soul before I get old
Cause there may be no tomorrow
There is no limit to what can be done
Climbing the mountain with power so strong
Dusty roads - down the way
Leaving the future behind me

I got a fast car - like a rock star
Come and join the ride with me
Take a spin downtown
Check out who's around
I'll show you where you wanna be

And the spirit never dies - let the music take you higher
I know what it means to burn
That's how I began to learn

So never give up never give in
Rise from the fire if you're gonna win
Sing with your soul - soon you'll be old
Fight the demons inside you
There is no limit to what can be done
Climb every mountain with power so strong
Dusty roads on the way - leaving the past behind you

I've seen love in vain
I have felt the pain
Torn in desire
Lead by the fire
And as I lived it all the world became too small
And my colors grew colder

The spirit takes me higher

Never give up - never give in
Won't stop believing cause I'm gonna win
Sing with my soul before I get old
What if there's no tomorrow
There is no limit to what can be done
Climbing the mountain with power so strong
Dusty roads - down the way
Leaving the memories behind me

Use the spirit
(MASTERPLAN, 2003)

Com respeito à sinestesia no vídeo, é possível sugerir o primeiro ponto que o torna um AMV premiado: as cenas são feitas a partir de recortes dos personagens e do cenário como num mosaico de animações. O segundo ponto é que cada personagem utilizado é colocado sobre o efeito de dublagem, que é um efeito central e orienta a organização e montagem das cenas. Enquanto muitos vídeos utilizam o efeito da dublagem em pequenas partes, pelo enorme trabalho em encontrar a cena certa na qual a movimentação da boca se encaixa com a letra da música, o autor não só faz isso com excelência, mas também utiliza até três personagens ao mesmo tempo ilustrando o mesmo trecho.

O AMV começa com uma sequência de apresentação dos personagens, cujos cortes são orientados apenas pela sonoridade. A partir do ponto 00:54, a letra da canção começa e, com ela começa também o efeito de dublagem e os recortes na animação. Como se pode notar na figura 13, o personagem Naruto em close está inserido em uma cena do animê *One Piece*, característico pelos personagens no plano de fundo.

Figura 13: Dublagem em *Shonen Bushidou*

Fonte: AMV *Shonen Bushidou*, de Steeve Gréaux

A cada frase ou estrofe cantada pela música há uma troca de personagens, como se cada um deles cantasse em conjunto. Ao chegar ao refrão da canção, o autor coloca uma cena com 3 personagens com a mesma movimentação de boca, característico da dublagem, como se pode notar na figura 14, um efeito caracterizado como “tesoura eletrônica” (CARVALHO, 2006, p. 36).

O autor ainda fez muito uso de efeitos de transição, transparência e alguns filtros de cores. O rápido andamento da música orienta, em diversos momentos, a velocidade do corte e edição das cenas. O AMV tem, além de diversos animês, várias cenas de lutas. A narrativa do vídeo pode ser encontrada a partir da fala dos personagens, em relação às diversas cenas de batalhas, colocadas em paralelo com efeitos de vídeo em formas geométricas, misturando e movimentando as cenas.

Figura 14: Refrão da música

Fonte: AMV *Shonen Bushidou*

O AMV é uma nova forma de hibridismo estético na cultura digital, com novas sincronias criadas a partir de criativas formas de utilização das ferramentas de edição. O aspecto da performance dos personagens é um elemento de extrema importância, pois cada um deles contribui para que o vídeo dê a sensação de ser uma produção única, uma única canção cantada por diversos animês do gênero *shounen*.

3.3.5 *Jihaku*

O AMV considerado o melhor do ano de 2006, *Jihaku*, criado por Yann J., é um vídeo que utiliza cenas de diversos animês em uma composição ao som de *Best of You*, da banda americana Foo Fighters.

As cenas utilizadas nessa produção foram retiradas de 117 desenhos japoneses diferentes, entre eles, nota-se a presença de séries como *Bleach* e *Rouroni Kenshin*, filmes como o clássico *Akira* e OVAS como *Tales Of Phantasia*, uma grande quantidade de cenas

curtas e sem uma narrativa própria, seguindo apenas a transposição ou ilustração da letra da música a cada cena.

A banda americana de rock alternativo nasceu com apenas um integrante Dave Grohl. Após o término do grupo Nirvana, do qual era baterista, Dave realizou um feito excepcional para um músico: em 1995, gravou duas faixas tocando baixo, guitarra, bateria e fazendo o vocal, começando com o nome *Foo Fighters*. Após alguns anos, a banda se tornou conhecida internacionalmente com sete álbuns gravados. A música *Best of You*, utilizada na criação de *Jihaku*, é de 2005.

I've got another confession to make
I'm your fool
Everyone's got their chains to break
Holding you
Were you born to resist?
Or be abused?

Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?
Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?

Or are you gone and on to someone new?

I needed somewhere to hang my head
Without your noose
You gave me something that I didn't have
But had no use
I was too weak to give in
Too strong to lose
My heart is under arrest again
But I'll break loose
My head is giving me life or death
But I can't choose
I swear I'll never give in
I refuse

Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?
Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?

Has someone taken your faith?
It's real, the pain you feel?
Your trust?
You must confess
Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?

Has someone taken your faith?

It's real, the pain you feel?
The life, the love you'd die to heal
The hope that starts
The broken heart
Your trust, you must confess

Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?
Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?

I've got a another confession, my friend
I'm no fool
I'm getting tired of starting again
Somewhere new
Were you born to resist or be abused?
I swear I'll never give in
I refuse

Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?
Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?

Has someone taken your faith?
It's real, the pain you feel?
Your trust?
You must confess

Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?
Is someone getting the best
The best, the best, the best of you?
(FOO FIGHTERS, 2005)

A letra da canção traduz uma forma de rebeldia, de não submissão. Há questionamentos em muitos trechos, como na primeira estrofe, que são sincronizados com diversas imagens de animês. Como mencionado anteriormente, o estilo *shounen* é clássico pelo esforço dos heróis principais, que muitas vezes não têm habilidades, apenas uma enorme força de vontade.

O vídeo tem uma diferença básica entre os precedentes aqui discutidos. *Jihaku* não é montado em torno de uma trilha sonora, mas formado a partir do videoclipe original da banda, mudança significativa na estrutura fundamental do *anime music video*.

No videoclipe *Best of You*, dirigido por Mark Pellington, Foo Fighters toca sobre uma estrutura ao ar livre. Depois de um close no vocalista, as imagens mostram cenas curtas de pessoas brincando, chorando, brigando, sonhando, e elementos da natureza como rosas, rios e animais. A montagem se baseia na criação de um ambiente sinestésico pela amplificação e

pela disjunção (GOODWIN, 1992, p. 86) entre imagem e letra, por contradizer a letra entre "registros de performance" da banda.

Em *Jihaku*, o autor Yann J. misturou o videoclipe com cenas de animês, mantendo as cenas de performance da banda original para criar um *remix* de imagens entre o real e original. Como se pode ver na figura 15, o AMV transforma o elemento original colocando-o como parte integrante dentro da animação: no caso, o videoclipe original foi colocado para dar a ilusão de que esteja sendo transmitido pelo telão de um show, efeito clássico de "janela" e "justaposição", conforme Carvalho (2006, p. 36).

Figura 15: Original e animação

Fonte: AMV *Jihaku*, de Yann J.

Em muitos pontos, o autor substituiu as cenas originais por cenas de animação; em outros, utilizou somente a original ou até mesmo as duas na mesma cena, como no exemplo visto na figura 15. A relação entre cena original e animações pode ser vista com nas figuras 16 e 17. Na primeira, há a imagem tirada do AMV no intervalo de 1:44 a 1:45, tendo o trecho da letra cantado "*I refuse*" (FOO FIGTHERS, 2005).

Figura 16: Parte do AMV em “I refuse”

Fonte: Fonte: AMV *Jihaku*

Na figura 12 encontra-se a mesma parte da música do videoclipe original, com duas pessoas se abraçando, sendo que no AMV a cena mostra dois personagens de animê se abraçando e se olhando. Ao ver as duas cenas, torna-se possível entender a relação entre a produção original e o *anime music video*.

Figura 17: Videoclipe original (*Best of You*)

Fonte: Videoclipe *Best of You*, retirado do *youtube*

O autor Yann J. utilizou efeitos de transição e transparência entre algumas das cenas, como nas do videoclipe original, para o AMV. Em outros pontos, ele misturou ambos, num efeito de inserção e intersecção de vídeo. A dramaticidade da letra da canção, a utilização de cenas de curta duração e uma montagem rápida criou a harmonia entre as duas produções, que pode ser notada com a sincronização das partes do videoclipe original que aparecem ao longo de todo o filme.

Essa nova remixagem deu o título a *Jihaku* de o melhor de 2005, sendo uma inovação ao misturar duas produções para criar um produto híbrido baseado não na transposição da canção para o vídeo, mas numa transposição de um vídeo para outro vídeo.

3.3.6 *Galaxy Bounce*

O AMV de Xavier Guinchard ganhador da categoria “melhor do ano” em 2007 foi feito com as cenas do OVA *Pale Cocoon* e da série *Tweeny Witches*, ao som da música eletrônica *Life Light*, do DJ Andy Hunter.

As cenas foram extraídas quase que unicamente do OVA *Pale Concoon*, dirigido por Yasuhiro Yoshiura. O roteiro conta com a história de um futuro próximo quando, por causa da poluição a Terra se tornou inabitada. Por isso, a história da humanidade se perdeu, juntamente com a lembrança de como ela era antes de se tornar poluída. O protagonista Ura é um jovem que trabalha procurando e recuperando dados do antigo planeta. As pessoas desse futuro foram obrigadas a viver em uma cúpula de metal em torno do que sobrou da Terra. Sobre essa animação, Reis (2011), critico famoso no meio otaku, comenta alguns de seus pontos fortes:

> A animação digital é boa, ainda que os personagens se movimentem pouco, praticamente apenas os olhos e a boca, com um ou outro movimento corporal. A animação se baseia quase inteiramente em movimentos de câmera, o que, surpreendemente, dá conta do recado sem muitos problemas. A narrativa possui uma abordagem diferente, contemplativa, quase poética, buscando esperança em um mundo acabado sem apelar para o heroísmo ou coisa parecida (REIS, 2011).

O personagem principal tem uma parceira, Rin, uma garota que já não tem esperança quanto a descobrir o passado. Questionando Ura sobre sua persistência, ela acredita que conhecer o que houve não trará esperança, mas sim mais tristeza. Assim, a garota fica horas

deitada numa plataforma olhando as luzes caindo, revivendo a memória de sua mãe que subiu até o ultimo andar da estrutura de metal para ver o céu e acabou caindo.

Esse drama futurista ligeiramente apocalíptico é uma mensagem sobre a preocupação com o meio ambiente e sobre a esperança. O autor Yoshiura teve preocupação com as tonalidades do cenário (em marrom, cinza e verde) para criar um ambiente tecnológico depressivo, onde as únicas cores vivas são as fotos do mundo que já não existe mais.

Baseado nessa trama, Guinchard organizou as cenas para produzir um AMV com as melhores cenas de *Pale Cocoon*, presentes praticamente todo o vídeo. As cenas de *Tweeny Witches* são utilizadas rapidamente no começo do filme, para retratar o mundo verde que se mostrava na tela de computador de Ura, com relação ao passado da Terra. A música se adapta à série em diversos sentidos, especialmente, pela relação da letra com a trama das cenas.

The A.M. dawns again
And I'm seeking the Source
Searching the force, longing for warmth
That I've never ever felt before
Cuz I cannot find more of life
In this crazy world that seems to leave me dry
It's only with You
That I find my way through

Another breath to breathe
In this heat of the day
I'm finding a way, but feeling the strain
There's a pressure in the air that preys
But there is a light in this life
And it's You, the star, that guides when I'm lost at night
So light up the sky
A ray of life to every eye

Whenever your light shines
I can always find
Something more of life
Whenever You break through
Take me somewhere new
Deeper into you

The A.M. dawns again
And I'm hearing your voice
I'm making the choice, no room for toys
Only life light brings me joy
Cuz when I can find you in life
All the crazy things around me seem to dull and die
It's always been you
Carrying me through
(HUNTER, 2005)

A letra da canção traz palavras que fazem sentido quando pensadas à luz da narrativa da série. Por exemplo, a frase “alvorece novamente” pode ser relacionada ao final do animê, quando o protagonista presencia pela primeira vez um nascer do sol. O trecho “*Searching the force, longing for warmth - That I've never ever felt before*” está relacionado a uma mulher, mas no desenho se encaixa na busca pela verdade do passado, ou mesmo à força da luz solar que é desconhecida. A letra reflete também a relação confusa entre Ura e Rin que apesar de trabalharem juntos tem um relacionamento frio e ligeiramente confuso, sem mostrar algum sentimento real de afeto entre eles.

No começo do AMV, o autor faz uma assinatura com seu apelido, uma panorâmica para introduzir o cenário, onde mostra parte do mundo e a identidade visual do vídeo. Assim que o personagem Ura insere seu cartão de identificação, aparece o *nickname* ou apelido do autor, chamado de Nostromo. Após esse intervalo, o vídeo começa no ponto 00:22, mostrando a floresta do animê *Tweeny Witches*. Os cortes nas cenas acompanham a música, sincronizando a imagem ao som. A parte da letra começa quando se vê que as imagens da floresta são apenas vídeos em uma tela de computador vista por Ura. Esse salto no tempo é chamado de “elipse” ou “*mach-cut”* por Gosciola (2003, p. 125-126).

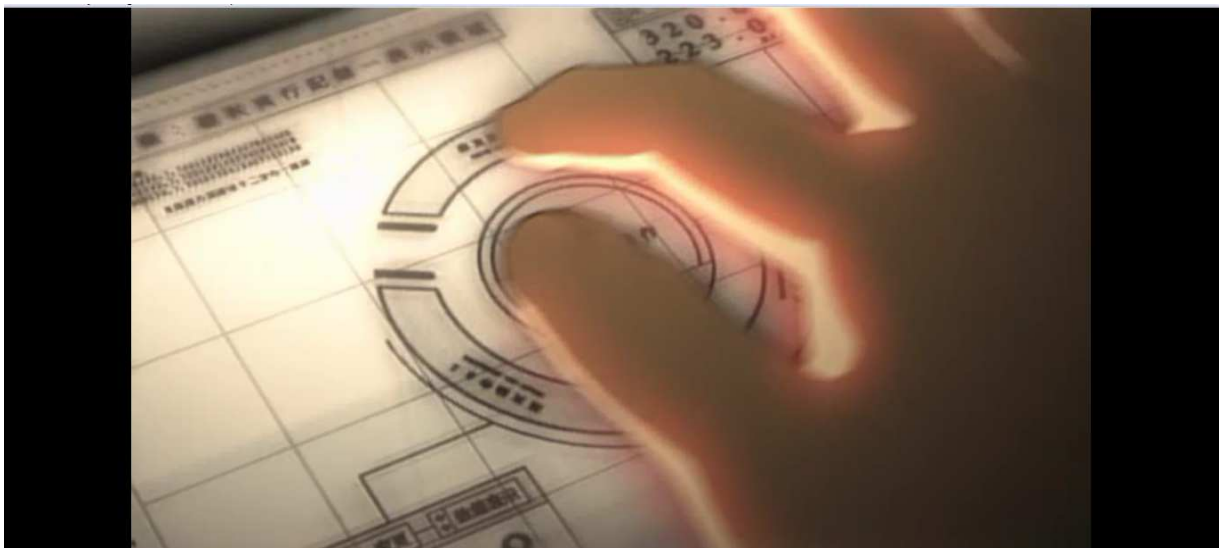
Assim que começa a canção, o autor faz uso do efeito de dublagem, colocando o Ura como cantor. Esse efeito gera uma nova forma de ver tanto o animê quanto a música, já que o personagem principal canta e a sequência de cenas se orienta pela letra da canção. Como ilustrado na figura 18, no trecho da letra “*And I'm seeking the Source*” (HUNTER, 2005).

Figura 18: “Procurando a fonte”

Fonte: cena do OVA *Pale Cocoon*, usado no AMV *Galaxy Bounce*

No ponto 01:24, há uma mudança nas batidas eletrônicas da música, que se torna mais rápida e com mais elementos sonoros, como se houvesse uma mixagem. Essa transição é ilustrada pela cena em que Ura faz um movimento circular com os dedos para girar um círculo digital em seguida apertando um botão que muda completamente os sons, como ilustrado pela figura 19, podendo ser considerada uma forma de “registro de performance”, tendo em vista que é um dos mesmos movimentos utilizados na música eletrônica.

Figura 19: Ilustração de remixagem



Fonte: cena do OVA *Pale Cocoon*, usado no AMV *Galaxy Bounce*

A partir desse momento a música em andamento rápido orienta tomadas curtas, entre o personagem principal em seu computador, procurando imagens, panorâmicas do cenário futurista, algumas tomadas de Rin deitada, e números e símbolos computacionais, que remetem tanto à letra da música quanto ao animê.

3.3.7 *Magic Pad*

Magic Pad foi considerado o melhor AMV de 2008. Seu autor Xavier Guinchard, ganhador pela segunda vez consecutiva, organizou cenas de 30 animês diferentes e 10 cenas de jogos, cuja estética é bem parecida com a dos desenhos japoneses, tudo em função da música *Arise*, remixada pelos DJs Hammer & Funabashi.

A organização das cenas segue as funções plástica e sinestésica: há uma identidade visual baseada em cores e a edição na maior parte do vídeo tem cortes orientados pelas

batidas da música eletrônica. Além da plasticidade e da sinestesia, nota-se a presença de fatores narrativos. O elemento sonoro é uma remixagem da música *Arise*, originalmente de Mike Shiver e Ashkan Fardost. Nessa versão, ganhou maior importância a batida eletrônica, que limitou o canto a algumas frases desconexas.

O AMV começa com uma cena do game *DJ Max*, em que uma garota no trem ouve seu tocador de música. Logo nos primeiros segundos do vídeo, a batida eletrônica orienta a passagem de uma sombra, gerando uma relação sinestésica entre o som e a imagem. Como em sua criação anterior, o autor faz uma assinatura do vídeo, com seu codinome Nostromo, o nome da música e o título do vídeo.

Figura 20: Assinatura do título

Fonte: AMV *Magic Pad*, de Xavier Guinchard

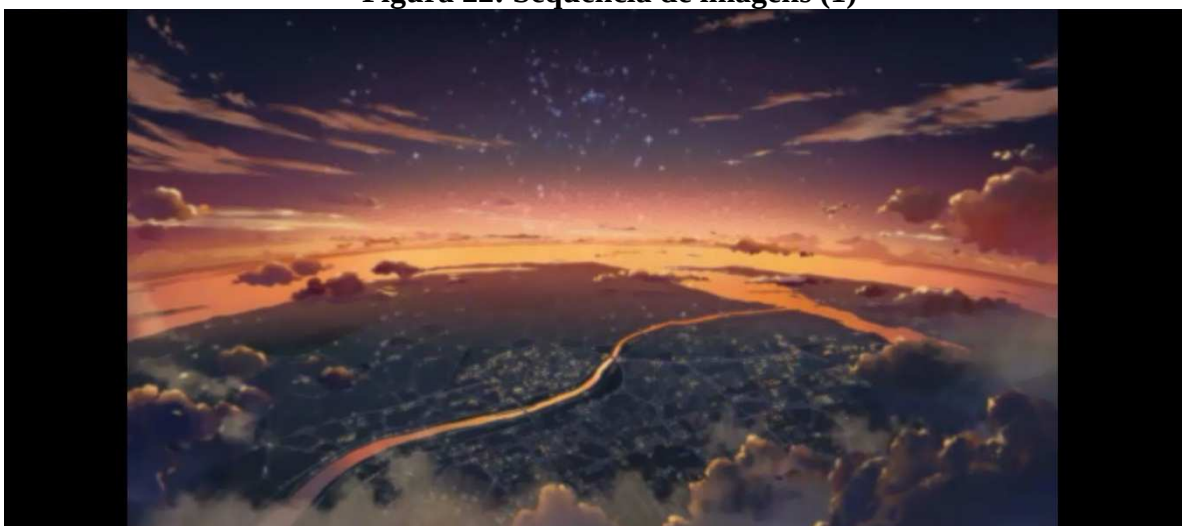
A figura 20 mostra o título do AMV mostrado com a inserção das letras no fone de ouvido da garota. O nome *Magic Pad*, ou “tocador mágico” em tradução livre, se relaciona à mágica de se ouvir música, como se a personagem fosse levada para outro mundo. Na cena seguinte, o autor assina o vídeo inserindo seu codinome no visor do *pad*, como se pode ver na figura 21.

Figura 21: Assinatura Nostromo

Fonte: AMV *Magic Pad*

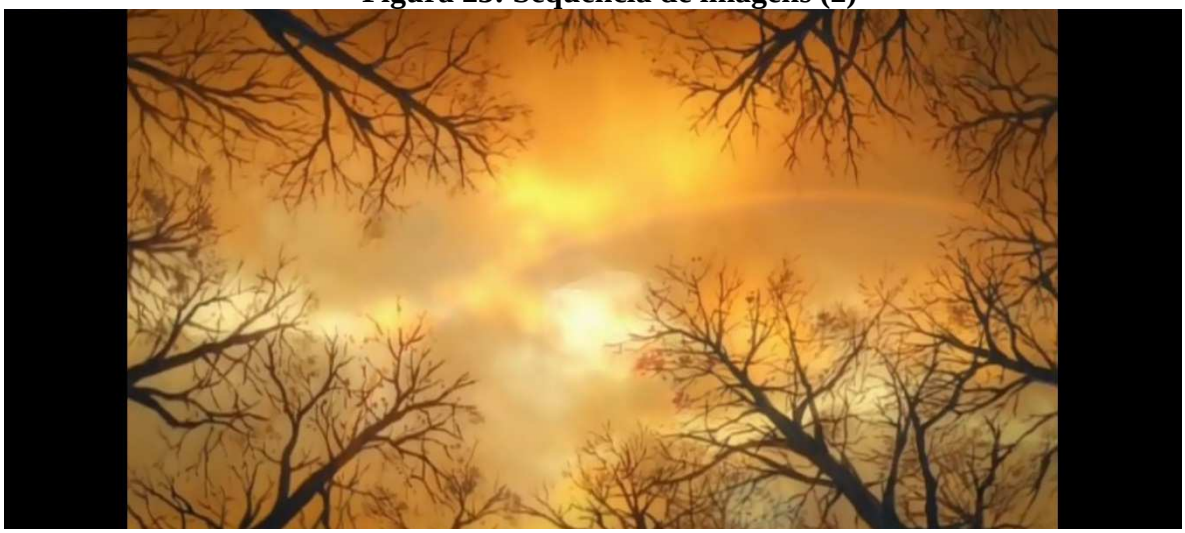
Ao longo do vídeo, Guinchard organiza as cenas estabelecendo continuidades entre uma e outra por meio de cores ou por imagens, como o por do sol visto nas figuras 22 e 23, em sequência, um efeito de montagem chamado de *raccord* (AUMONT, 2008). Essas duas imagens de animês diferentes são exemplo da linha que o AMV segue, sincronizando imagem e som, associada à escolha de cenas com a intenção de criar uma narrativa homogênea, sem que transpareça a junção de elementos originalmente desconexos.

Figura 22: Sequência de imagens (1)



Fonte: AMV *Magic Pad*

Figura 23: Sequência de imagens (2)



Fonte: AMV *Magic Pad*

O andamento da batida musical se traduz na velocidade da cena e em seus cortes. O autor fez uso de recursos de sobre impressão, como transparência e estratificações (CARVALHO, 2006, p. 36). Em outros pontos do vídeo, foram colocadas janelas para outros filmes. Na figura 24, há a junção de dois animês numa mesma imagem, no caso o cenário do animê *Bleach*, em que o protagonista corre em meio a televisões, onde em uma delas foi inserida uma cena de *Jigoku Shoujo*.

Figura 24: Janela

Fonte: AMV *Magic Pad*

A remixagem faz com que a canção seja colocada em segundo plano, sendo inteligíveis apenas algumas frases, como “*open your eyes*” ilustradas por cenas que remetem

diretamente à ação. Como também ocorre na figura 25, uma cena do animê *Ghost in the Shell*, em que a personagem principal está sentada tirando seus óculos.

Figura 25: *Ghost In The Shell*

Fonte: AMV *Magic Pad*

Este é o primeiro AMV premiado que utliza cenas de games, porém a utlização não transpareçe por conta da perfeita sincronia e homogeneidade das cenas. Mesmo assim, a criação é ainda mais híbrida que as convencionais, pois mistura mais do que animês, fazendo uma convergência dos elementos que formam os gostos dos otakus: ficção científica, tecnologia, música eletrônica, animês e games.

3.3.8 *Auriga*

Em 2009, Xavier Guinchard se consagrou como o produtor mais premiado na história desse concurso, sendo o terceiro ano consecutivo como vencedor da categoria “melhor do ano” com o vídeo intitulado *Auriga*. Novamente como em *Magic Pad*, o autor utiliza 36 animês entre diversos estilos e gêneros, como *Macross Frontier*, *Ray* e *Shakugan No Shana Second* com cenas de 14 games, como *Ef - The Latter Tale* e *Wild Arms*. A trilha sonora utilizada foi a música eletrônica do DJ Spoke chamada *Watch Them Fall Down*.

Shining soldiers standing tall
We try to keep them from the fall
They stand in a pattern, such a beauty to behold
Reaction in a passion, disaster, oh

Watch them fall down
Watch them fall down

We can stop this unraveling
Keep the blade from traveling
They stand in a pattern, such a beauty to behold
Reaction in a passion, disaster, oh

Watch them fall down
Watch them fall down

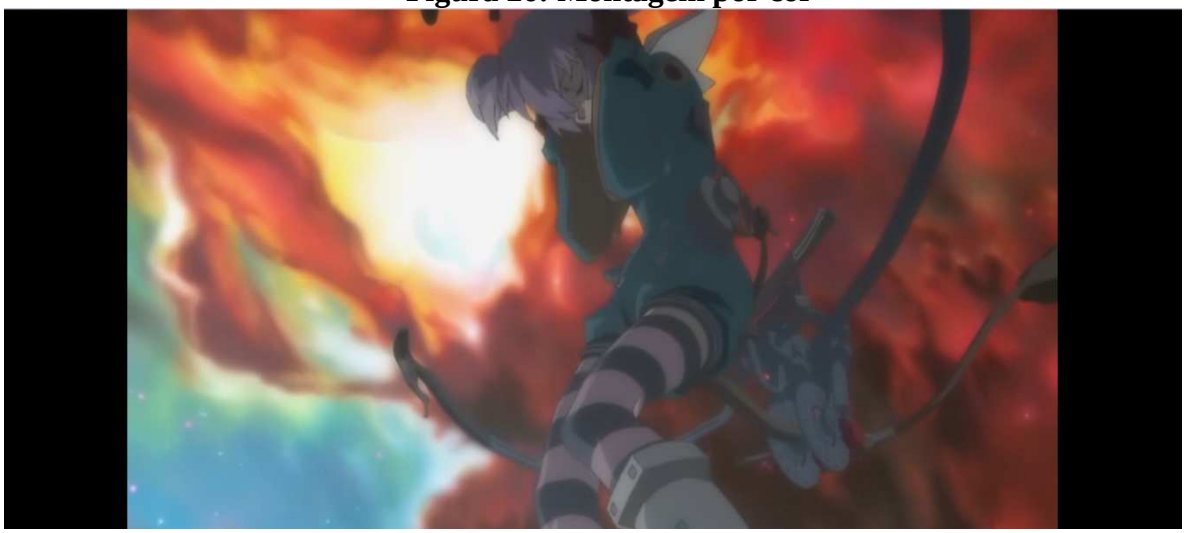
Watch them fall down

Watch them fall down
(DJ SPOKE, 2007)

O autor segue em muitos aspectos a linha do vídeo anterior, associando música eletrônica, games e cenas de animês futuristas, em sua maioria baseados em ficção científica, como *Code Geass* ou mesmo *Ergo Proxy*. Tal associação consagra ao autor uma forma de linguagem identificável entre os otakus. Utilizando diversos efeitos de vídeo e uma edição que vai além de ilustrar a letra da canção, Guinchard faz com que se crie uma ambientação sinestésica entre imagem e vídeo, na qual a batida eletrônica orienta os cortes de cenas.

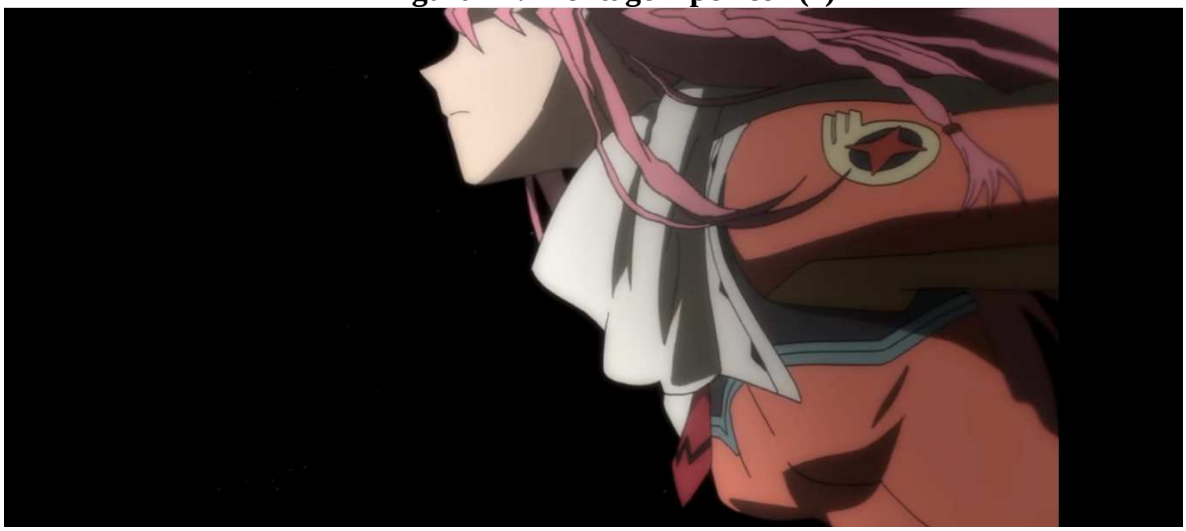
O AMV começa com uma garota voando. As cores da cena estão presentes no restante do vídeo. A sequência das figuras 26 e 27 ilustram a estética vista na produção e o efeito de *raccord*. Nas duas imagens, notamos garotas e a presença de cores quentes, como vermelho, amarelo e rosa.

Figura 26: Montagem por cor



Fonte: AMV *Auriga*, de Xavier Guinchard

Figura 27: Montagem por cor (2)



Fonte: AMV *Auriga*, de Xavier Guinchard

A seguir, encontra-se uma apresentação do título e do codinome do autor, fazendo uso de um recurso nunca visto em AMVs: Guinchard cria um cenário tridimensional em paralelo com as cenas de animês, como ilustrado pelas figuras 28 e 29. Faz também a abertura como parte integrante da produção com as mesmas cores utilizadas na maioria das cenas e a mesma estética tecnológica e futurista.

Figura 28: cenário tridimensional

Fonte: AMV *Auriga*

Figura 29: Assinatura Nostromo (2)

Fonte: AMV *Auriga*

Alguns dos efeitos de vídeo utilizados são as sobre impressões, pois em alguns pontos do filme o autor faz uso de “janelas”, como ilustrado na figura 30, em que dois animês dividem a mesma cena. Em alguns momentos do AMV, o autor faz uma ilustração da letra da música *Watch Them Fall down*, como visto na figura 30, onde uma garota assiste à outra cair em uma tela de computador futurista.

Figura 30: Janela “*Watch them fall down*”

Fonte: AMV Auriga de Xavier Guinchard

Em outros pontos, há a utilização do recurso de dublagem, em que o movimento da boca do personagem se encaixa na pronúncia da letra da música, criando assim a ilusão de um

“registro de performance”. O AMV congrega todos os recursos já utilizados e inaugura os elementos tridimensionais numa montagem plástica com forte utilização de cores quentes e em alto contraste e com diversas imagens de objetos tecnológicos que dialogam muito bem com a música eletrônica.

3.3.9 *Fleming's Property of a Lady*

O vídeo do ano de 2010, uma criação do russo Mike Kyo intitulado *Fleming's Property of a Lady*, é um AMV criado com base na abertura do filme *007: Cassino Royale* (2006), associado a animês específicos que se remetem à temática do filme ao som da música *Feeling Good*, da banda britânica Muse.

O filme de James Bond estrelado por Daniel Craig, o vigésimo primeiro da franquia, é uma renovação tanto pela mudança do ator principal quanto pela história do protagonista. A narrativa se desenrola após Bond ganhar permissão para matar e antes de ganhar seu número de identificação, que o identifica como o agente 007. O filme gira em torno de uma perseguição a um banqueiro de organizações terroristas chamado Le Criffre, um exímio jogador de poker com pensamento lógico quase computadorizado. Tem também o padrão já conhecido com mulheres e aventuras. A produção começa com uma breve abertura em videoclipe, com os nomes de atores, diretores e da produtora. Essa apresentação mostra como será o filme, com o personagem principal cercado por animações, no caso, formas que remetem ao jogo de poker, como símbolos que vão crescendo, girando e tornando-se armas, como pode ser ilustrado pela figura 31.

Figura 31: Abertura de *007: Cassino Royale (Idem.)*

Fonte: Filme *007: Cassino Royale*

As cenas de animês utilizadas na produção foram extraídas de séries *Noir, Ah! My Goddess, Canaan, Cowboy Bebop, Kemeko Deluxe!* e *Neon Genesis Evangelion*. Esses desenhos japoneses foram escolhidos por terem algumas semelhanças com o filme, como a presença de armas de fogo, ação e mulheres. Grande parte do vídeo utiliza cenas de *Noir*, desenho japonês de 2001 produzido pelo estúdio Bee Train. É a história de duas assassinas de aluguel, Kirika Yuumura e Mireille Bouquet que buscam respostas para um passado escondido. Com muitas mortes, tiros e enredo misterioso, as duas garotas vão em busca da organização Soldats, que treina assassinos ao redor do mundo, em ligeira similaridade com o filme de 007, pelas armas, assassinos e um roteiro cheio de reviravoltas.

A música trilha do AMV, da banda britânica Muse, fala sobre coisas positivas, como pássaros voando, se sentir bem, dormir em paz e sentimentos relacionados à felicidade, o que cria uma "disjunção" (GOODWIN, 1992, p. 86) em relação às imagens de morte e assassinatos.

> *Birds flying high you know how I feel*
> *Sun in the sky you know how I feel*
> *Reeds drifting on by you know how I feel*
> *It's a new dawn it's a new day it's a new life for me*
> *And I'm feeling good*
>
> *Fish in the sea you know how I feel*
> *River running free you know how I feel*
> *Blossom in the trees you know how I feel*
> *It's a new dawn it's a new day it's a new life for me*

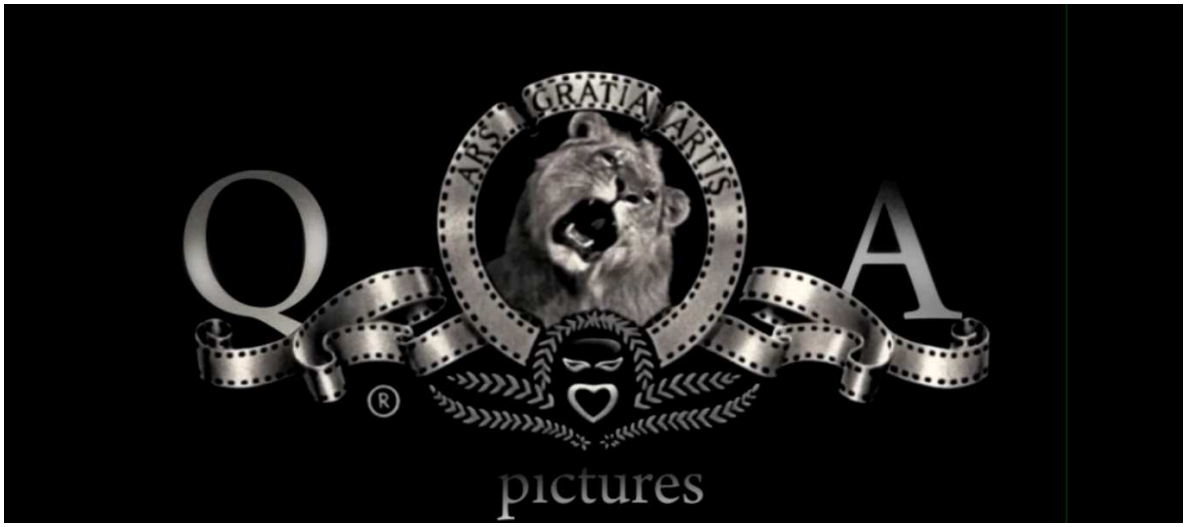
And I'm feeling good

Dragonflies all out in the sun
You know what I mean, don't you know
Butterflies are all having fun
You know what I mean
Sleep in peace
When the day is done
And this old world is new world and a bold world for me

Stars when you shine you know how I feel
Scent of the pine you know how I feel
Yeah freedom is my life
And you know how I feel
It's a new dawn it's a new day it's a new life for me
And I'm feeling good
(MUSE, 2001)

Logo na abertura do vídeo, Kyo utilizou uma imagem clássica em filmes da produtora norte-americana Metro-Goldwyn Mayer, o famoso leão da MGM, com a inserção das letras Q e A (figura 32), seu codinome Qwaqa. A seguir, aparece a abertura da Universal Studios, com o nome substituído por AMVNews, portal onde o vídeo foi inserido pela primeira vez (figura 33). Essa abertura não convencional tem a função de se remeter à produção cinematográfica, forma de intertextualidade que aparece neste AMV.

Figura 32: Abertura do AMV baseada na MGM



Fonte: AMV *Fleming's Property of a Lady*, de Mike Kyo

Figura 33: Abertura do AMV baseada na Universal Studios

Fonte: AMV *Fleming's Property of a Lady*

Após essas duas cenas, a música começa e aparece mais uma abertura, agora a convencional dos filmes da franquia 007 uma câmera subjetiva de dentro de um círculo, parecida com o cano de onde o projetil é disparado, em determinado momento aparece o agente (no caso do AMV, a assassina Meireille, do animê *Noir*) atira em direção à câmera fazendo escorrer sangue na tela. Podemos notar essa relação analisando as duas cenas retratadas pela figura 34 e a abertura do filme na figura 35.

Figura 34: Abertura Meireille

Fonte: AMV *Fleming's Property of a Lady*

Figura 35: Abertura 007

Fonte: Filme *007: Cassino Royale*

Diferente dos AMVs mais convencionais que tendem a ilustrar a letra da canção, a produção de Kyo cria uma relação oposta, pois a temática da letra é o contrário das cenas de violência e morte presentes no vídeo. A produção do AMV se remete ao filme, pois o autor criou a partir da intertextualidade colocando cenas dos animês em cenários com diversos elementos que se ligam à temática do filme, como curvas, armas e texturas. Na figura 36, encontram-se as duas personagens do animê *Noir*, com suas armas levantadas e outra arma grande no formato da torre Eiffel, de Paris, um elemento importante ligado à série, sobre o fundo vermelho sangue texturizado. Os nomes foram colocados ao longo do AMV para criar a ilusão de ser a abertura cinematográfica, com recortes dos personagens feitos com a “tesoura eletrônica”.

Figura 36: *Noir* em cenário animado

F

Fonte: AMV *Fleming's Property of a Lady*

O AMV faz uso das cenas de animê recortadas em um cenário montado em função da intertextualidade com a abertura do filme. A música cria, assim, uma nova produção. O vídeo usa poucas cores, como vermelho, cinza e preto, o primeiro se referindo à cor do sangue, o segundo, as armas de fogo, e o terceiro, as silhuetas de pessoas, como representação da ideia de agente secreto.

Figura 37: Animação de pés femininos

Fonte: AMV *Fleming's Property of a Lady*

Na figura 37, pés femininos de salto alto caminham. Na medida em que há movimento, as cores das silhuetas dos homens mudam de preto para branco, animação essa que remete à feminilidade em paralelo aos assassinatos feitos pelas personagens utilizadas ao longo do vídeo. O autor propositalmente criou uma disonância entre o filme estrelado por um

homem e os animês protagonizados por mulheres. Como se percebe, *Fleming's Property of a Lady* é um AMV que usa a colagem e a intertextualidade, duas caraterísticas típicas dessa linguagem.

3.4 Inovações nos AMVs

Se organizarmos os dados acima numa tabela, é possível visualizar os respectivos saltos de inovação percebidos nos nove AMVs, em boa medida representativos do que se faz nessa área.

A tabela 4 mostra que a cada ano é possível notar uma evolução criativa na linguagem dos vídeos. Ser ganhador do título de "Melhor do ano" dá condições de pensarmos cada um deles como exemplos de criatividade na linguagem, em parte seguida por outros vídeos posteriores.

Tabela 4: Resultados

Ano	AMV	Inovação na linguagem
2002	*Odorikuruu*	Efeito de dublagem
2003	*Shameless Rock Video*	Relação de performance
2004	*Euphoria*	Efeitos de vídeo
2005	*Shounen Bushidou*	Dublagem e recortes
2006	*Jihaku*	Relação com o videoclipe original
2007	*Galaxy Bounce*	Sinestesia e montagem
2008	*Magic Pad*	Utilização de cenas de games
2009	*Auriga*	Elementos tridimensionais
2010	*Fleming's Property of a Lady*	Intertextualidade e animação

Fonte: Criado pelo autor

O AMV é uma inovação na cultura mídiatica, sobretudo por sua forma híbrida de produção, que gira em torno da reconfiguração de outras linguagens midiáticas para criar novas formas de expressão artística. Por si só, as inovações tecnológicas não foram as responsáveis pelas inovações na linguagem do AMV, mas a experimentação na sua utilização e a criatividade dos vencedores do concurso proporcionaram sua evolução, tanto em técnica de produção quanto em liguagem e narratividade. Os primeiros AMVs eram uma mistura de

cenas ao som de uma música. Com o passar dos anos, consolidou-se uma linguagem própria por conta da utilização de novas ferramentas, novos efeitos ou diferentes formas de colegam, fazendo com que os vídeos posteriores, com suas experimentações, superassem os anteriores.

No primeiro concurso realizado no ano de 2002, o vencedor Jay R. Lock introduziu o efeito de dublagem no AMV *Odorikuruu*, que cria uma ilusão de que o personagem está cantando a música, recurso usado em grande parte dos AMVs posteriores. Outro ponto de inovação é a relação de performance entre as cenas de animês e a coreografia, ditando alguns parâmetros.

No ano de 2003, Ian Roberts evoluiu a linguagem com o AMV *Shameless Rock Video*. Além de mostrar uma relação de dublagem de sons e uma nova concepção de performance, os solos de guitarra e o ritmo são trasmitidos por cenas de personagens tocando, num registro de performance, além de efeitos de vídeo como transições, recortes e "janela".

Seguindo a ídeia dos efeitos de vídeo, Jay Naling, vencedor em 2004, fez o AMV *Euphoria* sem nenhuma cena original, ou seja ele utilizou efeitos em todo o vídeo, seguindo uma relação entre esses efeitos e a ideia da série de onde as cenas foram tiradas, tematizada na tecnologia e no futurismo. O autor criou uma relação de sinestesia a partir de efeitos digitais, como a utilização do gráfico sonoro entre as cenas.

Steeve Gréaux, vencedor de 2005 com o vídeo *Shounen Bushidou*, mudou as formas de criação e montagem dos AMVs. Em seu vídeo, ele utiliza dezenas de animês distintos, com diversos personagens diferentes sobre efeito de dublagem, relacionando a música ao gênero do animê. Em todo o vídeo, não há parte em que não haja algum personagem cantando a música com a utilização da "tesoura eletrônica", montando uma espécie de mosaico de cenas.

Jihaku, criado por Yann J. e vencedor em 2006, muda os parâmetros da produção: se os vídeos anteriores eram classificados a partir da relação sinestésica entre cenas e música, esse autor usou como base não a música, mas o videoclipe original e sincronizou as cenas dos animês com as cenas da banda tocando e cantando. Nesta lista de vídeos, este foi o primeiro com pessoas reais e a primeira utilização simultânea do AMV com o videoclipe.

Os três concursos seguintes (2007, 2008 e 2009), foram vencidos pelo mais premiado criador de AMVs, Xavier Guinchard, respectivamente com os vídeos *Galaxy Bounce, Magic Pad* e *Auriga*. O autor alcançou esse patamar por mudar consideravelmente os conceitos de produção, qualidade de imagem, sinestesia e montagem. Em *Galaxy Bounce*, Guinchard fez a montagem baseada em um único OVA, sincronizando cenas e utilizando dublagem para criar uma relação sinestésica que transcende os AMVs anteriores. Em *Magic Pad*, realizou uma montagem com base em *raccord*, a partir de cores, formas e cenas, para que o vídeo não

transpareça a montagem, mas sim uma produção única e homogênea. Ele também inaugurou a utilização de cenas de games. Em *Auriga*, Guinchard agregou praticamente todas as inovações anteriores, utilizando elementos tridimencionais em sincronia com o vídeo, abrindo o uso de novas técnicas de edição e sincronização.

O último AMV selecionado foi o vencedor de 2010. *Fleming's Property of a Lady*, de Mike Kyo, assim como *Jihaku*, traz uma mudança na estrutura da produção. O AMV foi criado a partir de clara intertextualidade com a abertura do filme *007: Cassino Royale*, a partir da relação entre o cinema e cenas recortadas de animês, utilizando elementos tridimensionais, bidimensionais, “janelas” e diversos efeitos gráficos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas das mudanças vistas na pós-modernidade como o pastiche, a estética da colagem, a sensibilidade superficializada, a nova concepção de autoria e sobretudo a multiplicidade das identidades foram pontos importantes para o entendimento de expressões artísticas como o AMV, dentro da cultura da mídia e da cultura globalizada contemporânea.

Como o AMV é produto de colagem de cenas de animês, poderíamos concluir que é uma forma pastiche pela superficialidade na organização de elementos dispares, sem remeter a alguma estética pré-existente e tendo processos sinestésicos como lógica de composição. O conceito de pastiche abordado por Jameson (1996) faz uma crítica aos movimentos culturais da pós-modernidade tendo em vista uma suposta degradação da cultura e da arte “superior”. Porém, como se viu nesta dissertação, as novas estéticas, cuja base são a colagem e a intertextualidade, são responsáveis pelo surgimento de criativas e inovadoras expressões artísticas no mundo conteporâneo. O AMV é uma dessas manifestações audiovisuais que existem em função da sensibilidade expressa por esses procedimentos de reciclagem e recombinação para a criação de novos produtos.

A pós-modernidade, enquanto conceito teórico que caracteriza a cultura contemporânea, necessita de demilitação com foco em aspectos que realmente tenham uma relação direta com o objeto de pesquisa. Por essa razão, foi importante a utilização do conceito de cultura da mídia de Kellner (2001), que fundamenta a cultura na relação do homem com as mídias e a comunicação de massa. Tendo em vista que o AMV tem suas matérias primas nos videoclipes, nos animês e na música pop, entende-se que esses vídeos são manifestações dessas relações, expressão artística baseada em fãs de séries de desenhos japoneses, clipes e música pop.

A globalização e o surgimento da cultura mundializada tornou-se realidade com a evolução tecnológica responsável pelo nascimento da cibercultura, forma de cultura ambientada no mundo virtual digital, em função das redes e da comunicação mediada por computadores conectados. As recentes relações tecnológicas virtuais geraram mudanças em toda a sociedade, sendo uma delas a constituição de uma nova sensibilidade das pessoas que participam da virtualização do mundo e assistem a ela. Tais criações tornam-se de fácil acesso à qualquer pessoa que esteja conectada ao mundo virtual.

O processo de digitalização das informações, a facilidade de acesso a elas e seus compartilhamentos geraram o que se chamou de convergência das mídias em plataformas

singulares e móveis, possibilitando o manuseio das informações digitalizadas por muitos que estejam também conectados nas redes virtuais, como é o caso da comunidade dos otakus com a cultura pop japonesa. Segundo Lévy (2000), a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva são os pilares da cibercultura, aos quais podemos relacionar a produção e divulgação dos AMVs: por um lado, a interconexão possibilita acesso aos conteúdos, como mangás e animês; por outro, a disponibilidade ocorre a partir de compartilhamentos relacionados diretamente com as comunidades virtuais.

Esses pilares elencados por Lévy são alguns dos responsáveis pelo surgimento de tribos virtuais, ou comunidades estéticas, formas de agrupamentos baseados em relações virtuais em torno de gostos, estilos e da cultura midiatizada. Essas comunidades de aficcionados pela cultura pop japonesa, em especial a dos otakus, constituem-se em novas identidades traduzidas na criação dos AMVs, clipes híbridos produzidos no mundo virtual.

A cultura pop japonesa, baseada nas produções midiáticas de temática japonesa, há muito deixou de ser parte exclusiva do oriente e se tornou uma cultura mundializada, vista por muitos e exportada para dezenas de países, como o Brasil, que possui o maior encontro estrangeiro do gênero chamado de Anime Friends.

Mas, além das inovações tecnológicas, há o contexto cultural que as dinamiza e lhe dá sentido criativo. Um exemplo é, na música eletrônica, as formas de remixagem feitas por Djs, que utilizam novas e velhas tecnologias para sua criação:

> No que se refere a discussão sobre inovação, é possível afirmar que, ao lançar mão de novos aparelhos, o DJ cria suas formas de uso e adapta as tecnologias às suas necessidades estéticas. No entanto, ao mesmo tempo em que se dá vida concreta as tecnologias digitais (transformando-as em mídia), ele reinventa as tecnologias tidas como antigas (por exemplo o caso do vinil e a pick-up) ao dar novos sentidos a partir de novos usos culturais materializados nas suas performances nas festas. Em outras palavras, sua ação estética dentro de um contexto cultural promove um longo processo de ressignificação criativa de mídias, experimental em sua essencia e dinâmica, dentro de uma estética da colagem (VARGAS; GOULART, 2008, p. 185).

Assim como o DJ gera novos signficados usando as tecnologias disponíveis, os otakus utilizam mangás e as práticas performáticas dos *cosplayers*, músicas pop novas e antigas e, finalmente, os computadores e as ferramentas de edição para criar os AMVs a partir da mesma estética de colagem.

A análise dos AMVs feita no capítulo 3 demonstrou, a partir da evolução e da popularização das tecnologias, como a cada ano novas experimentações são feitas promovendo mudanças e inovações nessa linguagem.

A pesquisa procurou demonstrar como essa nova linguagem está se tornando popular no mundo virtual e como a experimentação é regra clara entre seus criadores. Mostrou que faltam estudos na área, em especial aprofundando a análise da mecânica de produção desses vídeos. A contribuição proposta por esta pesquisa foi apresentar essa produção, suas características, sua lógica de criação e a inovação que traz para o campo do comunicação midiática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMSON, Jennifer. **Genji in graphic form:** the tale of Genji in manga, and the bond between Japan's past and present in popular art. 2008. 81 f. Thesis (Master Degree) - University Of Cincinnati, Cincinnati, 2008.

ALMEIDA, Roberta Regalcce. **Bunraku e Kabuki:** a linguagem das animações japonesas. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2008.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme.** São Paulo: Papirus, 2008.

BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual**. São Paulo: Senac, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

_____. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e técnica, arte e política. (Obras escolhidas, v. 1).** 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 165-196.

BORGES, Patrícia M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008.

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias.** São Paulo: Atica, 2009.

CARDOSO, J. B. F.; SANTOS, R. E. Teorias da comunicação: aportes para a compreensão da dimensão simbólica e processos inovadores. In: CAPRINO, Mônica Pegurer (Org.). **Comunicação e Inovação: reflexões contemporâneas.** São Paulo: Paulus, 2008, p. 35-61.

CARLOS, Giovana S.. A cultura pop japonesa no contexto da cibercultura**. III Simpósio Nacional ABCiber**. Nov. de 2009 - ESPM/SP.

CARVALHO, Claudiane de Oliveira**. Sinestesia, ritmo e narratividade**: estratégias de interação entre imagem e música em videoclipes do U2. 2006. 133 f. Dissertação (Mestrado) - Departamento de Comunicação e Culturas Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Rio de Janeiro, 2006.

CAVALHEIRO, Renato de Faria. **Propaganda Ideológica em mídia impressa**: uma busca pela verdade acerca da possível influência do mangá japonês sobre a juventude brasileira. 2009. 251 f. Dissertação de mestrado - Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

COELHO, Lilian Reichert. As relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes. **In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2003,** Natal. Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte : Intercom, 2003.

COELHO, Teixeira. **Moderno pós moderno**: modos e versões. São Paulo: Iluminuras, 2001.

CONDRY, Ian. Anime Creativity: characters and premises in the quest for cool Japan. **Theory, Culture & Society**, Nottingham, 26, p.139-164, 2010. Disponível em: <http://tcs.sagepub.com/content/26/2-3/139>. Acesso em: 12 mai. 2010.

COSTA, Cristina. **Ficcção, comunicação e mídias.** São Paulo: Senac, 2002.

COSTA, S. M.. Fanfiction: a manifestação do leitor como produtor textual na internet**.** In: **Simpósio de Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã**, 2009, Bauru. 2 Simpósio de Comunicação, Tecnologias e Educação Cidadã: resumos. Bauru: Lecotec, 2009.

FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a transmissão de cultura:** o exemplo de Rurouni Kenshin. 2008. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Língua, Literatura, e Cultura Japonesa, Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

GAVED, Mark; MULHOLLAND, Paul. Grassroots Initiated Networked Communities: A Study of Hybrid Physical/ Virtual Communities. In: **Hawaii Internacional Conference on System Sciences**, 38, 2005, Big Island. Proceedings. Big Island: The Open Univercity, 2005, p. 1-10.

GIACOMINI FILHO, Gino; SANTOS, R. E.. Convergências conceituais e teóricas entre Comunicação e Inovação. In: Mônica Pegurer Caprino. (Org.). **Comunicação e Inovação: reflexões contemporâneas.** São Paulo: Paulus, 2008, p. 13-33.

GOODWIN, A. **Dancing in the distraction factory: music television and popular culture.** Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 1992.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias:** do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2003.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2004.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Corpo e forma – ensaios para uma crítica não hermenêutica. In ROCHA, João Cezar de C.(org.). **O campo não-hermenêutico ou a materialidade da comunicação.** Rio de Janeiro: Ed UERJ, 1998, p.137 – 151.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 1992.

HATCHER, Jordan S.. **Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright law**. Script-ed**,** Austin, 2 (4), 2005, p.514-542.

HUYSSEN, Andreas. Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, Heloísa B. (org) **Pós-modernismo e política.** Rio de Janeiro: Rocco, 1991, p. 15-80.

JAMESON, Fredric**. Pos-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1996.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: Edusc, 2001.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. In: **Journal of adolescent & adult literacy** 52 (1) 2008, p. 22-33.

LEMOS, Andre. **Cibercultura: tecnologia e vida cultural social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEMOS, Andre; CUNHA, Paulo. (org) **Olhares sobre a cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo: Cia das Letras, 2011.

LOPES, João Henrique. **Elementos do estilo mangá.** Belém: Edição Própria, 2010.

LOURENÇO, André Luiz Correia. **Otakus**: A construção de representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica. 2009. 365 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Antropologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://teses2.ufrj.br/Teses/PPGAS_D/AndreLuizCorreiaLourenco.pdf>. Acesso em: 02 maio 2011.

LUIZ, Lucio. Fan fictions de super-heróis das HQs: Intertextualidade e pastiche. **In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2008,** Natal. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2008.

LUYTEN, Sonia. **Mangá:** o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2001.

_____ (org). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. O tripé japonês. **Bravo** 86 (8); 2004, p. 51.

MAFFESOLI, Michel, **O tempo das tribos**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MANOVICH, Lev. **Remixability**. Disponível em: <http://manovich.net/articles/>. Acesso em: 10 jul. 2011.

MAUTNER, Chris. **Straight for the Art**: Swallowing the Earth. Disponível em: <http://robot6.comicbookresources.com/2009/05/straight-for-the-art-swallowing-the-earth/>. Acesso em: 12 set. 2011.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In LUYTEN, Sonia (org). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005, 49-58.

OLCOTT, Kelly Chandler; MAHAR, Donna. Adolescents' anime-inspired "fanfictions": An exploration of Multiliteraciesi. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, New York, 46, 2003, p.556-566.

PAIS, José Machado. Introdução. In: PAIS, José Machado; BLASS, Leila Maria da Silva (Org.). **Tribos Urbanas**: Produção artística e identidades. São Paulo: Annablume, 2004.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. A emergência das comunidades virtuais**. In: Intercom 1997 - XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Anais. Santos, 1997.

REIS, Marcelo**. Pale Cocoon (OVA)**. Disponível em: <http://www.animehaus.com.br/site/?secao=10&pg=1&id=247>. Acesso em: 27 set. 2011.

ROBERTS, Ian. **Video Information**: Shameless Rock Video. Disponível em: <http://www.animemusicvideos.org/members/members_videoinfo.php?vid_id=8259>. Acesso em: 08 abr. 2010.

RODRIGUES, Gustavo Dore. Japão, explodindo subcultura: Cultura e Mídia japonesa no Brasil. In: Congresso de ciências da comunicação na região sudeste, 13, 2008, São Paulo. Anais. São Paulo: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, 2008. p. 1-15.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à Cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SATO, Cristiane. A cultura popular japonesa: anime. In LUYTEN, Sonia (org). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005, p.27-42.

SOARES, Thiago. O Videoclipe como Articulador dos Gêneros Televisivo e Musical. In: **IX Intercom Nordeste**, 2007, Salvador. Anais do Intercom Nordeste 2007. São Paulo: Intercom, 2007.

_____. O Videoclipe remix. In: **XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2005, Rio de Janeiro. Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2005. v. 01. p. 164-176.

_____. **Construindo imagens de som & fúria**: Considerações sobre o conceito de performance na análise de videoclipes. Disponível em: <http://www.midiaemusica.ufba.br/publicacoes.html>. Acesso em: 02 set. 2011.

SPRINGALL, Dana. **Popular music meets japanese cartoons**: a history on the evolution of anime music videos. Undergraduate Honors Thesis. Birmingham, Alabama. Disponível em: <http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:emsPp8qQg7QJ:scholar.google.com/&hl=pt-BR&as_sdt=0>. Acesso em: 09 set. 2011.

VARGAS, Herom; GOULART, Elias E. Tecnologia, comunicação e produção cultural: o exemplo da música popular. In: Mônica Pegurer Caprino. (Org.). **Comunicação e inovação: reflexões contemporâneas.** São Paulo: Paulus, 2008, p. 161-199.

WEISS, Stefan Sonvillar (Org.). **Mashup cultures**. New York: Independent, 2010.

ZAPPONE, M. H. Y. Fanfics: um caso de letramento literário na cibercultura? **Letras de Hoje,** 43, 2008, p. 29-33.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

MÚSICAS UTILIZADAS NOS VÍDEOS

DEEP PURPLE, Speed King. Inglaterra: IBC Records, 1970.

DJ SPOKE, Watch Them Fall Down. Dinamarca: Big Star Records, 2007.

ELISSA. Mamboleo. Mamboleo, Canadá: *Single*, 2000.

FOO FIGHTERS. Best of you. In your honor, EUA: RCA records, 2005.

HUNTER, Andy. Life Light. Life, London: Sparrow Records, 2005.

MASTERPLAN. The spirit never dies, Masterplan. Alemanha: Single, 2003. Faixa 1.

MUSE. Feeling Good, Origin of Symmetry. Inglaterra: Mushroon, 2001. Faixa 10

SIGSWORTH, Guy; HEAP, Imogen. Must be dreaming, Details. EUA: MCA Records, 2002. Faixa 2.

SHIVER, Mike; FARDOST Ashkan, Arise (Hammer & Funabashi Remix) Single, 2009.

FONTES DO *CORPUS* DE ANÁLISE

(acessos em 9 fev. 2012)

Odorikuruu

http://www.youtube.com/watch?v=vPZ18Bk2_6w&feature=related

Shameless Rock Video

http://www.youtube.com/watch?v=upZjV5THiRI

Euphoria

http://www.youtube.com/watch?v=B5zaFHmxBH4

Shounen Bushidou

http://www.youtube.com/watch?v=n7SLdIVV1rk&feature=fvst

Jihaku

http://www.youtube.com/watch?v=Bl48UzWcKrI

Galaxy Bounce

http://www.youtube.com/watch?v=Cm5MTej1a3o

Magic Pad

http://www.youtube.com/watch?v=n8Yhhg8V42Y

Auriga

http://www.youtube.com/watch?v=kJvUiu1SZIQ&feature=fvst

Fleming's Property of a Lady

http://www.youtube.com/watch?v=tuDwLvm8feA