

Marleide de Moura Rocha

A Arte da Animação Japonesa

Em busca dos recursos gerativos de sentidos
Recursos estéticos / efeitos estésicos

Mestrado em Comunicação e Semiótica

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

2008

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
SÃO PAULO
PUC - SP

PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA - COS

A Arte da Animação Japonesa

Em busca dos recursos gerativos de sentidos
Recursos estéticos / efeitos estésicos

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica - área de concentração Análise das Mídias – Sob a Orientação do Professor Doutor ARLINDO MACHADO.

Aluna: Marleide de Moura Rocha

São Paulo
2008

FOLHA DE APROVAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA:

Autorizo, para fins exclusivamente acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos fotocopiadores ou eletrônicos.

Assinatura: _____

São Paulo, 31 de Março de 2008.

Dedicatória

Dedico esse trabalho à minha família e ao meu esposo cujo apoio foi fundamental para a realização desse curso.

Agradecimentos

Meus sinceros agradecimentos a todas as pessoas queridas que percorreram essa longa jornada comigo; que tiveram paciência com minhas faltas e incapacidades; espero estar retribuindo um pouco do muito que me deram com o resultado desse trabalho, fruto de esforço e dedicação.

Meus agradecimentos, também, ao CNPQ e CAPES.

Tudo começou com a:

Candy Candy



Transmitido pela Rede Record em 1981.
Eu tinha nove anos e me apaixonei pelas artes visuais.

“No tear que tece a nossa vida não há pontas soltas. Todos os fios estão entremeados entre si e revestidos de significado”.
CLAMP

RESUMO

Essa pesquisa visa identificar e analisar os processos sincréticos geradores de sentidos intrínsecos nos intertextos presentes na linguagem audiovisual do desenho animado japonês, também conhecido como animê. Examinando os procedimentos interacionais, intersubjetivos, os percursos narrativos, enunciativos, principalmente os figurativos e passionais pretende-se determinar os regimes de sentidos explorados, bem como, a configuração de valores japoneses que passaram a percorrer o mundo com o animê.

Esse trabalho tem seu início com abordagem diacrônica da arte da animação seguida da animação japonesa em seu desenvolvimento na constituição de uma estética com estilo e características próprias.

A cultura pop japonesa vem conquistando pessoas e espaços culturais, sociais e midiáticos. Uma das manifestações dessa influência é a produção da franquia *Matrix* (1999). Os produtores da trilogia *Matrix* levaram efeitos visuais, sonoros e temporais dos animês para o texto fílmico. Esses efeitos, então, reproduzidos de volta ao animê em *Animatrix* (2003), receberam características estéticas e estésicas peculiares motivando esta pesquisa.

Para estudo de caso foi selecionado o curta-metragem *Program (Um Coração de Soldado)* da obra *Animatrix*, com sete minutos de duração, dirigido por Yoshiaki Kawajiri. *Animatrix* é uma obra composta por nove desenhos em curta metragem, com todos os desenhos constituídos por discursos narrativos ligados aos da trilogia *Matrix*.

Após estudos e análises desenvolvidas com o apoio dos conceitos, teorias e metodologia trabalhados por Algirdas Julien Greimas e seus colaboradores, foi possível determinar em *Program* características pertinentes contendo procedimentos significantes que permitem abordá-lo tanto como um agente programador, quanto como instância resultante dessa programação realizada pelo animê.

Partindo do pressuposto de que a construção de sentido é inerente aos seres humanos, esse trabalho pretende contribuir com o quadro teórico da Comunicação e Semiótica fornecendo subsídios como meios de acesso crítico para a apreciação estética dos textos audiovisuais através da arte da animação japonesa.

Os encaminhamentos finais de nossa pesquisa apontam o desenho animado japonês como uma forma expressiva de comunicação de massa que reflete um contexto cultural complexo, variando em técnicas, temas, imagens, revelando uma estratégia de programação do ser social contemporâneo calcado à uma tradição milenar.

Palavras chave: animação, figuratividade, enunciação, sintaxe da composição audiovisual.

ABSTRACT

This research intends to identify and analyse the sincretic processes producers of intrinsic feelings in the intertexts present in the audiovisual language of Japanese animated cartoon, also known as anime. Examining interactional, intersubjective procedures, the narrative, enunciative trajectories and specially the figurative and passionate trajectories, it is intended to determine the regimes of feelings exploited, as well as the configuration of Japanese values that travel the world within animê.

This paper has its beginning with diachronic approaching of the art of animation, followed by the Japanese animation art through its development concerning to the constitution of a sthetics with its own style and characteristics.

The Japanese pop culture has been conquering people and cultural, social and mediatic spaces. One of the manifestation of its influence is the production of the *Matrix*(1999) franchise. The *Matrix* trilogy producers took visual, sound, and temporal effects from the anime to the filmic text. These effects, then, reproduced back to the anime in the *Animatrix*(2003), received peculiar characteristics motivating this research.

For the study case it was selected the short feature *Program* from the collection *Animatrix*; *Program* is seven minutes length and was directed by Yoshiaki Kawajiri. *Animatrix* is a piece of work composed by nine short features, all of them are constituted by narrative discourse linked to those of the *Matrix* trilogy.

After studies and analyses developed with the support of the concepts, theories and methodology worked by Algirdas Julien Greimas and his collaborators, it was possible to determine in *Program* concerning characteristics having significant procedures that allowed us to approach it not only as a programming agent, but also as a resulting instance from the programming performed by the anime.

Considering as a starting point the presupposition that construction of sense is inherent to human beings, this research intends to contribute to the theoretical board of Communication and Semiotics offering subsidy as means of critical access to the sthetic appreciation of audiovisual texts through the art of Japanese animation.

Our research final leadings suggest the Japanese animated cartoon as an expressive form of mass communication that reflects a complex cultural context ranging in modes, themes, imagery, revealing a programming strategy for the contemporary social being leashed to millennial tradition.

Key words: animation, figurativity, enunciation, syntax of audiovisual composition.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO I	
I.1. A Arte da Animação, origem e evolução.....	14
A animação para a TV adquire uma estética diferenciada.....	19
I.2. A Arte da Animação Japonesa e sua revolução.....	21
Mangá.....	21
Animê.....	25
O animê e o mangá após Osamu Tezuka.....	26
CAPÍTULO II	
O Universo Animê	
II.1. A concepção dos personagens.....	31
Assuntos abordados.....	34
II.2. Animês produzidos para a TV.....	37
II.3. Alguns recursos gerativos de sentidos nos animês.....	42
Efeitos produzidos pelas expressões faciais.....	45
O Japão no animê.....	51
CAPÍTULO III	
III.1. <i>Matrix</i> : um projeto que nasceu dos mangás e animês.....	56
<i>Animatrix</i>	59
III.2. O Universo <i>Animatrix</i>	61
III.3. Análise semiótica: <i>Program (Um coração de soldado)</i>	72
III.3.1. nível fundamental.....	109
III.3.2. nível narrativo.....	111
III.3.3. nível discursivo.....	116
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	120
ANEXOS	
Lista de animês assistidos para a pesquisa.....	123
REFERÊNCIAS.....	127

INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu da necessidade de aprofundar os estudos sobre o desenho animado japonês (também conhecido como animê) e contribuir para ampliar o quadro de pesquisas desenvolvidas no âmbito da arte da animação sob o prisma da Semiótica.

Em 1989, *Akira*¹ estreou nos cinemas britânicos e foi seguido do que se acredita ter sido a primeira conferência sobre a Cultura Popular Japonesa organizada no ocidente. Susan Napier² (2005: VII), testemunha que o *feedback* entusiasmado, à sua pesquisa apresentada sobre *Akira*, na conferência, a fez perceber que esse era um tópico de pesquisa digno de prosseguir com estudos mais aprofundados.

Desde então, os animês têm sido estudados e trabalhos produzidos nos EUA. No entanto, poucas pesquisas a esse respeito foram publicadas em português.

O animê é um produto proveniente de intercâmbio cultural de massas³, e ao produzir e exportar animês o Japão também produz e exporta sua influência cultural. Hábitos, conceitos, atividades locais tipicamente japonesas tornam-se referências globalizadas e comuns àqueles que consomem seus produtos.

Para a construção do primeiro capítulo desse trabalho, nossa busca por compreender o fenômeno animê nos levou a traçar um percurso diacrônico reconstruindo alguns passos principais na constituição da arte da animação desde sua origem cinematográfica até sua migração para o suporte televisivo. Esse estudo nos permitiu apreender os fundamentos da indústria da animação japonesa quanto à sua associação com o mangá (os quadrinhos japoneses) e seus modos de produção voltados para o cinema, os *OVA*s (*Original Video Animation*) e a TV.

Nos referimos ao nosso objeto de estudo como a arte da animação japonesa e, apesar dos termos *arte da animação* implicar outros tipos de animação como 3D ou *stop motion*, esses não serão estudados aqui. Nos ateremos às animações bidimensionais, mesmo

¹ *Akira* é um longa-metragem produzido pelo diretor Katsuhiro Otomo em 1988.

² Susan Napier é professora de literatura e cultura japonesa na Universidade do Texas e é uma especialista em animê reconhecida nos EUA e no Japão.

³ A definição *intercâmbio cultural de massas* leva em consideração três aspectos dos quadrinhos e desenhos animados japoneses: 1) por ser uma cultura de massa difundida globalmente. 2) entre os vários assuntos abordados, há pesquisas feitas pelos autores em âmbitos históricos, folclóricos, mitológicos de várias culturas inclusive a japonesa. 3) Os japoneses opinam, votam, dão nota, criticam e elogiam; há um espaço aberto para interatividade entre consumidores e produtores que tentam adaptar-se aos termômetros populares.

quando, em casos específicos, essas envolverem efeitos visuais oriundos de técnicas tridimensionais.

No segundo capítulo, tentamos montar um panorama geral dos modos de aparência características dos animês, avaliando principalmente aqueles produzidos para a televisão. Em sua tentativa de categorizar os animês, Napier (2005:XII) declara que sempre haverá exceções para qualquer a afirmação que venha a fazer. Isso é devido à natureza plural dessa arte em constante ebulição impossibilitando-nos de acompanhá-la em sua totalidade. Por isso, ao invés de tentar categorizá-los, decidimos por uma abordagem descritiva. A relevância em montar tal cenário está no fato de que a popularidade dos animês da TV indica que eles têm um forte impacto na cultura contemporânea, visto que são assistidos por um grande número de pessoas.

A *Japan External Trade Organization* divulgou que sessenta por cento de todos os desenhos animados para a televisão ao redor do mundo é constituído de animês.

Quais os valores investidos nesses animês? Quão forte pode ser sua influência sobre os japoneses e pessoas de outras culturas?

No terceiro capítulo, podemos acompanhar o surgimento de uma franquia (*Matrix*) de impacto na cultura cinematográfica hollywoodiana resultante da influência dessa cultura pop japonesa. Aqui desenvolvemos nossa análise no campo da sócio semiótica.

É quando nos aprofundamos em busca de apreender tais investimentos em recursos tecnológicos audiovisuais, primazia artística, e em como se dá a manifestação da volição do destinador ao destinatário, programando-o a um *dever e querer ser*.

Iniciamos o capítulo descrevendo brevemente *Matrix* e *Animatrix* por serem obras originárias da atuação dos animês, mangás e *games*. Oito das nove obras de *Animatrix* são descritas apenas nos aspectos relevantes para as questões levantadas durante a pesquisa e para o entendimento do desenho selecionado para a análise semiótica, o *Program*.

A análise de *Program* nos permite evidenciar a determinação axiológica, o conflito ideológico instalado na narrativa entre os temas: hierarquia de comando, amizade, morte, traição, sexualidade, desenvolvimento do sujeito feminino disposto a superar desafios sociais, os valores que esse sujeito assume e suas paixões, sustentadas por formações ideológicas históricas e tradicionais. Presenciamos no jogo da intertextualidade um simulacro da sociedade japonesa. Aprendemos sobre eles e sobre nós mesmos.

CAPÍTULO I

I.1. A Arte da Animação, origem e evolução

A arte da animação tem sua essência no movimento. Desenhistas e pintores têm se dedicado à representação do movimento desde os tempos mais remotos.

Tentar estabelecer um ponto na linha do tempo capaz de marcar sua origem histórica é algo difícil de ser feito, visto que inúmeros fatores contribuem para o estabelecimento de uma determinada técnica, seu emprego, atividades associadas, e impacto numa certa ordem cultural, especialmente no âmbito das artes.

A história da animação está imbricada na história do cinema. Ao discutir sobre a origem do cinema, Machado (1997:13-14) suscita a hipótese científica plausível de que nossos ancestrais se aventuravam em locais inóspitos e profundos na escuridão das cavernas para *fazer sessões de “cinema” e assistir a elas*. Ele descreve a presença do movimento nos desenhos pré-históricos:

À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: Algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex em questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem) e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas.

Em busca da ilusão do movimento, inúmeros dispositivos foram inventados ao longo da história, como nos mostra Furniss (2000:13). Ela denomina esses modelos pré-cinematográficos de *precursores cinemáticos*. Entre eles estão os slides pintados ou fotografados dos shows de lanternas mágicas, e outros tipos de entretenimentos que se tornaram populares desde o início do século XIX.

Vejam algumas dessas invenções:

A *Lanterna Mágica* foi inventada por Athanasius Kircher⁴ em 1645. Tratava-se de um dispositivo constituído por uma caixa com uma fonte de luz (na época, uma vela) e um espelho curvo em seu interior; um equipamento simples que possibilitava a projeção de imagens desenhadas em lâminas de vidro. Para tanto, era necessária uma sala escura e uma superfície plana (parede) para uma melhor visualização da projeção. Kircher foi acusado de bruxaria e, conseqüentemente, não pôde aprimorar sua invenção.

Mais tarde, o francês Etienne Gaspard Robert, estreou um show chamado *Fantasmagorie* em Paris, em 1794, produzido a partir de projeções de imagens com a *Lanterna Mágica*. Enquanto ele narrava histórias, ocasionalmente projetava os “fantasmas” diretamente sobre a audiência.

Em 1877, o professor francês Émile Reynaud construiu o *praxinoscópio*. Tratava-se de um pequeno recipiente em forma cilíndrica onde ele colocava uma tira de papel com desenhos de bichos e pessoas se movimentando. Ao rodar o recipiente, os desenhos eram refletidos em fitas transparentes e, assim, eram animados.

Os olhos conseguem registrar até, no máximo, 12 imagens por segundo. Esse aparelho causava a ilusão do movimento criando seqüências com mais imagens do que os olhos conseguem reter. Esse fenômeno fisiológico chama-se *persistência retiniana*.

Conforme o *praxinoscópio* foi sendo aperfeiçoado, passou a utilizar jogos de espelhos para projetar as imagens. No entanto, os desenhos ainda eram repetitivos, pois a cada volta do cilindro, as cenas eram as mesmas.

Então, Reynaud inventou o *Teatro Óptico* ao elaborar um sistema em que não havia reprise das cenas possibilitando contar histórias com *cartoon*. O *Teatro Óptico* projetava-os numa tela ou numa parede branca, ao invés de refleti-los em fitas ou num espelho.

Estava inventada uma forma narrativa de desenho animado. Mas somente anos depois é que apareceria a primeira animação feita em técnica com papel.

O *cinematógrafo*, dos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière, era um aparelho portátil três em um: máquina de filmar, de revelar e projetar. O *cinematógrafo* possibilitava a gravação seqüencial de imagens em uma base filmica flexível. Os irmãos Lumière realizaram uma exibição pública de filmes no dia 28 de dezembro de 1895, no Salão do

⁴ Athanasius Kircher (1601-1680): Jesuíta, matemático, físico, alquimista e inventor alemão nascido em Geisa, estava morando em Roma quando inventou a lanterna mágica.

Grand Café de Paris. As apresentações nos cafés concertos tinham o acompanhamento musical, em geral, de um pianista. A exposição foi um sucesso e, conseqüentemente, nos próximos vinte anos a produção de filmes se espalhou pela Rússia, Itália, Alemanha, Japão, Estados Unidos entre outros.

A França liderou a produção de filmes nesse período inicial, mas foi nos Estados Unidos que a arte da animação floresceu.

A palavra *animação* tem sua origem no verbo latino *animare*, significa *dar vida à*, e passou a ser empregada para descrever imagens em movimento no século XX.

O primeiro desenho animado em papel, *Humorous Phases of Funny Faces*, foi realizado nos Estados Unidos por um artista plástico inglês, o ilustrador James Stuart Blackton em 1906.

A partir desse momento, foi necessário conquistar respeito profissional e criar uma audiência que apreciasse e aceitasse os personagens animados desenhados em papel. Surgiram, então, os estúdios de animação com a finalidade de produzir animação de forma rápida e barata, atendendo a prazos e orçamentos curtos. Entre eles estão a Paramount (fundada em 1912), Universal Studios (1912), Warner Brothers (1923), Walt Disney Company (1923) e Metro Goldwyn Mayer (MGM) (1925).

O talento desses artistas pioneiros propiciou desenvolvimento técnico e artístico, bem como a produção em larga escala da animação entre as décadas de 1910 e 1940, estabelecendo alguns dos modelos e procedimentos que ainda são utilizados nos dias atuais, mesmo após o advento da era digital.

Devido a Primeira e Segunda Guerra Mundial, não houve concorrência dos produtores europeus acarretando o favorecimento da emergente indústria cinematográfica norte-americana como um todo, estabelecendo hegemonia da produção audiovisual no ocidente.

Walt Disney foi o responsável pelas realizações mais importantes na evolução do desenho animado. Ele e seus artistas estabeleceram os conceitos fundamentais da arte da animação e, com sua habilidade empresarial viabilizou produtos destinados ao consumo de massa.

Nascido em Chicago em 1901, ele entrou na indústria de animação em parceria com seu irmão mais velho, Roy Oliver Disney, em 1923.

Naquela época, um filme no cinema era precedido por trailers, performances de artistas ao vivo, noticiários e um desenho animado.

A companhia Disney proporcionou à arte da animação melhorias que viabilizaram almejar o reconhecimento desfrutado pelos filmes de ação.

Walt Disney definiu a animação como *ilusão da vida*, acreditando ser essa uma condição essencial para cativar a audiência. Como relata Lucena (2005:99), para ele [Disney], o personagem de animação tinha de atuar, representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito.

Em 1928, Disney apresentou o primeiro desenho animado em curta-metragem, sendo também, a primeira animação com trilha sonora, o *Steam Boat Willie (Willie o Barco à Vapor)*, em preto-e-branco, protagonizado pelo ratinho *Mickey Mouse*.

A trilha sonora é uma estreita faixa ótica onde são registrados os dados sonoros contendo a música, os ruídos e os diálogos. Essa banda sonora é impressa diretamente na película cinematográfica propiciando a projeção das imagens sincronizadas com o som.

Essa simultaneidade entre o som e a imagem, conforme expõe Silva (2005:32), possibilitou explorações que culminariam em efeitos denominados *Mikeymousing*, ou seja, o ato de se pontuar as ações das personagens com os movimentos musicais, bem como pontuar emoções, intenções, etc. Entre os exemplos que o autor cita com esse efeito, está a acentuação do movimento e da qualidade de sentido de irritação marcados por instrumentos de timbre grave da orquestra executando acordes rápidos sincronizados aos passos de uma personagem (zangada) que desce uma escada.

A próxima realização da companhia Disney foi o lançamento da primeira animação colorida *Flowers and Trees (Árvores e Flores - 1932)*. Esse foi o primeiro desenho animado com um ser humano como protagonista. Uma personagem feminina produzida como uma espécie de laboratório provendo o aprendizado e a experiência necessária para que os desenhistas e animadores pudessem prosseguir para a próxima etapa.

Apesar do sucesso do *Mickey* e os curtas-metragens, Disney concluiu que apenas filmes e animação poderiam gerar o rendimento necessário para o crescimento do estúdio.

Na primavera de 1934, Walt Disney decidiu produzir *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Branca de Neve e os Sete Anões*), que é um conto de fadas dos irmãos Grimm⁵ de 1812.

Quando a imprensa anunciou o que ele pretendia fazer, as pessoas começaram a dizer que aquilo seria uma loucura, ninguém iria ficar sentado durante uma hora e meia para assistir a um desenho, o público logo ficaria cansado e, além disso, as cores brilhantes do desenho prejudicariam os olhos das pessoas.

Mais tarde, as manchetes dos jornais anunciaram que Disney estava fazendo história.

A *Branca de Neve e os Sete Anões* tornou-se o primeiro sucesso de bilheteria da era do som. Foi o primeiro filme a ser lançado internacionalmente, sendo dublado em mais de vinte línguas.

Esse filme tem quase uma hora e meia de duração. Para dar movimentos aos personagens foi feito mais de 100 mil desenhos no decurso de três anos até a obra ficar pronta, de 1934 a 1937.

No decorrer da criação de *Branca de Neve*, curiosamente, nasce um novo modo de ver o desenho animado associado, conseqüentemente, a um novo meio de apreensão ética e eidética.

Em entrevista, os participantes da produção de *Branca de Neve* descrevem movimentos de personagens não humanos a partir de achatamentos e/ou alongamentos. Dizem da maneira lúdica de criar acidentes ou situações possíveis apenas num mundo imaginário, como esmagamentos, ao ponto de espessura de papel, comuns a personagens como o *Pato Donald* ou o *Pateta*, entre tantos outros exemplos.

⁵ Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859) nasceram em Hanau, na Alemanha. Eles foram professores na área da literatura na Universidade de Berlim, onde moraram até o fim de suas vidas. Os irmãos Grimm são conhecidos por buscar relatos em documentos antigos e recolher contos entre a população alemã para preservar as histórias tradicionais do seu povo. Os primeiros contos recolhidos pelos irmãos Grimm foram publicados em 1812. A obra chamava-se *Histórias das crianças e do lar* e apresentava 51 contos. O número cresceu com o tempo e acredita-se que os irmãos Grimm tenham recolhido e registrado cerca de 200 histórias. Entre elas, estão: *O Pequeno Polegar*, *A Bela Adormecida*, *Chapeuzinho Vermelho*, *João e Maria e A Gata Borracheira*.

Há mais informações com foto no Site: <http://cienciahoje.uol.com.br/controlPanel/materia/view/916> (Acessado em 08 de fevereiro de 2008)

Em seguida, eles relatam sua surpresa quando se depararam preocupados com a *Branca de Neve*, como se ela fosse uma pessoa de verdade, em uma cena em que ela cai do alto num buraco, e eles se perguntaram se ela não iria morrer ou se machucar.

Há uma mudança de valor ético em relação ao *eidos* da composição expressiva do desenho: a partir daqui, o desenho animado não é mais exatamente um mundo onde *tudo* que a imaginação permitir é possível. Se há uma personagem humana, então esse mundo *emita a vida* – nos termos de Walt Disney: a animação torna-se uma “ilusão da vida”.

A construção da personagem *Branca de Neve* determinou um padrão de princesa, correta e bondosa, que seria seguido nas próximas produções, com a seguinte configuração:

- a) física: mãos e pés pequenos, com movimentos graciosos e delicados;
- b) personalidade: educada, meiga, gentil, sorridente, inteligente, prestativa, honesta e tímida;

Criaram na princesinha, um exemplo de pessoa querida, aceitável, e admirável. Esse será um modelo usado para a construção das próximas princesas Disney e muitos personagens japoneses. O tipo de personalidade descrita acima caracteriza o que os japoneses chamam de pessoa *yasashi*⁶. (vide considerações na pág. 52).

Lucena Jr. (2005:97) afirma que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizam sem a influência do imaginário mundo de fantasia criado a partir dos desenhos animados de Walt Disney.

Essa influência exerceu seu papel na formação do estilo do desenho animado japonês, o animê.

A animação para a televisão adquire uma estética diferenciada:

Os exibidores dos cinemas compravam os filmes em pacotes contendo curtas-metragens e desenhos animados. Isso acabou na década de 50, quando eles passaram a ter a opção de comprar os filmes separadamente. Essa mudança afetou o comércio da animação e outros curtas-metragens. Por conseguinte, os estúdios voltaram seus esforços para a emergente indústria da televisão.

⁶ No dicionário *Michaelis* (543: 2003), encontramos as possíveis traduções para *Yasashii*: gracioso, delicado, suave, doce, brando, bomdoso, meigo, dócil, afável, carinhoso, gentil e bondoso. Mas na formação social de um indivíduo japonês, essa palavra quer dizer muito mais.

Até meados da década de 50, todavia, as pessoas ainda duvidavam se a televisão seria difundida e aceita o suficiente para que fossem feitos grandes investimentos financeiros nessa área.

Foi nessa época, quando os meios produtivos de animação eram financeiramente inviáveis para a televisão, que William Hanna e Joseph Barbera fundaram seu próprio estúdio, Hanna-Barbera, em 1957.

Seus métodos de produção ficaram conhecidos como *animação limitada*⁷, ou seja, de modo “rápido, básico e sem enfeites”, na descrição de Ted Sennet⁸ em seu livro *The Art of Hanna Barbera*. Sennet manifesta a seguinte opinião sobre os desenhos HB:

Não são meramente desenhos e croquis. Mesmo brotando da imaginação de ilustradores, animadores, atores e diretores, eles residem em um canto das nossas mentes tão reais quanto nossos vizinhos da porta ao lado.

Ao seu ver, “não é exagero declarar que Bill Hanna e Joe Barbera mudaram para sempre a face da nossa TV”⁹.

Essa declaração fundamenta-se no que ele descreve como o nascimento de um mundo divertido de fantasia que, após tornar-se possível nas telas de TV, habitou a imaginação de muitas gerações de crianças desde a década de 60 até os dias atuais (Alguns desses desenhos ainda são transmitidos em canais de televisão como no SBT, por exemplo).

Por outro lado, analisando a atuação da Hanna-Barbera mais objetivamente, podemos inferir que a empresa realmente contribuiu para determinar qual formato teria a face da programação animada para a TV.

Os dados levantados por Furniss (2000:144-7) em sua pesquisa, mostram a influência da Hanna-Barbera sobre as práticas da animação feitas para a televisão americana, ao instaurar um sistema de *animação limitada* compatível com as necessidades e interesses dos empresários do meio televisivo. Outros estúdios adotaram esse sistema cujo alvo principal consistia de programas para crianças e comerciais. Com o tempo, esse passou

⁷ *Animação limitada* é um modo econômico de produção que *pode* ocasionar o comprometimento da qualidade da animação. Vide discussão na pág. 37.

⁸ Essa informação foi retirada da página do livro publicada no site <http://www.hannabarbera.com.br> acessado em 09/02/2008.

⁹ A Hanna-Barbera criou desenhos memoráveis como *Tom & Jerry*, *Os Flintstones*, *Os Jetsons*, *Zé Colméia*, *Família Adams*, *Manda-Chuva*, *Zé Buscapé*, *Scooby-doo*, entre tantos outros que preenchiam as tardes da programação semanal da televisão nos canais da Record, Bandeirantes, e antes do *Jornal Nacional* na Globo, nos anos 70.

a ser um procedimento padrão: Os desenhos chamados de *made-for-television* são associados a um produto resultante de um sistema de *animação limitada*.

I.2. A Arte da Animação Japonesa e sua revolução

Para melhor apreensão da arte da animação japonesa e sua origem, devemos iniciar nossa investigação pela arte dos quadrinhos japoneses, isto é, pelo mangá.

Mangá

Etimologicamente, *Manga* é uma palavra japonesa utilizada para designar histórias em quadrinhos em geral. É formada por dois ideogramas chineses¹⁰, o *man* 漫, significa “humor” ou “algo que não é sério”, e o *ga* 画, quer dizer “imagem” ou “desenho”.

Após seu sucesso no exterior, seus admiradores passaram a chamar os quadrinhos de origem japonesa de mangá diferenciando-os dos outros quadrinhos.

O pesquisador de mangá Frederik L. Schodt define o mangá moderno como uma fusão do formato ocidental, ou seja, a gramática do quadrinho moderno que surgiu nos Estados Unidos, com uma tradição nativa de centenas, talvez milhares de anos de arte para divertir feita com traço.

Gravett (2006:22) diz que o crítico de quadrinhos Fusanosuke Natsume classificou algumas dessas artes como *pré-mangá*. A citar, os desenhos em pergaminhos atribuídos por um tempo a um monge budista chamado Toba Sojo (1053-1140). Essas pinturas humorísticas, conhecidas como *Choju Giga*¹¹, satirizavam figuras do meio social, com animais (coelhos, sapos, macacos, raposas, etc.) e pássaros.

¹⁰ Os ideogramas chineses (*Kanji*) foram introduzidos no Japão por volta do século III.

¹¹ *Choju Giga* são caricaturas antigas desenhadas em pinturas de pergaminhos durante a Era *Heian* (794-1185), atribuídas ao monge budista Toba Sojo.

A História japonesa está dividida em eras: As eras que compreendem a História japonesa moderna são: Edo (1603-1867), Meiji (1868-1912), Taisho (1912-1926), Showa (1926-1989), e Heisei (1989-). Para facilitar a leitura daqueles que não estiverem familiarizados com tais datas, continuaremos a citá-las ao longo do trabalho.

As histórias iam se revelando conforme os rolos de pergaminhos, de até 6 metros de comprimento, eram desenrolados da direita para a esquerda. Seu conteúdo narrava lendas, batalhas e eventos da vida cotidiana.

Mais tarde, a arte *ukiyo-e* obteve evidência entre as artes visuais no fim do século XVII.

A palavra *ukiyo-e* pode ser traduzida como “pinturas do mundo flutuante” ou “estampa xilográfica”¹². Compreendendo uma ampla produção pictórica manifesta, sobretudo através da xilogravura, a arte *ukiyo-e* possui caráter reprodutivo que possibilitou sua reprodução em grande escala de livros, catálogos, álbuns, cartazes e estampas independentes, conforme elenca Hashimoto (2002:129).

A autora explica que mesmo sendo uma arte que foi mais difundida como estampa do que como pintura, seus procedimentos técnicos ou tópicos não definem *ukiyo-e*, já que é possível diferenciar pintura, estampa, sistema artístico familiar, meio técnico, tópica e forma no estudo de *ukiyo-e*. Hashimoto (2002:130) descreve, ainda, um outro aspecto plural dessa arte afirmando tratar-se de um arte que se deseja refinada, com códigos e metáforas específicos, que mudam conforme a moda.

No início, suas manifestações retratavam assuntos da vida urbana como atores populares do teatro *kabuki*, lutas de *sumô*, locais famosos, gueixas, atividades e cenas das áreas boêmias e do entretenimento com belas cortesãs, cenas eróticas e etc. Também podemos encontrar, como um dos motivos característicos de sua composição, elementos associados à natureza efêmera da vida como paisagens podendo estar decoradas por flores (*sakura*) das cerejeiras ou mudanças de estação.

Um dos artistas marcantes na arte da xilogravura japonesa foi o Katsushika Hokusai (1760-1849). Ele era um pintor *ukiyo-e*, tanto de gravuras monocromáticas como multicoloridas, durante a Era Edo (1603-1868).

Em sua pesquisa, Hashimoto (2002:34-5) lista mais de dez nomes diferentes de uma lista de sessenta e três pelos quais Hokusai é conhecido. Cada novo nome revela uma

¹² Hashimoto (2002:129) relata que a xilogravura já existia no Japão no período Muromachi (1391-1573), ligada a imagens budistas de grandes dimensões, geralmente pintadas a mão (*hissai-hanga*), com pigmentos vermelhos, amarelos, verdes, azuis, de conchas trituradas e aplicação de folhas, e pós de ouro.

personalidade definida no pincel. Ele também produziu trabalhos na arte *Shunga*¹³ (pinturas-primavera).

Dentre as pinturas de Katsushika Hokusai há várias retratando paisagens e a natureza. Entre seus trabalhos mais importantes está a série de gravuras *Trinta e Seis vistas do Monte Fuji*.

Hokusai cunhou a palavra *manga* ao nomear sua coleção de desenhos humorísticos caricatos como *Manga Hokusai* publicada entre 1814 e 1834.

O pesquisador japonês Katayori Mitsugu¹⁴ (2005:48) explica que no início havia duas palavras que significavam mangá:

Uma é *giga*, como em *Choju Giga*¹⁵, e a outra é *manga*, como no *Manga Hokusai*. Mas os conceitos dos mangás em ambos os casos são bem diferentes dos que temos hoje. Toba Sojo, o autor do *Choju Giga*, imaginou o *giga* para ser uma antítese de algo ortodoxo. A palavra mangá na frase *Manga Hokusai* vem da palavra *manzen*, que significa folhear um livro vagamente ou passar os olhos pelas páginas. Há muito tempo atrás, na China, havia um pássaro chamado *Mangakucho*. Ele tinha pernas longas e comia moluscos do rio. O Hokusai imaginou esse pássaro quando nomeou a sua coleção de desenhos. Ele desenhava rapidamente tantas paisagens quanto possíveis, como esse pássaro que apanhava tudo e qualquer coisa vagando no rio. Nem o Toba Sojo, nem o Hokusai empregaram o sentido atual da palavra *manga*. Quando comecei a desenhar mangá, há muito tempo atrás, por volta do começo da era Showa¹⁶, o conceito de *manga* parecia diferente, também, desses dois sentidos. Para nós, o conceito de *manga* parecia mais próximo de *kyoga*, desenhos exagerados que eram populares durante a era Edo. *Kyoga*¹⁷ significa literalmente desenhos malucos. Nós imaginávamos *manga* como algo divertido e leve, como os desenhos do povo na era Edo¹⁸.

Gravett (2006:24) faz uma analogia entre as pinturas xilográficas e o mangá moderno:

¹³ As gravuras ou pinturas classificadas como *shunga* são aquelas que retratam mais explicitamente os relacionamentos sexuais da época

¹⁴ Katayori Mitsugu (1921-) é um pioneiro nos estudos de mangá no Japão. Ao conceder entrevista (supracitada) feita em sua casa em Yokohama, Japão, em agosto de 2004, ele estava com 84 anos, continuando sua pesquisa e a desenhar cartoons políticos.

¹⁵ *Choju Giga* são as pinturas de pergaminhos descritas na nota de rodapé na página anterior.

¹⁶ Era Showa, de 1926 a 1989.

¹⁷ *Kyoga* é um quadrinho com desenhos exagerados que assumiu a tradição do *Choju Giga*.

¹⁸ Essa entrevista foi publicada em inglês e a tradução é nossa. (Era Edo de 1603 a 1867).

As linhas precisas, a composição arrojada e o uso meticuloso de padrões delicados e repetitivos, característicos de todas essas gravuras têm muita proximidade com o mangá, em que o trabalho dinâmico com o traço é a norma e as texturas são aplicadas em tons chapados e sem modulação. A relação é ainda mais clara nos mangás modernos ambientados num passado distante. Nesses casos, os artistas freqüentemente fazem referências conscientes à *ukiyo-e* e à outras gravuras. Afinal, é dessa forma que a história é retratada.

A animação selecionada para análise, *Program (Um Coração de Soldado)*, pode ser inserida no conjunto de casos descrito acima. Mesmo que o autor tenha se referido especificamente ao mangá, o animê da análise pertence a esse conjunto, visto que: os produtores do desenho se inspiraram nas pinturas *ukiyo-e* para compor o ambiente visual da era feudal japonesa; utilizaram tons chapados, com predominância do matiz preto; e, enfim, os formantes eidéticos e cromáticos da pintura *ukiyo-e* estão presentes na composição dessa animação.

Em 1862, Charles Wirgman estreou a revista *The Japan Punch*, a primeira revista de humor em estilo ocidental no Japão, inspirada na revista semanal britânica *Punch*. Apelidada de *punch-e* (ou *desenhos punch*), a revista foi conquistando os artistas japoneses aos poucos, até ter seu nome alterado para *manga* em 1890.

No final do século XIX, os *mangaka* (os desenhistas de quadrinhos) passaram a utilizar tiras de múltiplos quadros inspirados em revistas européias como a *Punch* britânica, *L'Assiette au Beurre* e *Lê Rire* francesas, *Bilderbogen* alemã e *Puck* americana.

Podemos considerar, então, que o mangá que temos hoje não é resultante apenas da fusão do formato ocidental com uma tradição nativa japonesa, mas também, do êxito dos esforços e dedicação de todos os artistas comprometidos com esse processo.

Passaremos agora para o século XX, pós-guerra, década de 50, quando estudaremos as conseqüências da atuação de um artista que condiz com a descrição supracitada: um médico, diante de seu país em reconstrução, que ajudou a formar a fábrica de sonhos da indústria da animação existente hoje no Japão, com o seguinte pensamento:

Osamu Tezuka: “Por que os filmes americanos são tão diferentes dos japoneses? Como posso desenhar quadrinhos que façam as pessoas rir, chorar e se emocionar como aquele filme?”

Após essa citação, Gravett (2006:30) afirma que foi esse salto de imaginação que permitiu a Tezuka transformar os quadrinhos japoneses.

Animê

A princípio, *anime* é o termo genérico que designa desenho animado no idioma japonês. Ele deriva do vocábulo *animation* (do inglês, *animação*). Após o sucesso da animação japonesa, seus admiradores passaram a chamá-la de animê, distinguindo-a das outras animações.

Vimos anteriormente que a animação no ocidente teve sua “origem” no cinema e depois passou a ser produzido para a televisão. O mesmo aconteceu com a animação japonesa.

Os desenhos animados chegaram do ocidente ao Japão em 1909, trazendo inspiração para a produção cinematográfica animada.

O diretor Kenzo Masaoka recebeu o título de *pai da animação* pelo longa-metragem *Kumo to Churippu (A Aranha e a Tulipa)*, pronto em 1943.

As primeiras animações foram produzidas em caráter experimental, e mais tarde passaram a ser realizadas em estúdios vinculados às produtoras de cinema em Tóquio e Kyoto.

Após o fim da Segunda Guerra, a animação tornou-se financeiramente inviável, principalmente por precisar importar sua matéria prima, como celulóides, filmes e tintas. No entanto, essa atividade retomou seu curso a partir de 1958, com o primeiro longa-metragem colorido *Hakuja Den (A Lenda da Serpente Branca)* do diretor Taiji Yabushita.

O sucesso dessa obra incentivou o progresso de sua produtora, Toei Animation, que veio a tornar-se a maior produtora de animação atualmente.

O Animê e o Mangá após Osamu Tezuka

Osamu Tezuka (1928-1989) fundou o estilo do traço animê ao escrever e desenhar o primeiro mangá narrativo *Jungle Taitei (O imperador da Selva)*, em 1950. E por isso, ele é reverenciado no Japão com o título de *manga no kamisama (deus dos quadrinhos)*.

Sato (2005:33) define Osamu Tezuka como um divisor de águas em duas mídias distintas: nos quadrinhos e na animação. Um dos poucos a ter conseguido equilibrar com sucesso o compromisso comercial e a produção artística em ambas as áreas. Sua afirmação baseia-se no fato de que durante quarenta anos de carreira, conforme elenca Gravett (2006:28), Tezuka escreveu e desenhou 150 mil páginas de quadrinhos, distribuídas em 600 títulos de mangá e 60 trabalhos de animação.

Tezuka abriu sua própria empresa de animação, a Mushi Productions em 1961, e estreou o primeiro seriado em desenho animado com trinta minutos de duração na TV japonesa *Tetsuwan Atom (Astro Boy)* em 1963. Quando *Astro Boy* foi animado, ele já era um mangá popular, portanto, o investimento feito para essa animação, teve um risco calculado.

Em 1965, *Jungle Taitei (Kimba, o Leão Branco* – nome dado à série para a transmissão no Brasil) foi a primeira série de animação colorida no Japão. Nesse mesmo ano, *Kimba, o Leão Branco* e *Astro Boy* foram vendidos para o exterior, fazendo de Tezuka o primeiro produtor de séries a exportar animês.

Gravett (2006:34) comenta que o sucesso nacional e internacional de Tezuka estabeleceu um relacionamento quase simbiótico entre mangá e animê que tem sustentado as duas indústrias desde então. Essa afirmação justifica-se pelo fato de que uma quantidade considerável de animês é produzida a partir de mangás já consagrados pelo público.

Para animar *Astro Boy*, Tezuka levantou patrocínio com a emissora da TV e com as empresas fabricantes de produtos licenciados de seus personagens.

Wong (2006:25-6) reflete sobre as conseqüências de uma indústria da animação apoiada a um sistema de mercado sob o ponto de vista de Jiwon Ahn: o animê pode ser mais bem compreendido dentro da rede de influências organizadas em acordo para o sucesso de uma “estratégia mix mídia”.

Essa discussão trata do planejamento prévio feito entre vários segmentos comerciais, para o lançamento de diversos produtos junto à estréia de um novo animê: o estúdio de animação, a rede emissora de televisão, fabricantes licenciados, agências publicitárias, distribuidores, indústria dos videogames, fonográfica, etc.

No entanto, há produções independentes da indústria do mangá, como aquelas feitas pelo Estúdio Ghibili, entre outras produzidas diretamente para o cinema ou OVAs (*Original Video Animation*). Algumas começam como animê e tornam-se mangá depois (por exemplo, *Nausica do Vale dos Ventos* e *A Viagem de Chihito*), e há aquelas que são provenientes dos jogos de videogame, como *Pokemon* e *Ragnarok*, por exemplo.

Sato (2007:35) propõe que todo esse esforço é concentrado para envolver emocionalmente os espectadores e satisfazer-lhes o ímpeto consumista – o que garante a viabilidade comercial do sistema.

Tezuka também estreou a narrativa longa nos mangás, composta por 200 páginas. Isso acarretou a necessidade de segmentar as histórias em vários capítulos, do mesmo modo que as novelas transmitidas pela TV. Alguns pesquisadores acreditam ser este um dos fatores determinantes da afinidade dos brasileiros com os mangás e animês.

Essa era uma época em que a população necessitava de entretenimento, quando a produção cinematográfica japonesa estava prejudicada no período pós-guerra.

Frederik L. Schodt¹⁹ relata que Osamu Tezuka fez experiências com o formato dos quadrinhos americanos e desenvolveu um estilo ainda mais visual cativando e empolgando o público. Susan J. Napier descreve esse “estilo ainda mais visual” explicando que a ação vazava para os quadrinhos adjacentes, impregnando-os e possibilitando aos olhos do leitor mover-se de modo mais dinâmico, mais rápido.

Ao mesmo tempo, a utilização de ângulos de câmera provocava apelo à dramaticidade das relações sociais, e intensificavam a proxêmica entre o leitor e o universo psicológico das personagens através da ênfase em gestos ou olhares.

A principal influência narrativa de Tezuka, então, veio do cinema. Ele buscava trazer para os quadrinhos efeitos relativos às alterações de *ângulos de câmera*, o

¹⁹ As declarações de Frederik L. Schodt e Susan Napier foram dadas em entrevista para o *making of* do DVD *Animatrix*. Ambos são pesquisadores de mangá e animê nos EUA.

movimento e a emoção de Hollywood. Ortiz (2000:165) observa que isto significou, da parte dos desenhistas, uma busca pelo aperfeiçoamento de técnicas cinematográficas adaptadas ao papel. E continua o autor afirmando que, a partir desse momento, as histórias japonesas utilizam um conjunto de técnicas, filmagens com trilha, para dar a impressão de movimento, planos longos e ângulos diferenciados das câmeras.

Por outro lado, Barbosa (2005:109) postula sobre essa origem que os quadrinhos japoneses surgem não como uma cópia do trabalho dos norte-americanos ou ingleses, os primeiros a levar os conceitos de quadrinhos e humor gráfico ao Japão, mas como um reflexo da própria forma japonesa de perceber o mundo.

Wong (2006:27) explica que para os leitores japoneses, os quadrinhos estrangeiros representavam uma cultura exótica. Os artistas aprendiam com o formato dos quadrinhos estrangeiros e os adaptavam para os leitores. Wong cita uma observação de Schodt: “O relativo isolamento cultural do Japão sempre permitiu que ele fosse mais criterioso sobre influências estrangeiras e então adaptá-las ao seu próprio gosto”.

Corroborando e argumentando as citações acima, Kusahara (2003:243-4) relata em sua publicação as possíveis razões para o segredo da popularidade universal dos mangás e animês; ela diz:

Se é verdade que os temas com os quais eles lidam são essencialmente universais – e essa é uma das razões por que seus trabalhos são altamente apreciados internacionalmente -, muitas vezes o enfoque que esses artistas adotam mostra certas características únicas em que seus colegas ocidentais não teriam pensado. É a fusão de arte, entretenimento e comercialização. Eles trabalham com a idéia da identidade; a originalidade e a subjetividade em suas obras de arte têm uma forte relação com o contexto cultural. A ausência de um limite claro entre arte e entretenimento, ou arte e aplicação na arte tradicional japonesa, desempenhou um papel positivo na produção de produtos inovadores divertidos e artísticos.

Num certo sentido, a cultura das mídias japonesa tem uma forte natureza pós-moderna, refletindo sua história, na qual os japoneses introduziram diferentes elementos culturais de vários países, sempre mixando-os e reinventando-os dentro da estrutura tradicional.

Ainda sobre a qualidade das produções japonesas, Ortiz (2000:166) observa que no Japão, mangá e animê são gêneros “artisticamente” consagrados, e isso faz com que autores talentosos possam atuar enquanto profissionais nas áreas do cinema e da televisão.

Fã confesso de Walt Disney, Tezuka afirmou ter produzido uma de suas obras primas *Ribbon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro* – mangá de 1953, animado para a televisão em 1976), inspirado nas produções Disney *Branca de Neve e os Sete Anões* e *A Bela Adormecida*. Esse mangá estreou o gênero dirigido ao público feminino. *Candy Candy*, a personagem na abertura desse trabalho (pág. 07), faz parte desse gênero chamado *shōjo monogatari* (histórias para meninas).

Tezuka tinha um “elenco” de personagens que ele escalava para histórias e papéis diferentes, com pequenas alterações em seu visual, como acontecem com os atores no cinema. Essa estratégia revela dois objetivos: Seu propósito pragmático por não ter que despendar tempo e imaginação criando tantos personagens quanto sua vasta obra exigiria. E atuar com o efeito de proxêmica envolvendo os leitores e espectadores com personagens já familiares e populares, ao invés de arriscar conquistá-los com personagens desconhecidos ao custo de uma possível rejeição.

Uma das características dos mangás de Tezuka que persiste até hoje é o diálogo informal e pessoal do *mangaka* (quadrinista) com seu leitor.

Alguns *mangaka* reservam colunas ao longo do encadernado onde eles abordam assuntos diversos como, por exemplo: Em *Fushigi Yûgi*²⁰, a Yû Watase relata sua viagem às ruínas no Parque Nacional de Nara, ao colher dados para escrever sobre os quatro deuses sagrados em sua história. A Masami Tsuda, de *Kareshi Kanojo* (Kare Kano as razões dele, os motivos dela) se presentifica no mangá através de uma bonequinha de traços simples, deixa o leitor à par de sua vida pessoal, das fontes de pesquisas quanto à música, moda, decoração, arquitetura, hábitos e dados culturais. Já Nobuhiro Watsuke, ao publicar *Ruroni Kenshin*²¹ reservou páginas inteiras em suas publicações onde ele esclarece quais pontos da narrativa são ficção ou fatos da História. Quais registros ele consultou, incluindo museus e monumentos que visitou, para obter imagens dos personagens históricos.

Gravett (2006:28, 34) refere-se ao sucesso de Tezuka como resultante, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas básicas: identidade, perda, morte e justiça. Ele cita uma frase de Tezuka:

²⁰ Uma possível tradução para *Fushigi Yûgi* é *Jogo Misterioso*. No entanto, *Fushigi Yûgi* foi publicado e transmitido no Brasil com o nome original.

²¹ A tradução de *Ruroni Kenshin* seria *O Andarilho Kenshin*, mas foi publicado e transmitido no Brasil como *Samurai X*.

“Uma história, assim como uma árvore, precisa de raízes fortes para ser envolvente. Se as raízes forem fracas, nenhuma quantidade de detalhes bonitos será suficiente para mantê-la de pé”.

Tendo vivenciado tempos difíceis, suas obras denunciam a arrogância, intolerância, o preconceito, o descaso com a vida humana e pregam a paz, o amor e o respeito a todas as criaturas.

Charles Solomon²² atesta que com o crescimento da economia e a expressão desse mercado, eles foram para todo lado numa variedade de estilos gráficos, no uso da cor, produção de longas, de filmes lançados para vídeo (OVAs) e projetos para a TV. Produziram um volume extraordinário de obras nos anos 70, 80 e 90.

Com isso, o Japão constitui o maior mercado de histórias em quadrinhos do mundo e tem o maior centro de produção de desenhos animados do mundo situado em Tóquio.

No Japão, animês e mangás, conforme relata Borges (2005:20), constituem um grande fenômeno de comunicação japonês, ultrapassando as barreiras de mero entretenimento e voltando-se como uma forma de aprendizagem.

Em 2002, o Ministério da Cultura Japonês implantou a matéria *Manga – Visual Pop Culture* como atividade curricular de educação artística das 1ª e 2ª séries ginásiais das escolas públicas.

Na cultura ocidental ainda prevalece o pensamento de que histórias em quadrinhos e desenhos animados são coisas para crianças. No entanto, os animês e os mangás abordam temas para todos os gostos e todas as idades e vêm atuando para a ruptura desta forma de pensar.

²² Charles Solomon faz essa declaração em entrevista para o making of de *Animatrix*.

CAPÍTULO II

O Universo Animê

Neste capítulo, buscaremos os passos que construíram e definiram as características dos animês, descrevendo-os de modo geral abordando sua estética, gêneros, ideologias e valores.

II.1. A concepção dos personagens

Osamu Tezuka²³ cresceu na cidade de Takarazuka, famoso centro turístico com grande atividade cultural incluindo a *Ópera Takarazuka* fundada em 1914. Esse é um teatro com o elenco formado apenas por mulheres, com todo um sistema hierárquico onde aquelas que representam papel masculino obtêm mais privilégios. Sato (2007:129) relata que Tezuka inspirou-se na aparência das atrizes, na maquiagem acentuada que usavam para destacar os olhos, para criar o estilo geral dos desenhos no mangá e no animê: olhos grandes e brilhantes, corpos longilíneos e cabelos espetados. O modo de desenhar personagens masculinos com características andróginas também espelha esse teatro.

Além do padrão geral animê descrito, esse modelo permite o colorido dos olhos com cores como vermelho, amarelo, lilás, bem como cabelos azuis, verdes, dependendo apenas do arbítrio e da imaginação do artista criador.

Cada desenhista tem a liberdade de adaptar o animê ao seu próprio estilo variando, assim, de um artista para outro e tornando-se a sua marca. Como consequência, para aqueles acostumados aos desenhos japoneses, é possível identificar os autores pelo estilo de

²³ Há um museu dedicado ao Osamu Tezuka na cidade de Takarazuka. Trata-se de um prédio de três andares com 1.400m² de área com atrações como exposições, biblioteca, sala de projeção e até uma fábrica de animação. O museu possui um acervo de revistas em quadrinhos e animês, que podem ser lidos e assistidos pelos visitantes à vontade.

seus traços, como os de Hayao Miyasaki²⁴, CLAMP²⁵, Akira Toriyama²⁶, Yû Watase²⁷, os desenhistas que trabalharam em *Animatrix*, entre outros.

Na arte visual japonesa prevalece o padrão que dita uma estética com o desenho o mais limpo possível (sem traços extras) para a representação de pessoas jovens, visto que as linhas aumentam conforme a idade avança. Nos mangás e animês as linhas extras representam idade, sujeira ou ferimento. Acredita-se que as características de desenhos estilizados por poucas linhas compondo personagens magros e longos vêm a ser uma herança da arte visual chinesa.

As artes visuais da era *Edo* (1603 – 1867) já apresentavam uma estética com um sistema de perspectiva baseado não apenas no perto e longe, mas também no que é importante. Isto é, os elementos mais importantes da gravura eram desenhados em proporções maiores. Esse raciocínio pode ter contribuído para o aumento dos olhos dos personagens, atribuindo importância a certos traços da personalidade, pensamentos ou sentimentos deles.

Um exemplo da atribuição de características específicas através da estética dos olhos é a passagem do tempo: Alguns autores, como as meninas do grupo CLAMP, utilizam olhos enormes e redondos para as crianças; esses olhos continuam grandes, mas não redondos na adolescência; já na idade adulta, os olhos ficam menores. Isso pode ser visto nesse trabalho comparando as figuras da *Sakura*, criança (pág. 45) e do *Kamui*, adolescente (pág.46).

Outras produções distinguem os personagens principais com olhos grandes e brilhantes, às vezes com traçado rebuscado, dos coadjuvantes com olhos simples e rápidos de desenhar.

No entanto, assim como o valor semântico de uma palavra depende do contexto em que está inserida, também dependemos de um contexto para que possamos identificar qual papel narrativo um personagem desempenha, independentemente de sua tessitura visual.

²⁴ Diretor de animação do próprio Estúdio Ghibili criou os longas-metragens *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado* que já estiveram em cartaz nos cinemas brasileiros.

²⁵ O grupo CLAMP é responsável pelo seriado *Sakura Card Captor*, transmitido na R. Globo e no Cartoon Network.

²⁶ Akira Toriyama é o autor da saga *Dragon Ball*.

²⁷ Yû Watase autora de *Fushigi Yuugi*.

Outra característica do animê é a produção de desenhos em estilo *kawaii*, ou seja, meigos, fofinhos e bonitinhos, com olhos gigantes e brilhantes, cores fortes e contrastantes, com personagens barulhentos para as crianças menores. Um exemplo transmitido por emissoras brasileiras é *Hantaro*²⁸.

As produções tendo os adultos como público alvo têm traços menos estilizados no sentido *kawaii*, e mais próximos do real. As produções para o cinema são geralmente assim.

Acima estão os dois extremos [versão *kawaii* para crianças e mais realista para adultos] quando tentamos descrever a expressividade plástica do animê. Porém, mais uma vez, é importante considerar a pluralidade dessa forma de arte. Há escapes dos padrões a serviço da renovação e da novidade.

O conceito de *ilusão da vida* de Disney impelia os desenhistas a inserir características de realidade nos personagens. O animê vai levar esse conceito a sério.

Os mangás e animês têm o fluxo narrativo de suas histórias alongados em vários capítulos ou episódios. Essa característica possibilita agregar descrições psicológicas profundas e enfatizar aspectos sutis da narrativa. Há um crescimento psicológico, amadurecimento dos personagens conforme o desenrolar da história.

Cada personalidade traz um conjunto de valores bem construídos. Alguns personagens são perfeitos, outros têm defeitos ou hábitos estranhos²⁹. Curiosamente, os amigos desses seres exóticos não levam suas diferenças em conta. Suas reações demonstram desaprovação, mas também, respeito pelo jeito de ser do outro. Não há discriminação por esse tipo de diferença.

Mesmo quando esses têm visual irreal (olhos lilás, sem pupilas, cabelos azuis, corpos exageradamente alongados), e vivem em mundos que não são o nosso, como acontece em *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Naruto*, nos identificamos com eles porque todos têm objetivos, ambição, esperança, sonhos e garra para lutar por eles.

²⁸ *Hantaro* é um desenho cujos personagens principais são hamsteres fofinhos e inteligentes.

²⁹ O *Miroki* (*InuYasha*) é um monge pervertido e ladrão que pede em casamento toda moça bonita que acaba de conhecer. O *Yamazaki* (*Sakura Card Captors*) é mentiroso e a *Sakura* está sempre atrasada. O *Hotohori* (*Fushigi Yuugi*) é narcisista, a *Miaka* é gulosa e o *Tamahome* é mercenário. A *Serena* (*Sailor Moon*) é gulosa, chorona e vai mal na escola. O *Broki* (*Pokemon*) se apaixona por todas as garotas bonitas. A *Miasawa* (*Karekano*) é egoísta, ambiciosa e o *Arima* esconde um lado sombrio em sua personalidade. O *Mestre Kami* (*Dragon Ball*) e o *sensei do Naruto*, o *Jiraiya* são pervertidos, e etc.

Através da construção dos personagens desde a infância, o enunciador provê meios para que o enunciatário acompanhe a profundidade dos fatos e a intensidade das reações deles na trama. Em alguns casos, os desdobramentos do enredo revelam o vilão como uma pessoa igual ao herói da história, com coragem e determinação, mas cujos acontecimentos da vida o levaram para caminhos diversos, tornando seu ponto de vista diferente, até mesmo distorcido. Do ponto de vista dele, ele tem razão para as atitudes que está tomando. Na verdade, a palavra *inimigo* define melhor o vilão do animê.

Os personagens raramente cantam e dançam, por isso não é comum haver musicais nos animês como os desenhos americanos.

Assuntos abordados

A animação americana é feita dentro de limites estipulados por censura para certos tipos de violência, relacionamentos, atividade sexual, ou ainda, certos conteúdos intelectuais. No Japão, assim como a literatura e filmes, os animês e mangás variam em gêneros (comédia, drama, ficção científica, terror, e etc.), além de serem segregados em faixa etária. As possibilidades são infinitas.

Entre essas possibilidades podemos citar temas relacionados a assuntos em evidência no mundo contemporâneo: globalização, preservação do meio ambiente, avanço tecnológico. Histórias baseadas em lendas japonesas, crenças populares e nos clássicos contos orientais. Temas históricos: revoluções, guerras, miséria humana. Viagens espaciais ou a outras dimensões. Questões pacifistas, ecológicas, filosóficas, antológicas, éticas, etc.

O enunciatário é lançado a um mundo fantástico do imaginário onde aspectos sociais, emocionais e comportamentais das pessoas são refletidos: as relações afetivas e profissionais, problemas sociais como o desemprego, moradores de rua, *bullying*, vícios, violência, preconceito, descaso com os idosos, e etc.

As histórias também são ambientadas em locais comuns como escolas, ruas, ambientes de trabalhos, retratando hábitos corriqueiros das pessoas como levantar cedo, ir ao trabalho, adormecer em trens e metrô, estudar, etc.

Os animês, em geral, apresentam caráter apelativo para o emocional. Eles possuem trilha sonora bem marcada para cada ocasião da história. Mesmo as produções para a

televisão têm trilhas musicais elaboradas a ponto de levar os fãs, incluindo aqueles que não falam japonês, a cantá-las em *karaokes* e consumir os CDs musicais, que podem ser vários do mesmo desenho.

Sato (2007:38-9) constata uma *curiosa distorção*: Intérpretes e bandas japonesas que gravam músicas de abertura e encerramento de animês, como Hironobu Kageyama (*Dragon Ball Z*) e X Japan (*X The Movie*), acabam sendo mais conhecidos no ocidente que astros pop no Japão. Isso acontece por que o animê é o principal meio de divulgação da música pop japonesa no exterior.

As composições musicais atuam efetivamente na construção de clima de vitórias, situações de dificuldades, derrotas e mortes que afetam diretamente os personagens principais da história...Sim, os protagonistas também morrem. Há toda uma dramaticidade em torno da morte do personagem principal para que seja entendido que ele morreu com dignidade e por motivos nobres. Com direito a funeral, homenagens em pelo menos um episódio inteiro de melancolia. E então, sem mais nem menos – em algumas histórias – esse ser retorna à vida com alguma pendência ou licença temporária para resolver assuntos não terminados. *Dragon Ball Z*, de Akira Toriyama (1989), é um exemplo típico, e em *Yu Yu Hakusho*, de Yoshihiro Togashi (1989), o personagem principal morre logo no primeiro episódio.

Como o animê lida com questões problemáticas da vida, é comum, em muitas histórias, os personagens serem massacrados, judiados, machucados, desacreditados, e às vezes até humilhados e aqui está uma marca comum na personalidade desses seres imaginados: eles não desistem. Não dão as costas aos seus sonhos e ideais mesmo estando à beira da morte. Persistência, garra, fé em si mesmo, estão presentes em todos os tipos mais variados de personagens, mesmo que não tenham iniciado a história assim.

Essa característica dos mangás e animês surgiu na década de setenta com um gênero chamado de *nekketsu*. Significa *sangue quente*, no sentido de *determinação apaixonada* e é entendido como apologia ao esforço. O mangá *Ashita no Joe*, de Tetsuya Chiba (1968), fez tanto sucesso no Japão com esse gênero, que essa característica passou a fazer parte de quase todos os outros gêneros a partir de então.

Os animês distinguem-se não apenas no gênero, mas também no tipo de produção: para a TV, para ‘vídeo’ *OVA (Original Vídeo Animation)* e para o Cinema.

As produções para a TV são mais econômicas em termos de recursos visuais, as do cinema são as mais caras e elaboradas. Entre esses dois extremos está uma gama variada de produções que são os *OVA*s. Eles passaram a ser comercializados a partir do advento do vídeo cassete na década de 80. Mais tarde vieram as tecnologias a laser, discos laseres do tamanho de elepês, e mesmo agora com os DVDs, eles continuam sendo chamados de *OVA*s, pois a palavra refere-se mais ao estilo da animação do que a sua veiculação midiática.

As produções cinematográficas são, por vezes, extensões de seriados de animês consagrados pelo público. Podemos citar dos seguintes casos: *Sakura Card Captors*, *Full Metal Alchemist*, *InuYasha*, *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Pokemon*, *Neo Gênesis Evangelion*, *Sailor Moon*, *Patrulha Estelar*, etc.

Teremos uma idéia do potencial das produções cinematográficas no capítulo III.

Devemos destacar as produções do estúdio *Ghibili* dirigido por Hayao Miyazaki³⁰ que receberam premiações por sua primazia artística, trazendo, ora mundos imaginários visualmente belos e complexos, ora a realidade das crianças que sofreram os horrores da Segunda Guerra; em geral, suas histórias trazem mensagens pacifistas e ecológicas.

Os desenhos americanos têm os sons das falas gravados primeiro e depois é feita a animação. No Japão, esse processo é feito ao contrário. Depois dos desenhos prontos são feitas as dublagens. O estúdio *Ghibili* não apenas tem seu espaço para as dublagens como também mantém um anfiteatro com acústica preparada para gravar a trilha sonora dos desenhos por um maestro e sua orquestra executando a música assistindo ao desenho para a sincronização.

Além das premiações para os desenhos, os japoneses costumam premiar as inovações técnicas que permitiram desenvolver os processos de produção.

O campo de análise das animações para cinema é muito rico e vasto; porém, neste capítulo, nos ateremos nos animês para a televisão.

³⁰ *Sen to Chihiro* (A Viagem de Chihiro), *Kaze no Tani no Naushika* (Nausicaa do Vale dos Ventos), *Hotaru no Haka* (O Túmulo dos Vagalumes), *Tonari no Totoro* (Meu vizinho Totorô), *Hauru no Ugoku Shiro* (O Castelo Animado), *Mononoke Hime* (A Princesa Mononoke), etc...

II.2. Animês produzidos para a TV

A pesquisa desenvolvida por Furniss (1998:135) quanto à estética da animação pode nos ajudar a definir a *animação limitada* e a *animação perfeita*³¹. A autora explica que a animação bidimensional pode ser descrita como oscilando entre dois pólos estéticos: *full animation* e *limited animation*. E continua a autora argumentando que *full* e *limited animation* são duas tendências estilísticas que alcançam resultados estéticos diferentes, com nenhuma sendo inerentemente agradável nem repelente, mas as duas estando sujeitas a aplicações criativas ou sem arrojo.

Esses termos não se aplicam a outras formas de animação que não sejam bidimensionais, como *stop motion* ou tridimensionais.

Furniss (1998:135) enumera quatro critérios que possibilitam comparar os dois estilos de animação: o movimento das imagens, a metamorfose das imagens, o número de imagens, e o controle dos componentes áudios e visuais.

Quando uma obra é descrita como *animação perfeita*, em termos estilísticos, significa que nenhum desenho ou cenário foi repetido, que foi produzido um grande número de desenhos para garantir a qualidade do movimento constante e da metamorfose das imagens. Assim, geralmente, são feitas as animações para o cinema.

Se colocarmos os dois estilos de animação em uma linha, os critérios considerados como *animação perfeita*, acima, estão acumulados em um dos extremos. Na outra extremidade, encontramos um oposto constituindo a *animação limitada* com as seguintes características: as imagens são reaproveitadas em seqüências definidas como ciclos, os movimentos são descontínuos e há ênfase em diálogos com imagem parada.

Para aqueles que conheceram os desenhos da *HannaBarbera* é fácil lembrar que cada um deles possuía um cenário específico, denunciando seu uso cíclico. Era possível ver a emenda na parte do corpo do personagem que estava sendo animada.

³¹ Em inglês, os nomes são *limited animation* e *full animation*. Furniss (1998:138) contesta o emprego da palavra *limited* para designar um estilo de animação, pois, segundo a autora, a palavra *limited* implica estar faltando algo. Ela argumenta que essas são características quantitativas, mas que adquiriram conotação enganosa como qualitativas. Imagino se ela sabe que a *full animation* foi traduzida para o português como *animação perfeita*, complicando ainda mais o sentido que motiva a exaltação de uma e crítica da outra.

A produção de animê para a TV surgirá como *animação limitada*, conforme descrito acima, e esse sistema de *baixo custo*³² vai adquirir características novas graças à herança cultural japonesa.

Os animês da TV são marcados em geral pela economia visual, principalmente no tocante à animação (movimentação) em si. Os movimentos são quebrados e são utilizados truques de movimentação de câmera, enquanto personagens pensam o que vão fazer.

Nesse caso, é dada a voz do personagem para podermos acompanhar seu raciocínio, enquanto a câmera move-se lentamente mostrando o cenário, geralmente trabalhado em detalhes, cores e elementos de cena, e situando os personagens topologicamente, seguidos de trilha musical.

Em algumas animações, eles nem sequer piscam, mesmo quando a câmera dá um *close up* para efeito de proximidade do espectador em relação ao drama do personagem, desnudando assim, seus pensamentos e sentimentos através das expressões faciais. Por que isso acontece?

Quanto mais desenhos são utilizados por segundo, mais *perfeita*³³ se torna a animação. Por isso, a partir das experiências de Tezuka para reproduzir o mangá no sistema de desenho animado, os profissionais da área da animação japonesa inventaram várias maneiras de limitar o tempo em que a *animação perfeita* é necessária, baixando o custo da produção. Um bom exemplo para ilustrar essa solução é o seriado *Uchûsenkan Yamato*³⁴ (transmitido pela Rede Manchete, com o nome *Patrulha Estelar*, na década de 80). Para a produção do *Yamato*, segundo Gilles Poitras, foram feitos desenhos grandes e longos os quais a câmera filmava percorrendo-os e criando movimento sem precisar de várias transparências pintadas.

Frederik L. Schodt expõe que algumas vezes o desenho parece um mangá, o quadro está parado e os personagens não se movem de modo contínuo como num desenho da Disney.

³² Iniciamos essa discussão quando abordamos as produções *HannaBarbera* na página 20.

³³ Continuamos usando a palavra *perfeita* em itálico para ressaltar nossa ênfase no sentido estilístico da palavra, discutidos nesse trabalho, e não com conotação de primor técnico ou artístico.

³⁴ *Uchûsenkan Yamato* foi dirigido por Reiji Matsumoto. O seriado foi produzido para a TV em 1974 e teve uma compilação de seus episódios levada ao cinema no Japão em 1977.

Em *Kareshi kanojō no jijō*³⁵, (1998), de Masami Tsuda, produzido pelo estúdio *Gainax*, por exemplo, têm-se literalmente enquadramentos das páginas do mangá, ora estáticos enquanto ouvimos uma narração, ora com movimentação (apenas) de câmera.

Mesmo nas produções mais recentes, esses efeitos ainda são utilizados. É comum ouvirmos pessoas acostumadas a outras produções dizerem que o desenho japonês é parado. Charles Solomon diz que os japoneses exploram as melhores poses, nos melhores ângulos dos personagens, usam as falas, montagem e cenários mais do que um diretor americano. E Frederik L. Schodt corrobora alegando maior ênfase em closes nos rostos, em imagens congeladas, mostrando os olhos, a emoção.

Consideramos um bom exemplo de produção recente e de *baixo custo* *Tsubasa Chronicle* (2003) do grupo CLAMP: O estúdio construiu cenas de batalhas com personagens imóveis, supostamente lutando, onde a animação é feita pelo movimento de câmera panorâmica sobre um desenho longo e a dinâmica da luta é efetivada apenas pelos efeitos de sonoplastia (guerreiros gritando e armas tilintando (espadas e lanças)) com uma trilha sonora vibrante, forte e marcada. Outros desenhos mais antigos, como *Records of Lodoss War* (Yoshihiro Takamoto, 1998) já apresentavam esse tipo de construção para cenas de batalhas.

A esse respeito, os animadores japoneses argumentam que nós, ocidentais, valorizamos mais a expressão visual do que a história em si; enquanto para os japoneses, a qualidade da história tem peso preferencial maior em relação ao texto visual. O diretor de animação Peter Chung argumenta que a arte ocidental quer criar uma ilusão da natureza, enquanto a pintura tradicional oriental valoriza mais o gesto do pintor. Ele diz que encara cada desenho num filme de animação quase como as pinceladas da pintura.

Os animês têm seu próprio “tempo” para a ação:

Animês com lutas marciais: Os oponentes ficam imóveis durante um certo tempo. Enquanto isso, medem e estudam um ao outro, tentando prever o movimento alheio para escolher as próprias estratégias de batalha. Para os adversários, concentração é primordial

³⁵ *Kareshi kanojō no jijō* é conhecido pelos fãs como *KareKano*, e teve seu mangá publicado no Brasil com o nome *KareKano, As razões dele, os motivos dela*.

nesse momento. Eles são acompanhados por movimentos de câmeras e trilha sonora, que constroem uma ambientação de tensão.

Animês com transformações: durante uma situação em que os personagens precisam transformar-se em heróis ou heroínas, eles o fazem durante um tempo que parece destacado do tempo contínuo da realidade em que estão inseridos. Em *Bishōjo Senshi Seera Moon (Sailor Moon)*, de Naoko Takeuchi (1992), não apenas a personagem principal *Tsukino Usagi (Serena)*, mas todos que lutam com ela, têm seu momento de transformação antes da ação no desenho. Algumas pessoas perguntam o que o vilão fica fazendo, enquanto o herói está se transformando. Curiosamente, conheço alguns fãs que consideram as transformações como a melhor parte do desenho.

Invocação de poderes: é interessante em alguns animês com lutas, o fato de que enquanto um oponente está reunindo energia, (como o *Kamehameha* do personagem *Goku* em *Dragon Ball Z*), evocando forças da natureza (o poder *Cólera do Dragão* do *Shiriu* em *Cavalheiros do Zodíaco*), conjurando magia (como a *Sakura* e o *Shoran* em *Card Captors Sakura*), ou, ainda, efetivando um *jutsu ninja (Naruto)*, o seu adversário fica inerte observando, tentando entender e prever o que vai acontecer para se defender, ao invés de partir para o ataque e impedir que tais recursos sejam ativados.

Um outro tópico a respeito do tempo da ação engloba quase todas as animações atuais, ainda mantendo o enfoque nos animês. Nos desenhos transmitidos pela TV nas décadas de 70 e 80, os heróis eram aqueles que conseguiam evitar as tragédias. Nas animações atuais, os heróis são aqueles que conseguem superar as tragédias. Essa pequena mudança aproxima o mundo da imaginação do real e, talvez, inspire seus admiradores a encontrar o herói dentro de si ao enfrentar as dificuldades da vida.

Através de anos de observação de vários animês, pudemos chegar à conclusão de que as cenas paradas, assim como acontece no cinema, são aquelas com função panorâmica ou dramática. Com a função panorâmica temos a oportunidade de correr os olhos pelos detalhes do cenário e figurino dos personagens sem perder gestos ou olhares. Já a função

dramática nos permite sofrer ou sorrir com o personagem devido ao prolongamento de certos acontecimentos envolvendo emoções (vitórias, derrotas, sustos, suspense e etc).

Drazen (2007:29) sugere que os japoneses, em sua cultura pop, têm preferência por histórias movidas mais por emoção do que por ação.

Gilles Poitras cita cenas em que parece estar havendo pouca ação, compondo lindos momentos de lentidão, muito atmosféricos, que são deliberados.

Devido à característica lacônica inerente ao povo japonês, gestos e olhares falam mais que palavras nos animês, e quando a cena está parada, apenas com as câmeras em movimentação, está, provavelmente, enfocando uma mensagem ou idéia através de uma expressão corporal, facial ou de um objeto.

Historicamente, no Japão, segundo Frederik L. Schodt, há ênfase no não dito, no espaço vazio e nos elementos estáticos. Até em romances japoneses a ênfase é dada ao que é insinuado. Ele diz que, em parte, isso vem do idioma. O japonês usa tanto a insinuação, que muitas coisas não são ditas diretamente.

Essa característica do animê de dizer sem utilizar palavras chama-se *laconismo*. Borges (2005:30) elucida que:

Laconismo é o termo utilizado para descrever a maneira concisa dos japoneses de falar e escrever. O princípio estético do ideograma de repelir o supérfluo e valorizar o essencial (limitação espacial), pode ser observado na economia de caracteres utilizados para se transmitir mensagens. Estética que enfoca o olhar no necessário, através da insinuação na composição de sua forma.

O diretor Mahiro Maeda define essa característica do animê como *subtração*. Ele argumenta que a América usa mais a *adição*, e que o modo de expressão usado tradicionalmente no Japão valoriza mais a *subtração*: Quando muito é dito, perde-se o charme.

Vamos investigar agora o *fim*:

São poucos os animês que trazem a idéia de “*E assim, viveram felizes para sempre!*”. Os finais costumam indicar que os personagens vão continuar suas vidas com suas facilidades e dificuldades, e que a rotina continua, com suas questões do dia a dia, a

citar, *Fruit Basket*³⁶: (...) passando repetidas vezes por momentos felizes e tristes, é só assim que todos nós amadurecemos.

Outro ponto interessante a ser considerado é que, com raras exceções como *Pokemon* (produzido desde 1997), as histórias acabam. Os heróis e heroínas se casam, envelhecem, morrem, desaparecem, vencem e perdem.

Os roteiros são escritos de tal maneira a prender o enunciatário até o fim da trama. Conforme os personagens adquirem sabedoria, experiência, e, dependendo da história, poder, os problemas se intensificam e os desafios aumentam proporcionalmente.

Nos animês com lutas, por exemplo, quando o herói faz treinamento para ficar mais forte, assim também o faz seu inimigo. Isso contribui para a produção do efeito de expectativa pelos próximos episódios.

Histórias intrigantes, personagens cativantes e esforçados, soluções e estratégias inteligentes, trilha sonora empolgante e uma construção visual que programa os olhos para relevar os momentos de animação limitada e reparar os elementos que valorizam o animê, ora com animação perfeita, ora com efeitos especiais em constante inovação.

Vamos visitar alguns desses recursos visuais a seguir.

³⁶ *Fruit Basket*, chamado pelos fãs de *Furuba*, é uma história de Natsuki Takaya, e teve sua versão animada encerrada antes da publicação do final do mangá. A frase supracitada é, portanto, do final do mangá, mas ilustra bem a mensagem no final das histórias dos mangás e animês.

II.4. Alguns recursos gerativos de sentidos nos animês

Veremos agora alguns quadros que ilustram a construção figurativa e temática que concretizam algumas das paixões nos animês.

Alguns recursos estéticos utilizados por Osamu Tezuka continuam até os dias de hoje:



As figuras são do animê *A Princesa e o Cavaleiro*.

O cenário que se transfigura em um borrão em movimento rápido para criar um efeito dinâmico de velocidade do personagem. Esse efeito pode ser manifesto com linhas coloridas responsáveis pela ilusão de dinamicidade quando o personagem está parado e prestes a iniciar uma ação.



O efeito de sobreposição de planos em transparência para que o enunciatário possa visualizar os pensamentos dos personagens. Na figura ao lado, o *príncipe Safiri* está pensando no bem estar de seu reino, a *Terra de Prata*. Podemos ouvir e *ver* seus pensamentos, ao som de fundo musical.

As duas figuras a seguir são de um evento festivo nas ruas do país da *Terra de Prata*. O *príncipe Safiri* (que é, na realidade, uma princesa), está disfarçado de camponesa e dançando com o *príncipe Frans*. É o primeiro encontro deles. Ele ainda não sabe quem ela é.

A cena é construída de modo que o enunciatário acompanhe o ponto de vista dos personagens.



Apesar de ser uma noite limpa com céu estrelado, a imagem que a *Safiri* vê é enfeitada do que parecem ser bolhas de sabão coloridas, ou luzes coloridas projetadas por um globo espelhado.

A enunciação do episódio deixa claro que esse é um acontecimento particular aos dois.



A multidão que está festejando na rua desaparece. É um efeito conveniente para os animadores, pois precisam apenas animar o casal principal. Ao mesmo tempo, enfatiza-se um momento estésico das paixões do encantamento, fascinação, figurativizando o fato de que, para esses dois, ninguém mais importa.

Quando um personagem chora, e assumimos o ponto de vista dele, vemos a imagem embaçada como se as lágrimas estivessem nos nossos olhos. Esse jogo de câmeras na enunciação é constante nos animês, ora estamos em posição de espectadores, ora assumimos a perspectiva dos personagens.

Essa é “uma das delícias do desenho animado japonês³⁷”, trocar de lugar com o protagonista da cena: em *A Viagem de Chihiro*, na cena em que a *Yubaba* sai de sua mesa e parte para cima da *Chihiro*, feito um furacão, gritando de forma ameaçadora, a câmera assume o ponto de vista da *Chihiro* e, conseqüentemente, visualizamos a *Yubaba* vindo em nossa direção. Nessa ocasião, no cinema, algumas pessoas reagiram dizendo “Credo!”, “Nossa!”. Isso exemplifica a intensidade desse efeito de sentido.

³⁷ Nas palavras de Carlo MacCormick (crítico de arte e historiador da cultura pop) quando descreve os efeitos dos jogos de ângulos de câmeras nos animês.

Efeitos produzidos pelas alterações faciais:



Há uma infinidade de variações na fisionomia dos personagens.

Um olhar atento acompanha, em um minuto de animação, desde mudanças sutis até expressões exageradas conforme as alterações de idéias e dos pensamentos deles. A seqüência ao lado mostra as alterações no semblante, principalmente, da personagem *Sakura*, no último episódio de *Card Captors Sakura, A Carta Selada* (CLAMP, 2000).



As variações nas expressões dependem do estilo do desenho, e se ele foi feito para o cinema (as alterações limitam-se a um sistema expressivo mais sério), se é uma produção para *OVA* (nesse caso, a variedade depende exclusivamente do estilo da obra), ou para a TV.

Há algumas produções em estilo mais sério para a TV. Mas em sua maioria, as expressões faciais variam até o ponto da caricatura ou deformação.

Em *Zatch Bell*, por exemplo, os personagens ficam quase irreconhecíveis e horríveis quando estão em apuros. É um estilo mais cômico.



Quando o brilho dos olhos praticamente toma conta deles, como acontece com os olhos da *Tomoyo*, na figura ao lado, eles presentificam a paixão de extrema felicidade, um arrebatamento.

Na primeira figura a Sakura está feliz, na segunda ela não entendeu alguma coisa e na terceira está feliz (bochechas em cor-de-rosa) e sem jeito.



Quando aparece uma gota gigante ao lado de um personagem, ela pode indicar que o personagem está sem jeito (esse é o caso da situação ao lado), encrencado ou não está entendendo o que está se passando.

Os pequenos riscos vermelhos, em diagonal, na

bochecha simulam o *blush* e transmitem a paixão da vergonha. Apenas se o personagem estiver muito envergonhado ficará com o rosto vermelho.



Esse traje semelhante ao de um marinheiro é um uniforme escolar no Japão. Em vermelho está uma representação da raiva. Assim como a gota, esse símbolo pode aparecer na frente do personagem ou na parte do corpo disponível no enquadramento. Às vezes temos, por exemplo, o pé do personagem em cena e um desses símbolos. Não precisamos do rosto, ou do verbal, para saber o que se passa com ele.



As variações faciais são um divertimento a parte. Tudo é possível.

Ao lado, a reação da *Sakura* ao ser contrariada. Seu irmão fez uma provocação bem sucedida. Essa forma estilizada de vermelho e amarelo ao lado do rosto, parecendo ter saído dos quadrinhos, aparece na tela, rapidamente, com a função de mostrar visualmente o sentimento repentino de abalo causado pelas palavras do irmão.

Sakura é um desenho voltado para crianças e adolescentes. Vejamos o que acontece se o desenho apresentar uma atmosfera mais pesada e sombria como em algumas produções para adolescentes e adultos.

Abaixo, a imagem do *Kamui*, protagonista de *X*³⁸ (CLAMP). Um personagem que ele ainda não conhece (*Sorata*) está se apresentando, mas espaçoso que é, começou com o pé esquerdo: Além de entrar na casa e chamar o *Kamui* pelo primeiro nome sem sua autorização³⁹, iniciou a conversa falando da morte da mãe do *Kamui*.



Isso provocou sua fúria, como podemos ver na mudança entre a primeira e a segunda figura.

Uma das traduções para o nome *Kamui* é o representante dos desejos dos deuses. Por isso ele tem

³⁸ Essas imagens e os comentários referem-se ao seriado de TV *X*, e não ao filme animado.

³⁹ Abordamos esse aspecto da cultura japonesa durante a análise, no terceiro capítulo. É necessário permissão para chamar alguém pelo primeiro nome.

poderes especiais, os quais são liberados com a sua ira na figura abaixo.



O rosto do *Kamui*, na segunda figura, está desfigurado como se estivéssemos olhando através de vapor d'água muito quente.

A trilha sonora desse animê, como em muitos animês, é uma actante e não um fundo musical. Ela dá identidade ao desenho e participa efetivamente na construção dos estados de alma das personagens e do

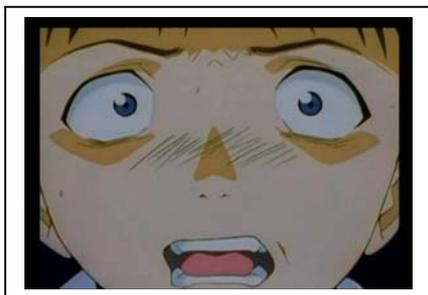
clima das cenas.



Nas produções americanas, os Estados Unidos salvam o mundo. Em *X*, (e em outros animês) o Japão salva o mundo. O *Kamui* é o mais baixinho da turma e, também, o mais poderoso, passando a mensagem *não só tamanho e origem faz um herói*. Ao lado, vemos um dos momentos poéticos desse animê. Metade do rosto de cada

um dos amigos-inimigos está refletida na metade da espada de cada um. Eles estão em lugares diferentes e um sente a presença do outro através da espada sagrada de dois fios. Não há cortes enquanto passamos de um ambiente para o outro. A câmera passa de um *Kamui* para sua imagem refletida na espada, une os dois nesse quadro, e continua seu percurso pondo em foco o outro *Kamui*.

Abaixo está a expressão do *Shinji Ikari*, protagonista de *Neon Gênesis Evangelion* (1995), em sua primeira luta como piloto dentro do *EVA 01* contra um anjo (invasor gigante). *EVA* é o nome do *mecha*, ou robô gigante.



Porém, esse *mecha* é parte robô e parte orgânico. Sua tecnologia permite controlá-lo por meio de interatividade bioneural entre piloto e *mecha*.

Esse recurso tecnológico traz vantagens como agilidade ao *mecha* e certa autonomia ao piloto, pois seus pensamentos são transmitidos diretamente para o robô. Porém, o que acontece com o *mecha*, é sentido pelo piloto como se fosse com ele.



É o que presenciamos na figura ao lado: uma imagem de dor indescritível de ter o braço quebrado com nervos e músculos partidos.

Neon Gênesis Evangelion é o animê apocalíptico que mobilizou o povo japonês⁴⁰. Além de um percurso narrativo apocalíptico universal, esse animê aborda o apocalipse individual dos personagens principais. A história desenvolve esses percursos narrativos particulares onde cada um busca uma razão para a existência, bem como uma identidade perdida, em consequência de suas histórias trágicas. Tudo isso, em meio às batalhas e luta pela sobrevivência e manutenção da raça humana restante.

1995 foi o ano em que o Japão viveu o atentado no metrô de Tóquio, abalando o senso de segurança dos cidadãos japoneses, em março. Além do terremoto que arrasou a cidade de Kobe, em setembro. As reflexões desse desenho vieram de encontro à cruel realidade que os japoneses estavam enfrentando. Além de ser uma nação pós-apocalíptica, fato que influencia sua produção artística, nas palavras de Charles Solomon, “*they cannot help to be aware of*”.

Em seriados produzidos para a TV como *InuYasha*, *Ruroni Kenshin (Samurai X)* e *Naruto* (abaixo) há truques com jogos de cores similares ao apresentado com *Neon Gênesis Evangelion* na página anterior.



Em *InuYasha*, as cores emanam do corpo dele, em forma de energia, cada vez que ele volta a ser um meio *yokai*⁴¹. Em cenas de extrema dramaticidade, no momento em que os personagens prendem a respiração, as cores são substituídas pelo preto e branco. Sua trilha sonora traz composições

⁴⁰ A *Japan Edge Viz Communications* divulgou a série animada *Neon Gênesis Evangelion*, transmitida pela TV em 1995 e 1996, como um fenômeno no Japão. Dez milhões de pessoas ligaram a TV para assistir ao último episódio. O filme animado para o cinema arrecadou US\$28 milhões.

⁴¹ Michaelis (2005:548) *yokai*: assombração, fantasma, aparição fantástica, espectro, monstro. Esse animê aborda a mesma época da história da *Princesa Mononoke*: uma era feudal quando os deuses e espíritos da natureza coexistiam com os humanos. Em *InuYasha*, esses seres são chamados de *yokai*. O protagonista *InuYasha* é um meio *yokai* por ser filho de uma humana com um *yokai*. Uma vez por mês, ele perde seus poderes de *yokai* e torna-se apenas humano. Esse animê é rico em fábulas e folclore medieval japonês e combate abertamente a discriminação racial.

com base orquestrada e instrumentos tradicionais japoneses executando os solos melódicos principais.

Em *Ruroni Kenshin*, aquela sensação no estômago de quando pulamos um degrau da escada involuntariamente, é presentificada nos personagens,



quando estão em apuros, por um efeito similar ao do quadro ao lado. Vemos uma imagem colorida como um negativo da imagem anterior.

A história da série *Naruto* (de Masashi Kishimoto, 1999) gira em torno da força militar *ninja*⁴². Cada *ninja* possui um conjunto de habilidades

herdado geneticamente por seu clã.

O personagem nas figuras é o *Neji Hiuga*. Entre suas habilidades especiais está a capacidade de seus olhos de enxergar, em velocidade controlada, tudo que estiver dentro do alcance do campo de seu *jutsu* (ou técnicas utilizadas pelos guerreiros *ninjas*) invocado na primeira figura.

Na segunda figura, adentramos seu *jutsu* para ver como ele vê, as aranhas gigantes vindo em sua direção uma por uma. E depois, na figura abaixo, saímos para ver o que os outros vêem:



O *Neji* se movimentando numa velocidade vertiginosa. Há sempre o cuidado de desenhá-lo em poses bonitas como se estivesse posando para fotos. Os quadros são animados levando em conta a maleabilidade dos tecidos das roupas, bem como os movimentos dos cabelos e das correias presas à bandana com o símbolo da aldeia da folha, todos

desencadeados pela velocidade de seus gestos.

⁴² A definição da palavra *ninja* é soldado espião da era feudal do Japão.

As duas primeiras figuras abaixo são do animê *Ruroni Kenshin (Samurai X)*. Esse



animê produzido para a TV apresenta algumas particularidades dignas de animação para o cinema. Assim como os impressionistas, os animadores perseguiram as alterações nos formantes cromáticos conforme a incidência da luz diante de diferentes ocorrências da natureza.

Presenciamos essas mudanças com o movimento das nuvens quando essas reduzem a intensidade da luz do sol ou da lua. Do mesmo modo, esses artistas captam as gradações das cores quando o tempo muda de ensolarado para chuvoso e vice-versa. Há um episódio em que eles reproduzem os tons

captados de um eclipse solar. E um outro, numa noite sem lua, uma despedida dramática à luz dos vagalumes⁴³. Os efeitos dos vagalumes iluminando os rostos, a lâmina da espada, as lágrimas é poético.



Acima, vemos o jogo do foco da “câmera”. A *Kaoru* está falando e por isso está em foco. Quando o *Kenshin* fala, é a imagem dela que fica desfocada.

Ao lado, o reflexo da luz solar no lago. É o dia que o *Yahiko Miojin*, descendente de samurai, encontra a *Tsubame*, sua futura esposa. Uma cena linda de desenho animado japonês.

A história desse animê se passa durante a restauração Meiji, e o *Kenshin* usa sua espada, a *sakabato* (espada de lâmina invertida) para manter a paz e proteger as pessoas.

A enunciação do desenho é construída de forma que possamos acompanhar e entender os golpes e estratégias, mesmo não conhecendo nada de *kenjutsu* (arte da espada). O *Yahiko* é aprendiz da *sensei Kaoru*. Ao explicar as lutas do *Kenshin* para ele, ela nos coloca a par das técnicas em combate. O autor da história, Nobuhiro Watsuki, é lutador de kendo, qualidade que propicia o modo lúdico com que constrói seu discurso mixando realidade e ficção no universo *kenjutsu*.

⁴³ Na cultura japonesa, os vagalumes representam esperança, recomeço e nascimento. Por isso os vagalumes no final do filme *Hoaru no Haka* (Túmulo dos vagalumes), e por isso a *Sailor Saturno* (*Sailor Moon*) é a *Sailor* que renasce, seu nome é *Hotaru*.

O Japão no animê:

Em animês ambientados no Japão, temos um retrato das cidades com suas peculiaridades urbanas, escolas, supermercados, redes de *fast food*, bairros residenciais e centros comerciais e metropolitanos, trem bala, paisagens rurais, cidades e templos históricos, e etc.

Podemos conhecer algumas das atividades diárias tipicamente japonesas como tirar os sapatos antes de entrar em casa, ter um armário na escola para guardar os sapatos de casa e pegar os sapatos de uso interno exclusivo, participar de festas tradicionais de *kimono*.

O costume de algumas casas de usar divisórias no lugar de paredes durante a noite e guardá-las durante o dia obtendo espaço amplo e arejado. O dia dos namorados quando as meninas dão chocolate aos meninos e o *White Day*, quando os meninos dão marshmallow ou presente em agradecimento pelo chocolate.

Além disso, é possível observar nos animês ideologias e tradições presentes na vida japonesa, e vê-los trabalhando, tanto como mantenedores quanto para contrariar alguns costumes e práticas.

É perceptível a preponderância de uma expectativa japonesa ditando que os meninos devem ser corajosos e as meninas devem ser graciosas.

Logo no início da carreira do animê, Osamu Tezuka põe essas questões em xeque quando produz o animê *A Princesa e o Cavaleiro*⁴⁴: como um homem e uma mulher devem ser? O que é e não é apropriado para cada um fazer? Quem determina essas coisas – um coração, leis, um papel social?

No final da história, quando o reino está salvo e a protagonista *Safiri* não precisa mais fingir ser um príncipe, ela deixa de ser guerreira e passa a ser a futura esposa do príncipe *Frans*. Até esse final chegar, a *Safiri* vive o clássico embate entre o dever (ser uma guerreira) e o desejo (ter uma família).

⁴⁴ Quando a *Safiri* ainda era um anjo e estava no céu, numa fila para receber um coração e encarnar, o travesso anjinho *Chingi* deu a ela um coração de menino. Quando chegou a vez dela e *Deus* lhe deu um coração de menina, ela perguntou: “O que eu faço com o outro?” A *Safiri* encarna como menina num reino onde prevalece a lei ditando que o herdeiro do trono deve ser homem. Para proteger seu reino, ela se passa por príncipe. Seu coração de menino a ajuda a ser uma guerreira.

Na sociedade japonesa, ser uma guerreira e ter uma família são duas coisas que não combinam. É necessário escolher. O intrigante é que a história da *Safiri* acaba quando ela decide se casar. Ao casar-se a história pessoal dá lugar à história da esposa e da mãe.

Que lugar tem essa pessoa na sociedade japonesa? Se depender de sua representação nos mangás e animês, esse lugar é praticamente inexistente.

As mães raramente aparecem nas histórias. Quando aparecem, elas são mães *yasashii*, na definição de Drazen (2007:118-9), são gentis, humildes e bondosas. O autor vai mais longe e afirma que os japoneses não apenas definem suas mães como *yasashii*, mas também a si mesmos como nação⁴⁵. O autor coloca a princesa *Safiri* como a primeira personagem feminina guerreira a viver pelo *bushido* (o caminho do guerreiro) e manter a referência *yasashii*.

Receber essa designação é motivo de orgulho para os personagens no animê. Ter esse requisito é a chave para ser aceito e respeitado pelos outros.

Em *Fruit Basket*, no terceiro episódio, os personagens discutem sobre não nascermos com essa qualidade. De acordo com eles, é uma característica que deve ser conquistada, merece admiração e inspira as outras pessoas.

Ao que parece, as guerreiras dos animês seguem um código samurai e mantêm-se *yasashii*, ou seja, ao seu modo, elas fazem o mesmo que se espera dos guerreiros. A diferença é que eles, tradicionalmente, carregam o peso da proteção dos mais novos e das mulheres ao seu redor e elas o peso da escolha entre seguir guerreira ou casar-se.

Escaflowne também revela essa face social ao mostrar a história da *Hitomi Kanzaki*. Quando ela encontra seu príncipe, *Van Fanel*, ele tem seu próprio mundo e a leva com ele. No final da história, depois de terem enfrentado muitas guerras e vivido aventuras, eles admitem o que sentem, mas ela decide sair do mundo dele e voltar para o dela. Em sua escolha, a *Hitomi* representa as mulheres que optam pela independência e por seguir seu próprio caminho, ter profissão, ser alguém com perspectiva de desenvolvimento profissional.

⁴⁵ Drazen cita a descrição de Ian Buruma para pessoas *yasashii* sendo “warm, without a hint of evil and malice, pure in their hearts, and blessed with those unique Japanese antennae, always sensitive to each other’s feelings which never need to be spoken”. (In: Behind the Mask: On Sexual Demons, Sacred Mothers, Transvestites, Gangsters, and Other Japanese Cultural Heroes).

Alguns autores dizem que os animês para meninas são românticos para prepará-las para o fim maior, o casamento. As meninas gostam de romance, mas os animês, como visto animês também mostram o outro lado da moeda, isto é, a escolha pela independência.

Há um contraste no animê sobre o tratamento das pessoas diferentes.

Por um lado, muitos heróis e heroínas populares são loiros, de olhos azuis ou verdes. Essa escolha por parte dos artistas está associada à admiração pelo diferente e à idéia que surgiu do intercambio cultural entre Japão e ocidente quando as coisas do ocidente passaram a ser tratadas como exótico e moderno.

Por outro lado, os animês mostram uma face social japonesa que é xenófoba. Estrangeiros são discriminados⁴⁶, e os personagens que são diferentes por serem descendentes de estrangeiros, sofrem de *bullying* na escola.

O protagonista adolescente *Ichigo*, em *Bleach*, vive se metendo em brigas por ser discriminado pela cor (laranja) de seu cabelo. O mesmo acontece com seu amigo por ser latino-americano. Apesar de serem pessoas pacíficas, eles são fortes e enfrentam as gangues de meninos que tentam espancá-los.

FruitBasket trata desse assunto e também mostra os meninos discriminados reagindo. Já a pequena *Kisa* entra em depressão, pára de falar, ir à escola e foge de casa. Com o apoio da família ela consegue se recuperar e volta às aulas. O enunciador manda sua mensagem para essas pessoas na voz da personagem quando ela se prepara para entrar na sala de aula: “Não estou mais forte que antes e as coisas não mudaram, mas vou enfrentar. O mais importante não é o fato de que fui fraca um dia, mas a vontade de me tornar mais forte”.

A ética de conduta dos animês diz que meninos não choram, a não ser de felicidade. A palavra tem valor. Se fizer uma promessa, é preferível morrer tentando cumpri-la a carregar a vergonha de não tê-lo feito. Honrar seus compromissos dando o melhor de si, no trabalho, na escola, nas relações sociais é primordial.

A consequência de seus atos recai sobre a família. Se tiver êxito, estará honrando sua família. Se falhar, desonrando. E se cometer algum delito, trará desgraça e vergonha à família.

⁴⁶ Muitos desenhos pregam a tolerância às diferenças raciais como *Bleach*, *FruitBasket* e *InuYasha*, já citados e *Tokyo Babilon*, *Astro Boy*, *O Vôo Final de Osíris* em *Animatrix*, e etc.

Para exemplificar o peso dessa ética sobre o senso de julgamento japonês, citamos o caso da cantora popular Hibari Misora, que após 19 anos participando ininterruptamente do show musical de *Reveillon*, o *Kohaku Utagassen* (*Disputa de Canções Vermelha e Branca*), na rede de TV NHK, foi cortada porque seu irmão foi preso, em 1973. Sato (2007:305-8) a descreve como uma sensação nacional e relata o quanto os problemas do seu irmão afetaram sua carreira, mesmo sendo tão querida e admirada.

Não ao desperdício. Quando o animê mostra momentos de refeição, os pratos vazios são enfatizados. Em alguns, a mãe ensina ao filho que ao desperdiçar a comida estará desonrando todos aqueles trabalhadores que se esforçaram para trazê-la ao seu prato, desde o lavrador, comerciantes, carregadores, até chegar a quem preparou a comida.

Japoneses não se tocam, pelo menos, não como os brasileiros. Diferentemente dos brasileiros que se beijam e se abraçam num cumprimento, os japoneses mantêm uma distância. É comum, após anos sem se ver, haver reencontros entre pais e filhos, irmãos ou amigos, um corre na direção do outro e param, antes do abraço.

Não que isso seja uma regra, mas a exceção é quando o contrário acontece. Nesse caso, em geral, alguém do sexo feminino abraça o do sexo masculino, e não o contrário. O animê, nesses momentos, mostra as meninas como amorosas e os meninos tímidos, eles sempre ficam ruborizados.

Ainda a esse respeito, quando um casal se abraça em público atrai olhares de reprovação das pessoas ao redor. A influência estrangeira está mudando esse aspecto.

Um animê que exemplifica bem essa diferença é o *Blood +*. Os personagens japoneses viajam para a Rússia. Ao chegar lá, são recebidos aos beijos (como aqui, com a diferença que os homens russos também se beijam), o que provoca estranhamento e desconforto nos viajantes.

A competitividade é motivada. Cada um deve ser o melhor no que decidir fazer. Nas escolas, os resultados das provas são divulgados para que os alunos vejam seu desempenho

em uma única lista em ordem de notas. Em animês como *Karekano* e *Bleach*, os alunos que obtêm os melhores resultados são elogiados e admirados pelos outros⁴⁷.

Para obter as qualidades necessárias a fim de conseguir ser bom o bastante, atingir seus objetivos e realizar seus sonhos, os personagens são munidos de *nekketsu* e perseverança.

Drazen (2007:115) infere que esse aspecto do animê reflete a auto-imagem do Japão no mundo como um arquipélago cujas ilhas não possuem nem tamanho, nem riquezas em recursos minerais para competir com as nações super poderosas.

A vitória vem da perseverança e é isso que, segundo o autor, faz de “*Ganbaatte!*” uma das frases mais estimulantes da cultura pop, dita às crianças desde cedo. Essa frase quer dizer: Boa sorte! Coragem! Agüenta aí! Força! Vai! Dê o melhor de si!

Mesmo com a pressão da família e da sociedade para que um indivíduo tenha sucesso, é imperativo que ele consiga fazendo o que deve ser feito de maneira correta.

Animês e mangás mostram cidadãos comuns em situações extraordinárias que são bem sucedidos por fazerem as coisas do jeito certo. Que o bem vence o mal. A bondade prevalece. Vingança e ódio são perdas de tempo, visto que a vida devolve ao sujeito os frutos de suas ações. Portanto, deve-se concentrar-se em fazer o bem.

Eles pregam a crença no poder de um⁴⁸, ou seja, se cada um fizer a sua parte em benefício do todo, estará fazendo a diferença.

De onde vem essa ética? Como ela foi construída? Vamos ver durante a análise no próximo capítulo.

⁴⁷ Em *Karekano*, a *Yukino* e o *Arima*, protagonistas, são os melhores em notas na escola e ele é o melhor lutador de *Kendo* do país. O personagem principal de *Bleach*, *Ichigo*, está entre os quinze primeiros da lista. A *Hitomi (Escaflowne)* é a melhor velocista da equipe feminina. *Kenshin (Ruroni Kenshin)* e *Jin (Samurai Champloo)* são os melhores espadachins do Japão. *Yukito (Sakura Card Captors)* é o mais habilidoso em arco e flecha. Em animês de lutas, todos parecem buscar a mesma coisa, ser o melhor: *Ash (Pokemon)* e *Ikki (Medabot)*- o melhor treinador. *Naturo* - o ninja número um de sua aldeia. *Capitão Tsubasa* – o melhor jogador de futebol. *Sawamu* – o melhor lutador. *Speed Racer* – o melhor corredor. *Kaleidostar* – a melhor acrobata, e assim por diante. Há vários desenhos abordando áreas diversas com protagonistas que não aceitam nada menos que o primeiro lugar.

⁴⁸ Esse foi o tema central do filme *Pokemon 2000*, no auge da mania *pokemon*: o poder de um. Uma história ecológica, reforçando a importância de manter e respeitar as tradições, com público alvo crianças e adultos. Em *Naruto* o discurso repetitivo diz que a força de uma nação está em cada comunidade, e a de cada comunidade está em cada indivíduo, por isso, todos têm que se esforçar e fazer sempre o seu melhor.

CAPÍTULO III

III.1. *Matrix*: um projeto que nasceu dos mangás e animês

No final da década de 60 e início da de 70, começaram a chegar aos Estados Unidos, as animações que iriam concorrer com as da Hanna-Barbera: *Speed Racer*⁴⁹ e *Battleship Yamato*⁵⁰.

No Japão, centenas de pessoas, na maioria estudantes, formaram filas diante dos cinemas onde passaram a noite para assistir ao filme do seriado *Yamato*. A polícia foi chamada para ajudar a controlar a multidão. Sato (2007:38) aponta para tal expressiva manifestação pública de fãs da série *Yamato* como o início do *boom* de fãs de animês, também chamado de movimento *otaku*⁵¹. A autora (Sato, 2007:117) cita o diretor de cinema Quentin Tarantino (*Pulp Fiction* e *Kill Bill*) como uma das crianças que se encantaram com *Speed Racer*.

Gilles Poitras conta que os primeiros movimentos de fãs nos EUA formaram clubes que derivavam do público de ficção científica. Eram grupos reservados assistindo a fitas piratas ou filmes falados em japonês, mesmo sem entender esse idioma.

Nos anos 80, surgiu uma subcultura formada pelos fãs e quando Akira chegou aos EUA, seu impacto despertou também o interesse acadêmico.

No Brasil, aconteceu algo semelhante em São Paulo: Em meados dos anos 90, havia clubes de animês que importavam os desenhos, legendavam e vendiam por um valor simbólico, “feitos-de-fãs-para-fãs”. A intenção era divulgar as animações e deu certo. Hoje encontramos lojas especializadas e licenciadas vendendo os animês, ainda “feitos-de-fãs-para-fãs”, já que a importação ainda é dispendiosa. Mas se essa tendência continuar, as futuras produções de animês poderão encontrar um mercado promissor, afinal, já existem

⁴⁹ *Speed Racer*, nome original: *Mahha Go Go Go*, era transmitido pela R. Record e foi produzido pelo studio de animação Tatsunoko Production em 1967.

⁵⁰ *Battleship Yamato*, nome original: *Uchyusenkan Yamato*. No Brasil, *Patrulha Estelar*.

⁵¹ A palavra *otaku* e sua abrangência semântica como vocabulário comum na língua japonesa, ou seu uso para definir um fenômeno indicador social de um “mal-estar generalizado da juventude japonesa”, nas palavras de Barral (2000:22), não será discutida nesse trabalho. Nos ateremos ao sentido *otaku* como sinônimo de *fã de mangá, animê e games*, que é o sentido discutido acima, e é como os fãs da produção pop japonesa se identificam.

animações licenciadas nos grandes supermercados, com preços acessíveis, como *Astro Boy*, *A Viagem de Chihiro*, *O Reino dos Gatos*, *Castelo Animado*, (Os três últimos são filmes do diretor Hayao Miyasaki, Estúdio Ghibili), entre outros.

Os irmãos Andy Wachowski (1970) e Larry Wachowski (1971), nascidos em Chicago, são parte dessa geração exposta aos mangás, animês e *games*. Iniciaram suas carreiras como roteiristas de quadrinhos. Segundo relatos do pessoal que trabalhou com eles durante o desenvolvimento do projeto *Matrix*, eles conhecem mais sobre mangás, animês e *games* do que muitos japoneses.

O projeto *Matrix*, iniciado em 1997, constitui uma saga de ficção científica contada em mídias diferentes, e compreende as seguintes produções:

Três filmes: *Matrix*⁵² (1999), *Matrix Reloaded* (2003), e *Matrix Revolutions* (2003)

Nove curta-metragens: *The Animatrix* (2003)

Videogame: *Enter the Matrix*⁵³ (2003)

Guiados pela proposta desse trabalho, nos ateremos apenas na arte da animação japonesa produzida para o cinema na obra *Animatrix*. No entanto, Devido à interdiscursividade entre *Matrix* e *Animatrix*, passaremos brevemente pelo mundo de *Matrix* a fim de prover subsídios que possam contribuir para melhor apreensão do que será discutido em *Animatrix*.

A trilogia *Matrix* foi idealizada com a intenção de transportar para a tela do cinema, em um filme de ação, efeitos oriundos das técnicas, do estilo e da fotografia presentes na animação dos desenhos japoneses. Para isso, no lugar de personagens animados, os actantes são pessoas de verdade, atores. Surgiu, assim, o que os produtores definiram como um

⁵² A revista época divulgou, em 2003, que o primeiro filme *Matrix* rendeu à Warner a arrecadação recorde de US\$ 460 milhões, contra um orçamento dez vezes menor. O filme ganhou quatro Oscars e se tornou o primeiro DVD a ter vendido um milhão de cópias. (Época, Edição nº 260 | 10/05/2003 - 02:57), No site: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG57373-5990,00.html> Acesso em 30/01/ 2008

⁵³ O videogame *Enter the Matrix* foi realizado em associação com o filme e traz seqüências que integram sua história. Produzido pela Atari, o jogo funde imagem digital e filme, com a participação dos atores. Uma hora de tomadas inéditas do filme foi incluída, para introduzir a ação. O game mostra o episódio anterior a *Reloaded*. A bordo da nave *Logos*, *Niobe* deve passar por sete estágios para salvar *Zion*. *Niobe* e sua equipe devem pegar a fita deixada por *Jue*, em *Animatrix* (no episódio *O Vôo Final de Osiris*, na pág. 67) e entregar para *Neo* no filme *Matrix Reloaded*. (Ibid.).

O Mangá *Matrix* também foi lançado, entre uma variedade de outros produtos.

filme híbrido por conciliar a linguagem audiovisual e cinética constituinte do plano de expressão do cinema hollywoodiano com aquela presente no plano de expressão da arte de animação desenvolvida nos animês.

Extraíram ângulos e perspectivas utilizados nos mangás, a direção da animação japonesa, as lutas com fios provenientes dos filmes de Hong Kong, como *O Tigre e o Dragão* (2000) dirigido por Ang Lee⁵⁴, e mesclaram tudo com sucesso num conjunto coeso, resultando num filme que mudou a forma de olhar, ampliou as possibilidades semânticas da visualidade, e marcou a história da arte cinematográfica por sua revolução nos efeitos visuais.

Uma das características do animê considerada como influência direta sobre *Matrix* é o clima de antecipação produzido no momento quando está para irromper violência ou muita ação. Esse efeito é dado pela suspensão repentina do som e no movimento da imagem, que congelam, causando fluidez entre o plano de fundo e o primeiro plano possibilitando haver efeitos de câmeras como um *zoom-in*, câmera lenta ou em alta velocidade, entre outros movimentos de câmera, o que permite que a cena seja vista de vários pontos de vista diferentes.

Em *Matrix* esse efeito é produzido a partir da filmagem realizada por cento e vinte câmeras de alta resolução simultaneamente; a imagem percorre um movimento giratório em torno do ator protagonista da cena, causando no espectador a sensação de estar andando ao redor da cena, visualizando-a por diferentes ângulos, antes que a ação aconteça.

Os animês incorporaram esse movimento de câmeras reproduzindo a aparência que ele adquiriu no cinema, em *Matrix*, somando mais possibilidades de recursos visuais à arte da animação. Isso é, após a observação desse efeito na grande tela, os animadores conseguiram reproduzi-lo com mais fluidez do que havia antes. As imagens animadas “pós-*Animatrix*” demonstram, com uma habilidade lúdica, um maior controle de manipulação do espaço-tempo, movimento e som, destacando nuances específicas de cada expressão envolvida no processo arbitrariamente.

⁵⁴ A obra do diretor taiwanês Ang Lee é o primeiro filme em idioma estrangeiro a conquistar o total de dez indicações para o Oscar, incluindo as de melhor filme, filme estrangeiro, direção e roteiro adaptado entre outras.

Com base em um romance épico de cinco volumes do escritor Wang Du Lu, o filme, falado em mandarim, retrata a China no início do século XIX, <http://www.historianet.com.br/conteudo/default.aspx?codigo=289> consultado em 25 Nov. 2007.

Animatrix

Para o título desta produção fez-se convenientemente a fusão entre os nomes *animê* (prefixo *Ani* originário tanto das palavras *animê* quanto *animação*) e *Matrix* dos filmes.

Trata-se de uma obra composta por nove desenhos em curta-metragem, produzidos para o cinema, com duração entre seis e quinze minutos. Todos os desenhos apresentam discursos narrativos ligados aos da trilogia *Matrix*, podendo ser definidos como discursos narrativos adjacentes ao roteiro original dos três filmes. Eles são: *The Second Renaissance Parts I and II* (O Segundo Renascer Partes I e II), *The Final Flight of the Osiris* (O Vôo Final de Osiris), *World Record* (O Recorde Mundial), *Program* (Um Coração de Soldado), *A Detective Story* (Uma História de Detetive), *Kid's story* (Era Uma Vez Um Garoto), *Beyond* (Além da Realidade) e *Matriculated* (O robô sensível).

O diretor Andy Jones, com outros cinco diretores de animação japonesa considerados entre os melhores, foram convidados a participar do desenvolvimento do projeto *The Animatrix*. São eles:

Yoshiaki Kawajiri estreou sua carreira como diretor de animação em 1984, com o longa-metragem *Lensman*, produzido pelo estúdio Madhouse que ajudou a fundar. Ele é mais conhecido pelo público do animê como escritor e diretor de filmes populares como *Wicked City* (1987), *Ninja Scroll* (1993) e *Vampire Hunter D: Bloodlust* (2000).

Takeshi Koike já participou de inúmeros projetos como animador e supervisor de curtas e longas-metragens como *Ninja Scroll* (1993) e *Party 1* (2000). Ele estreou como diretor com o curta-metragem *Trava* (2001), que é o primeiro capítulo de uma série de curtas criadas por ele.

Mahiro Maeda é mais conhecido pelo seriado *Blue Submarine 6* (1998), que ele desenhou e dirigiu. Ele também trabalhou como animador, com design de personagens e participou de projetos como *Laputa Um Castelo no Céu* (1986), *The Wings of Honemise* (1987), e *Neon Gênesis Evangelion* (1995).

Koji Morimoto é conhecido pelo seu trabalho como diretor da ontologia clássica *Robot Carnival* (1987) e pela supervisão do apocalíptico *Akira* (1988). Ele é um dos fundadores do estúdio 4°C, onde ele dirigiu uma continuação de Otomo Triptych *Memories* (1996) e o curta raramente visto *Noiseman Sound Insect* (1997).

Shinichiro Watanabe estreou na direção de animação com o longa-metragem *Cowboy Bebop* (2001), baseado em um seriado popular para a TV com mesmo nome, também de sua criação. Dirigiu o seriado *Samurai Champloo* e também co-dirigiu o épico animê científico *Macross Plus* (1994).

Peter Chung é mais conhecido como escritor e diretor da série animada *Aeon Flux* (1991), criada para um programa chamado de *TV Líquida*, transmitido pela MTV. Ele dirigiu inúmeros comerciais e participou da produção de seriados de TV como *Transformers* (1984), *Rugrats* (1991), e na produção internacional *Alexander* (1998).

Andy Jones, um diretor estadunidense, trabalhou como supervisor de animação de efeitos especiais nos filmes *Godzilla* (1998) e *Titanic* (1997), assim como na produção de *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001).

Para cada um deles foi conferida autonomia de criação com seu estilo próprio resultando em nove “viagens” com enunciações exibindo ritmos, estilos de traço e ambientação, pintura e design, efeitos visuais e sonoros distintos. Podemos encontrar em *Animatrix* desenhos utilizando técnicas de animação bidimensional, tridimensional, ou a combinação das duas com propósitos estéticos e estésicos específicos.

Os nove episódios levaram três anos para serem desenvolvidos e foram produzidos em estúdios no Japão, Coréia do Sul e Estados Unidos.

A seguir, visitaremos cada uma dessas nove obras de modo objetivo, nos atendo aos pontos e detalhes de cada obra que possam contribuir para melhor esclarecer o que será discutido no estudo de caso.

O Universo *Animatrix*

Uma introdução audiovisual como marca identificadora da franquia Matrix

A abertura de todos os episódios de *Animatrix* traz uma apresentação padrão de todas as produções relacionadas à obra *Matrix* como sua marca identitária.

Numa tela de fundo preto, surgem caracteres de cor verde brilhante sugerindo um ambiente digital. Essa introdução é acompanhada pela trilha sonora de abertura do primeiro filme *Matrix* em conjunto com sons e ruídos relacionados a processamentos eletrônicos. Esses caracteres perfazem um movimento de cascata, mas não caem aleatoriamente na tela, eles formam linhas verticais.

A composição de caracteres verdes sobrepostos a um fundo preto traz intrinsecamente a idéia de origem da computação, de quando os computadores tinham essa configuração visual para os softwares em seus monitores, a citar, o MS-DOS, que persistiu com essa aparência até algum tempo depois da implantação da linha de softwares *Windows*.

Considerando essa idéia de origem, em um sistema digital, poderíamos deduzir que os caracteres apresentados seriam aglomerados de zero e um – a base de toda programação eletrônica. No entanto, a cascata em linhas verticais reproduz o modo tradicional da escrita japonesa, de cima para baixo (e da direita para a esquerda), com caracteres provenientes de dois sistemas de escrita: o *Kanji* (ideogramas) e o *Kana* (fonogramas em *Hiragana* e *Katakana*)⁵⁵, além de números cardinais.

Os ideogramas, fonogramas e números aparecem aleatoriamente, por vezes em amontoados misturados, e com maioria em posição contrária, como num reflexo do espelho.

Os elementos descritos até aqui apontam para a constituição do mundo *Matrix*: um mundo digital produto da cultura humana: formado de linguagem e pela linguagem. Diante desse contexto, o alfabeto japonês é o ponto de intersecção entre a cultura humana, o desenvolvimento da velocidade da tecnologia digital⁵⁶ e o pioneirismo no âmbito da

⁵⁵ O *Kanji* corresponde aos ideogramas chineses introduzidos no Japão por volta do século III; o *Hiragana* (utilizado para palavras de origem japonesa), e o *Katakana* (para palavras de origem estrangeira) correspondem a fonogramas desenvolvidos a partir do *Kanji*, no período *Heian* (Séculos VIII a XII).

⁵⁶ Os chips eletrônicos mais velozes e compactos do mundo são produzidos no Japão.

robótica⁵⁷. Os robôs têm papel crucial no mundo *Matrix*. Há ainda, o peso da cultura pop japonesa do mangá, do animê e dos *games* sobre os responsáveis pela idealização e desenvolvimento do projeto *Matrix*.

Assim que a abertura em discussão é iniciada, e os caracteres começam a cair, somos levados, através de movimentação de aproximação de câmera (*zoom-in*), para o interior da *Matrix*, e só então, aparece no alfabeto romano, o nome da obra que está por vir.

O Segundo Renascer é uma obra apocalíptica que desvenda o fim do mundo real como conhecemos e o princípio do mundo da ilusão *Matrix*, não revelado na trilogia fílmica. Essa obra é uma animação bidimensional carregada de efeitos digitais e de terceira dimensão. Passaremos pelo *Segundo Renascer* mais detalhadamente por essa obra tratar da construção do contexto em que se dá o desdobramento da narrativa de *Program*.

The Sencond Renaissance Part I (O Segundo Renascer – Parte I)

Roteiro: Andy e Larry Wachowski

Direção: Mahiro Maeda

Ao iniciar o desenho, somos lançados para dentro de um mundo virtual, em alta velocidade, através de vários portais dentro dos quais podemos visualizar o que aparentam ser inúmeras prateleiras. A música que nos acompanha, uma variação da melodia base do filme *Matrix*, tem composição suave com uma base sintetizada de instrumentos de corda, em ritmo acelerado, uma harpa desde as notas graves até as mais agudas e vice-versa. Não há instrumentos de percussão nesse som. Durante a execução dessa música há efeitos eletrônicos que lembram processadores de computador. Os ruídos que simulam nossa passagem pelos portais também contribuem para a sensação de velocidade.

As prateleiras citadas contêm simulacros de discos lazeres em tamanhos diferentes, por vezes aludindo a mandalas, e de placas de circuitos munidos de pequenos *chips* de memória. Tudo isso é apresentado em cores quentes, dourado, laranja e vermelho, em tons variados.

⁵⁷ Os avanços mais expressivos na área de robótica ocorrem no Japão. O *Asimo*, robô da *Honda*, é um dos modelos mais avançados da tecnologia Japonesa. Os robôs chamados *Actroid* são andróides capazes de mudar suas feições faciais de acordo com o momento, sorrindo e piscando os olhos. Eles trabalham como recepcionistas e entendem até 40 mil frases em quatro idiomas, inglês, japonês, chinês e coreano.

Paramos abruptamente e começamos a flutuar onde podemos ver, ao centro, com luz irradiante, o rápido desabrochar de uma flor tornando-se uma mandala contendo uma deusa do budismo indiano ao centro. A harpa e o ritmo acelerado cessam, a composição suave com base sintetizada de instrumentos de corda continua agora acompanhada de suaves instrumentos de sopro. Os efeitos sonoros que simulam um ambiente digital continuam. Eles chamam a atenção para a velocidade do que parecem ser elétrons circulando um núcleo oculto atrás da deusa. Ao redor dessa deusa, compondo a mandala, estão outras nove deusas e todas elas irradiam luz. Essa visão cálida é dada em terceira dimensão, causando a mesma sensação visual de quando, encontramos o foco correto, após olharmos para figuras opacas de um livro 3D e então, vemos uma figura saltar aos olhos com profundidade e brilho como se a estivéssemos olhando através de uma lente transparente.

Estamos num lugar onde o conhecimento é armazenado.

A deusa tem uma voz suave e aveludada, mas com uma pequena alteração eletrônica distinguindo-a dos seres humanos. Ela diz, “Bem vindos ao arquivo de *Zion*⁵⁸. Você selecionou o arquivo histórico numero 12-1, *the second renaissance*”.

Ela abre a mão, e somos lançados para dentro do arquivo *Zion*, através de portais compostos por cores frias, azul, roxo, lilás, cinza etc., variando os tons e contrastando com o ambiente anterior. É interessante notar que até esse ponto, somos colocados dentro da ação pela construção da enunciação das “câmeras”. Somos recebidos pela deusa que fala conosco.

Chegamos a uma cidade futurística com grandes avenidas e arranha-céus, exércitos de robôs trabalhando, grandes obras⁵⁹ em construção e o ser humano no comando de tudo.

A partir daqui, a enunciação é construída de tal forma, nos colocando na posição de espectadores, a lembrar-nos que estaremos vendo um arquivo de acontecimentos passados.

⁵⁸ *Zion* (do inglês) é *Sião* ou *Tzion*, em hebraico. Significa local ensolarado, ou exposto ao sol; monte ensolarado. O termo bíblico *Sião* é sinônimo de Jerusalém e da Terra de Israel (tantas vezes perdida para seus inimigos, destruída, queimada e novamente reconstruída como uma *fênix*), refere-se a um monte e ao povo Judeu, seus anseios e aspirações quando no exílio, pela libertação nacional e soberania. O nome *Sião* também está associado à vinda do Messias. Foi no Monte Sião que Jesus celebrou a última Páscoa. Em *Matrix*, os humanos “livres” estão exilados em *Zion*, desejam retomar sua soberania sobre o planeta, e aguardam a vinda do *Messias Salvador*, a quem chamam de *O Escolhido*, que é o personagem central da trilogia, o *Neo*.

⁵⁹ Uma das obras remonta a Torre de Babel.

Simultaneamente a uma composição visual e sonora sugerindo progresso, o discurso narrado pela deusa nos diz que a humanidade sucumbiu à vaidade e à corrupção. E também, que criando a máquina à sua própria semelhança, se tornou a arquiteta de sua própria extinção.

Quando o primeiro robô comete assassinato, reagindo aos maus tratos de seus donos, é sentenciado com a pena de morte. Ele diz que não quer morrer. Mesmo assim, não só ele, mas todos os robôs do mesmo modelo são condenados ao extermínio. Manifestações e protestos iniciam uma onda de violência entre aqueles, humanos e robôs, que querem boicotar os robôs e aqueles que querem protegê-los.

Nas cenas a seguir, segue a estupidez humana quanto sua atitude em relação aos robôs. Os próprios produtores descrevem essas cenas como ousadas por seu conteúdo violento, mas mesmo hesitantes, incluíram na obra por serem ações já feitas por humanos no passado e que eles consideram que devem ser lembradas. Estamos falando do espancamento de um robô, em formato feminino, por um grupo de pessoas em um espaço público, diante de espectadores complacentes.

A violência progride de protestos para guerra.

Há cenas de tanques de guerra atropelando os robôs, outras mostram pilhas e pilhas de robôs amontoados, mutilados, destruídos, sendo jogados aos montes em valas abertas – imagens que remetem aos horrores do holocausto, massacres na Bósnia, Ruanda, Pequim, América do Sul.

O diretor declara que “essa violência não está aí para ser apreciada e sim para mostrar como é nociva”.

Os sistemas de passagem de uma cena para outra é criativo e quase sempre contínuo, ou seja, sem corte.

Por exemplo, quando é mostrado uma imensidão de pilhas de corpos de robôs no fundo do oceano, há um *zoom-in* terminando em *close-up* da face de um deles, como o rosto destruído, mandíbulas abertas, língua exposta, bem...é uma imagem grotesca. A face tem metade do rosto de metal exposto com o olho arrancado, e a outra metade de rosto humano, tem o olho revirado para cima, e a partir do movimento de *close*, a pálpebra superior se descontrai e libera o que parece ser uma lágrima. Essa lágrima não se mistura à água do mar, ela sobe em direção à superfície, começa a girar, brilhar e crescer ao chegar

entre as mãos da deusa guardiã do arquivo. Essa bolinha azul cresce com efeitos especiais até se transformar no nosso planeta.

Mahiro Maeda: “Eu quis expressar a diferença entre o mundo que nós percebemos e o mundo que realmente existe por meio da arte”.

Expulsas da sociedade humana, as máquinas criam sua própria sociedade, nomeada *Zero-Um* e são bem sucedidas. Devido ao banimento, elas aprendem a usar energia solar.

Embaixadores do país das máquinas vão aos representantes humanos para pedir paz e são rejeitados.

Sáimos de dentro do arquivo passando pela mandala e portais num movimento inverso ao do início da animação.

The Sencond Renaissance Part II (O Segundo Renascer – Parte II)

Roteiro: Andy e Larry Wachowski

Direção: Mahiro Maeda

Ao iniciar o desenho, somos lançados para dentro do mesmo mundo virtual da primeira parte do filme, em alta velocidade, através dos vários portais, com a mesma trilha sonora. Ao chegarmos a mandala de luz, passamos através dela para dentro da segunda parte do arquivo acompanhados da narração da deusa da mandala.

Encontramos uma visão aérea, sobre as nuvens, de vários cogumelos gigantes provenientes das bombas, lançadas pelos humanos, as quais não surtiram efeito nas máquinas.

Numa medida desesperada, a humanidade decide destruir o céu para aniquilar a fonte de energia das máquinas, o sol.

A cena da destruição do céu é acompanhada por uma música que tem, como base melódica principal, apenas três notas graves de piano que se repetem, em uma cadência regular, como uma marcha fúnebre.

Com o céu destruído, a humanidade e as máquinas partem para a guerra com tudo que têm. Imagens surreais de exércitos de máquinas confrontando o exército humano em desespero, sendo massacrados, são acompanhadas de uma trilha sonora contendo sonoplastia sincronizada aos eventos visuais e uma música eletrônica composta por efeitos de percussão com ritmo forte.

As máquinas dominaram a humanidade, estudaram seus corpos e fundaram um novo relacionamento simbiótico com seus adversários: as máquinas passaram a utilizar as energias bioelétricas e nervosas existentes no corpo humano.

No filme *Matrix*, explica-se que o corpo humano gera bioeletricidade maior do que 120 volts, e mais de 25 mil BTUs de calor corpóreo. Mantendo os seres humanos dentro de cápsulas, imersos em uma espécie de fusão gelatinosa, as máquinas conseguem a energia de que precisam.

Matrix é uma simulação neural interativa. Ela parte do ponto de vista que supõe “real” como aquilo que vemos, cheiramos, saboreamos e sentimos, e que tudo isso são sinais elétricos interpretados pelo cérebro. A interface neural da *Matrix* conserva os seres humanos em um mundo de sonhos, gerados por computador, para mantê-los sob controle.

Então, assim como em *Admirável Mundo Novo*⁶⁰, os humanos não são mais gerados, são “cultivados” pelas máquinas num gigantesco “pomar”. Eles também recebem sua “programação” durante o sono, com a diferença que em *Matrix*, os humanos, supostamente, não acordam.

Há uma variação interessante entre a tessitura enunciativa da Parte I e II quanto à posição do olho do enunciador definindo diferentes modos proxêmicos na interatividade do enunciatário com a enunciação:

Na Parte I, assim que chegamos no arquivo *Zion*, e a história começa a ser narrada pela deusa, a enunciação é construída, como dissemos, nos colocando na posição de espectadores para assistirmos a um arquivo de acontecimentos passados. Isso se dá com as várias imagens que vemos através das filmagens feitas pelos repórteres cobrindo os acontecimentos. Temos visões aéreas, imagens de circuito interno de vigilância e, no entanto, independente do método, somos colocados em uma posição confortável de fora da ação.

Na parte II, continuamos como observadores, mas somos colocados frequentemente dentro da ação através das câmeras que os soldados carregam. Vemos a guerra de dentro dela, ora através dos visores dos soldados, ora da mira dos tanques de guerra ou das

⁶⁰ *Admirável Mundo Novo*, um livro de ficção científica escrito por Aldous Huxley em 1931, com uma visão de sociedade do futuro intrigante. Após uma guerra que devastou o planeta, os humanos decidem suprimir os genes responsáveis pela agressividade. Além dos humanos não nascerem mais, eles são cultivados de modo a terem os genes da inteligência programados para cumprir papéis específicos a cada nível social. Enquanto dormem, eles ouvem mensagens que reforçam sua programação.

máquinas. Inclusive de dentro de *mechas* que são pegos pelas máquinas e de um tanque que explode.

Para quem tem os olhos treinados para perceber as mudanças lúdicas de pontos de vista, a apreciação do filme se dá com intensidade diferente.

The Final Flight of the Osiris (O Vôo Final de Osiris)

Roteiro: Andy e Larry Wachowski

Direção: Andy Jones

Trata-se do único curta da série animado cem por cento com técnicas digitais em terceira dimensão.

Cronologicamente, a história desse animê se passa depois de *Matrix* e contribui para o desenvolvimento do *Matrix Reloaded*.

Osiris é um *hovercraft*, isso é, uma nave idêntica a *Nabucodonosor* pilotada pelo personagem *Morpheus* nos filmes. Sua tripulação se depara com milhares de sentinelas⁶¹ aglomeradas em torno de uma máquina, em formato de broca gigante, na superfície do planeta. Sua intenção é abrir um túnel para chegar até *Zion*, o último refúgio dos humanos livres do controle da *Matrix*, localizado quilômetros debaixo da terra.

Eles precisam alertar *Zion* sobre essa ameaça, antes que as sentinelas os alcancem e destruam a nave. Jue, a guerreira protagonista da nave, entra na *Matrix* e consegue deixar as informações numa fita cassete para que outra equipe possa resgatá-la.

Essa animação tem seu início em um dos programas de simulação da *Matrix* para treinamento sendo rodado em um *dojo*⁶² amplo e bem iluminado. Podemos acompanhar, de vários pontos de vista diferentes, um treino de *kenjutsu* “às escuras”: Os dois personagens principais estão lutando com vendas nos olhos, mas dão uma espiadinha de vez em quando.

Como se trata de uma realidade virtual, o casal consegue desempenhar golpes rápidos e precisos, em meio a movimentos acrobáticos, desafiando a gravidade e cortando as roupas um do outro sem serem cortados. A cena é sensual e sugere romance entre os dois guerreiros de raças diferentes: ela tem descendência asiática e ele africana.

⁶¹ Sentinelas são aqueles robôs-polvo dos longa-metragens.

⁶² *Dojo* é um espaço para a prática de artes marciais, como uma academia.

A trilha sonora, durante a luta, traz uma música bem ritmada, composta essencialmente por efeitos de percussão. Além dos efeitos sonoros que reproduzem os sons dos movimentos dando a eles consistência e velocidade, a sonoplastia produz um som metálico para quando as espadas cortam o ar.

As imagens dessa animação reproduzem cor, luz, sombra, volume e texturas das pessoas e objetos de cena de maneira convincente. É possível ver os poros, textura da pele, contorno dos músculos, pequenas estrias, linhas das mãos, veias dos braços, o reflexo da luz no metal da espada em constante mutação para acompanhar seus movimentos, a naturalidade do cair do tecido cortado, a textura das fibras que formam o xadrez do *tatame*, os veios da madeira, etc.

World Record (O Recorde Mundial)

Roteiro: Yoshiaki Kawajiri

Direção: Takeshi Koike

Essa obra é bidimensional, totalmente desenhada a mão o que permite distorções únicas da imagem. O desenho é chapado⁶³ a partir do uso carregado de preto e mais uma cor em um único tom.

A história mostra *Dan*, um corredor obstinado em quebrar seu próprio recorde mundial. Durante a corrida, sua determinação e força de vontade faz com que o velocista consiga distorcer a realidade virtual da *Matrix* e vislumbrar seu corpo real imerso no gel e preso dentro da cápsula. Ele desperta momentaneamente para a realidade. Porém, se ele alcançará a liberdade ou não, vai depender da imaginação de cada um.

O estádio onde se passa a corrida foi inspirado na catedral da Sagrada Família, no estilo Gótico, na Espanha, idealizada por Antonio Gaudí.

Há três aspectos culturais interessantes para ressaltarmos nessa animação. Um é que o diretor revela quem é o personagem principal através da atuação dos coadjuvantes. Não é o *Dan* que fala de si, são os outros que nos colocam a par da situação e nos fazem conhecê-lo.

⁶³ A incidência de luz e sombra, compondo as alterações nas nuances dos matizes, é o que proporciona a ilusão de volume. Quando luz e sombra, gradação da cor não é usada, dizemos que o desenho está chapado. O preto é o que guia nossos olhos para o contorno e consistência eidética.

Nos animês, é comum aparecer personagens principais admirados por não falarem de si mesmos. A opinião do enunciatário sobre esses personagens é construída com a ajuda dos comentários e opiniões dos coadjuvantes. Isso reflete valores da sociedade japonesa que julga positivo o comportamento quieto e discreto, e negativo o ato de gabar-se e chamar a atenção para si.

O outro aspecto é um momento de pausa, silêncio, um momento panorâmico, logo depois da ação. É um momento de lentidão com o propósito de dar ao espectador um tempo para refletir sobre o que aconteceu antes que o clímax da história aconteça. Nessa narrativa, isso acontece no hospital. Apesar da enfermeira tagarela quebrar o silêncio, por dizer coisas sem importância, é como se não estivesse falando.

E, por último, o fato do personagem protagonista ser um atleta bem sucedido e, conforme revelado no decorrer da trama, isso ocorre graças à sua dedicação obstinada sem limites a ponto de arriscar ter um colapso muscular. O pai do atleta diz, “Nada que vale a pena fazer é fácil”. Um incentivo ao estilo *gambatte* e uma dedicação ao estilo *nekketsu*, que nos dizem muito da cultura japonesa.

A Detective Story (Uma História de Detetive)

Roteiro e direção: Shinichiro Watanabe

Esse episódio retoma o clima das histórias de detetive dos anos 50 (Filmes *Noir*⁶⁴). O visual é basicamente composto por formas delimitadas por linhas pretas, preenchidas de preto, branco, e gradações de cinza encadeando efeitos visuais de texturização.

O personagem principal dessa história é o *Ash*, um investigador contratado para encontrar a *hacker* conhecida como *Trinity*. (dublada pela própria Carrie-Anne Moss).

No entanto, ele desperta para a existência de uma outra realidade e encontra-se com a *Trinity* com intenção de se libertar da *Matrix*. Ele é assassinado pelos agentes da *Matrix* antes de alcançar a liberdade.

E se ele tivesse conseguido?

⁶⁴ Os *filmes Noir* são caracterizados por mortes misteriosas e longas investigações realizadas por detetives usando sobre-tudo, homens de smoking, mulheres fatais, fumantes inveterados, tudo isso em preto-e-branco, ao som de jazz e em ambientação urbana dos anos 50.

Kid's story (Era Uma Vez Um Garoto)

Roteiro e direção: Shinichiro Watanabe

Nessa história, vemos como um garoto desperta para uma outra realidade e é bem sucedido em sua fuga para *Zion*. Ele reaparece no filme *Matrix Reloaded* e é interpretado pelo ator Clayton Watson.

Esse animê se inicia com imagens realísticas, em acordo com o modo de percepção do personagem principal. No decorrer da trama, conforme ele vai ficando mais e mais desesperado para se libertar, a imagem vai ficando mais borrada, as linhas que delimitam as formas vão desaparecendo, e esses limites são borrados.

Do ponto de vista pragmático, um desenho com tal descrição borrada consegue construir uma ilusão maior de agilidade e velocidade. É perfeito para cenas de perseguição.

O Clayton interpretou quase todas as cenas da animação. Essa foi realizada através de uma técnica similar a rotoscopia⁶⁵, e assim, sua interpretação passou para o desenho.

Além da atuação de Clayton Watson no desenho, a produção também pôde contar com os atores Keanu Reeves (*Neo*), Lawrence Fishburne (*Morpheus*) e Carrie-Anne Moss (*Trinity*) para a dublagem, e com a participação de um campeão de *skate* japonês para a gravação dos sons que compuseram a sonoplastia das cenas com *skate*.

Beyond (Além da Realidade)

Roteiro e direção: Koji Morimoto

Considerando que *Matrix* é uma interface neural e que, sendo uma interface, ela é regida por um ou vários programas de computador, o que aconteceria se aparecesse um vírus ou uma falha na programação?

Nessa animação, o diretor explora inúmeras possibilidades de manifestações de um *bug*⁶⁶ e como crianças e animais interagem com elas.

⁶⁵ Rotoscopia é a técnica usada para obter um efeito de imagem específico a partir da pintura de cada quadro de um filme.

⁶⁶ *Bug*, erro ou falha no sistema, faz um programa de computador funcionar incorretamente. O vírus reescreve o programa. Essas alterações manifestam-se visualmente na interface interativa estabelecida pelo software. No computador o software está na tela, e na *Matrix*, ele é a projeção mental efetivada pela interface neural.

Um grupo de crianças encontra essa falha virtual num lugar onde elas definem como casa mal-assombrada: chove em um canto dentro da casa, forte ventania aparece do nada e desaparece no nada em pleno meio de corredor, a sombra do gato move-se sozinha...

O *bug* mais interessante é o que afeta o tempo e a gravidade. Há uma garrafa que as crianças jogam no chão para vê-la estourar e em seguida ter seus cacos e conteúdo reunidos, com uma regressão no tempo. E uma pomba branca que levanta vôo e é pega por esse desvio do tempo; podemos vê-la pairar no ar de modo poético.

As crianças lidam com tudo isso de maneira lúdica, sem se importarem com a questão lógica do acontecimento, ou com passar de uma realidade para a outra como ocorre nas quatro animações acima.

Não apenas o visual do desenho foi filmado nas redondezas do bairro japonês kichijoji, como também foram gravados os sons lá. Isso fornece ao desenho uma porção dessa identidade local. Vemos um lugar que existe, com suas características físicas, marcas temporais (como o que era novo ou velho no ato da gravação), e seu registro sonoro. A obra contribuiu como uma intervenção de memória urbana.

Entre os sons gravados nessa comunidade, há o do semáforo para pedestres. Ele emite o som de uma antiga música folclórica japonesa chamada *Tohryanse*. Essa função tem por objetivo ajudar os deficientes visuais a atravessarem a rua. É um semáforo típico no Japão.

Na letra dessa canção há uma metáfora adequada à situação da rua, do desenho e do mundo *Matrix*. Nas palavras do diretor Morimoto: “*Quem consegue atravessar é alguém especial, um escolhido*”.

Podemos retirar daqui mais uma pequena porção de identidade, mas agora da identidade nacional. Partindo do pressuposto de que podemos conhecer um povo por suas ações, o semáforo nos diz de um povo que se preocupa com o bem estar comunitário, tem respeito e consideração pelo outro. E ainda, que os japoneses tem consciência de cidadania o suficiente para não depredar patrimônio público.

Matriculated (O robô sensível)

Roteiro e direção: Peter Chung

Esse é o episódio mais surreal e abstrato de *Animatrix*. Existe a realidade virtual e aquela fora dela. Essa animação vai se fixar numa terceira realidade que é a existente dentro da mente humana.

Chung revela sua fonte de inspiração para a criação desse desenho: “Quando dormimos, mergulhamos num mundo artificial muito convincente criado por nós mesmos. E se uma máquina pudesse entrar num sonho humano? Me senti totalmente livre para criar algo tão extraordinário⁶⁷, colorido, e imprevisível como um sonho”.

As cenas surreais são acompanhadas de uma sonoplastia produzida a partir de efeitos provenientes de instrumentos e dispositivos sonoros experimentados especificamente para essa animação.

III.3. Análise Semiótica

Analisando a construção dos percursos narrativos, enunciativos e discursivos em um animê:

Program (Um Coração de Soldado)

Roteiro e direção: Yoshiaki Kawajiri

Direção de animação e character design: Yutaka Minowa.

Mechanical design: Takeshi Koike

Esse animê é o de número cinco do DVD, com sete minutos e quinze segundos de duração.

A narrativa de *Program* gira em torno de um programa de treinamento militar executado pela personagem principal, *Cis*, um soldado de *Zion*.

No filme *Matrix*, as pessoas que conseguiram libertar-se da escravidão das máquinas e tornaram-se soldados de *Zion*, fazem treinamentos rodando programas de computador para vivenciar simulações diversas através de uma interface similar à da

⁶⁷ Seu discurso foi em inglês e ele usou a palavra *wild*, que preferi traduzir como extra-ordinário.

Matrix. Tal atividade tem propósitos estratégicos como desenvolver habilidades, superar os próprios limites, e tornarem-se aptos a cumprir missões em prol dos interesses de *Zion* em busca de paz e da liberdade completa. Tais missões são realizadas invadindo a interface da *Matrix*, sem que sejam pegos pelos programas guardiões do sistema, os agentes.

Mesmo tratando-se de uma simulação, se um soldado morrer no mundo virtual, ele também morre na realidade. Uma vez que a simulação se dá por meio de interface neural, aquilo que a mente acredita que seu corpo está sofrendo, mesmo virtualmente, é infligido sobre o corpo físico real.

Isso significa que os treinamentos realizados no mundo virtual, dentro dos parâmetros desse universo criado pelos Wachowski, não são seguros como num jogo de *videogame*, ou RPG na Internet. As vidas dos soldados estão em jogo a cada rodada.

Cis é surpreendida, em seu treinamento, pela presença de um amigo agindo como espectador. Ele, para sua surpresa, declara que quer voltar a ser escravo da máquina e que deseja levá-la consigo de volta à escravidão. Ela precisará tomar uma decisão difícil.

A tessitura visual da narrativa se desdobra como num jogo de *videogame* onde cada fase cumprida implica o início de uma próxima com possibilidades, regras e paisagens novas.

Os produtores dos efeitos sonoros gravaram os sons diretamente dos objetos originais sob a orientação do diretor Kawajiri. As armaduras de samurais feitas com um tipo de madeira específica, lanças, espadas, e lança-flechas da mesma espécie e época daquelas presentes na obra. Sendo assim, o farfalhar das camadas e encaixes das armaduras, tilintar das lanças e espadas, relinchar dos cavalos bem como som do atrito de seus cascos nos diferentes terrenos de cada cenário, compõem uma sonoplastia feita de modo realista. Os demais efeitos sonoros não têm compromisso veridictório, como de praxe no âmbito da animação. São desenvolvidos para cumprir o propósito de acompanhar e acentuar a execução de movimentos corpóreos, deslocamentos, explosões e etc.

As investidas com as armas são associadas ao som que elas produzem ao cortar o ar. No universo *Matrix*, esse som é realçado causando a impressão de que o ar é mais denso lá do que no mundo real. Esse efeito, articulado aos encadeamentos de imagens rápidas, homologa a ilusão de velocidade nas cenas de ação.

Ele também contribui para o firmamento do contrato de fidúcia entre enunciatário e obra: trata-se de um mundo de ilusão virtual.

A trilha musical desse desenho é orquestrada e não apresenta instrumentos de percussão como os outros episódios de *Animatrix*. Quando há ritmo acelerado, esse é ditado pela execução de violinos, por vezes harmonizados com violas. A base musical acompanhando os violinos é composta de instrumentos de sopro de timbres graves, podendo ser trompas e trompetes. É possível identificar sons sintéticos desempenhando um fundo musical em cenas de calma, produzindo um clima de expectativa e suspense.

Este animê remonta o Japão da era feudal contrastado à era contemporânea digital. Esse curta-metragem convida o enunciatário a mergulhar na apreensão estética das articulações estéticas do arranjo expressivo que essa obra lhe proporciona.

Iniciaremos nossa análise verificando as categorias de base que regem as obras do universo *Matrix*, no qual o animê em questão está inserido. Para isso, identificamos a seguinte oposição semântica fundamental:

liberdade vs. dominação (exploração, opressão)

Dominação é a categoria disfórica:

As máquinas dominam o planeta e mantêm os humanos subjugados.

Ser escravo da máquina significa ter o corpo inerte, indefeso e plugado ao hardware da máquina para que ela usufrua de sua energia corpórea, ao passo que a consciência acredita estar livre enquanto “vaga” pelo software da máquina.

Liberdade é a categoria eufórica:

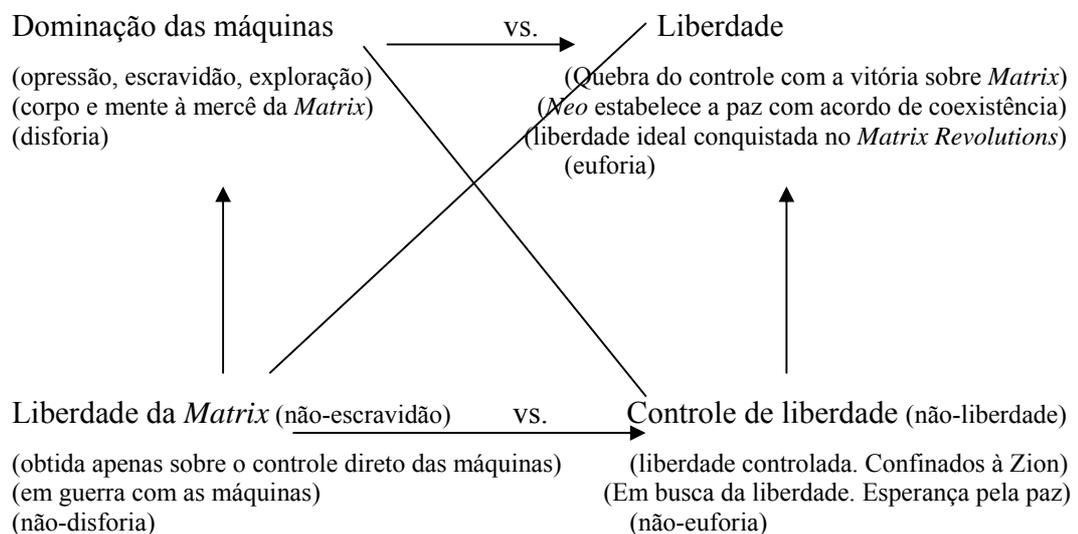
Há a liberdade conquistada por aqueles poucos que têm êxito em desconectar-se da máquina e passam a ter vida própria, controle sobre o seu corpo e mente. Para essas pessoas há apenas uma possibilidade de sobrevivência num planeta devastado: refugiarem-se em *Zion*⁶⁸.

⁶⁸ Definida na pág. 63.

Essa é uma liberdade limitada e controlada, pois os cidadãos de *Zion* não podem sair da cidade. É uma fortaleza que os protege das máquinas, mas também os mantém presos. Os únicos que saem para missões virtuais ou com os *hovercrafts* (as naves dos filmes), pondo em risco suas vidas, são os indivíduos que entram para a força militar.

É uma liberdade de clausura e escassez de recursos básicos à sobrevivência humana, mas com esperança de alcançar a verdadeira liberdade quando os humanos vencerem as máquinas. Eles aguardam a chegada do *escolhido*. Há uma antiga profecia anunciando a chegada do *escolhido* que libertará os humanos. Nos filmes, esse personagem é o *Neo*, interpretado por Keanu Reeves.

Os dados reunidos nos permitem fazer, nas palavras de Floch (2001:19), uma representação visual que entretém os traços distintivos constitutivos de uma dada categoria semântica, ou seja, o *quadrado semiótico*. O quadrado semiótico abaixo nos permite articular o universo semântico do mundo *Matrix* identificando suas isotopias, projetando-as nas seguintes relações:



Uma vez estabelecidas as oposições constituintes do universo *Matrix*, relataremos a seguir, a história de *Program* examinando suas cenas⁶⁹, analisando a plasticidade sincrética promovida pelo desenho, o áudio e a atuação performática das “câmeras”. A animação traz uma tal dinâmica visual como se tivesse sido filmada com as mesmas técnicas de câmeras cinematográficas.

Nos apoiaremos nos seguintes aspectos para a análise inicial:

a) *O plano da expressão*: quais recursos, técnicas e articulações entre os sistemas do audiovisual.

b) *O plano do conteúdo*: quais efeitos estéticos e de sentidos esse arranjo plástico da expressão produz.

c) *O plano da manifestação*: aqui podemos investigar quais elementos culturais, convenções e ideologias estão impressos na figuratividade (formas concretas de manifestação), nos temas (manifestações abstratas do conteúdo) e efeitos passionais selecionados para a construção da obra, constituintes dos planos do conteúdo e da expressão. Para realizar tal proposta, nos apoiaremos nas *estruturas discursivas*. Barros (2005:54) nos diz que é nas estruturas discursivas que a enunciação mais se revela e onde mais facilmente se apreendem os valores sobre os quais ou para os quais o texto foi construído. É sob esse aspecto que relacionaremos as relações entre os dados levantados anteriormente e sua cultura de origem, a japonesa. No entanto, uma análise mais aprofundada das estruturas discursivas será feita após essa etapa, quando desenvolvemos o percurso gerativo de sentidos.

Para facilitar a análise e a leitura dos planos da *expressão, conteúdo e da manifestação*, os parágrafos estão relacionados, abaixo, consecutivamente nessa ordem.

⁶⁹ Cada cena corresponde a um conjunto de tomadas “filmadas” no mesmo cenário. A troca de cena ocorre quando há troca de cenário. Xavier (2003:63) explica que, em primeiro lugar, desdobra-se a ação do roteiro em seqüências, as seqüências em cenas e estas são construídas a partir da montagem dos planos, cada um correspondendo a um ângulo de câmera. Em desenho animado, a montagem dos planos se dá nos *quadros*, portanto, adotaremos as palavras *quadro e frame* para unidade mínima do desenho.

Cena um: *A guerreira vence a primeira batalha.*

(Após a abertura padrão *Matrix*)

No plano da expressão:

Este animê tem seu início com um movimento lento de câmera, de baixo para cima, como se procurássemos avistar o horizonte noturno de dentro de uma trincheira. É um movimento feito por quem quer ver, mas não quer ser visto. O movimento de alguém oculto com volição de observar sem ser notado.

Há uma ambientação sonora efetuada por berrante configurando suspense e anunciando o início de uma batalha. No plano de fundo, o céu vermelho destaca a vegetação imóvel denunciando não haver vento. O único movimento é o de câmera até que surjam samurais, munidos de espadas japonesas, lanças e flechas com fogo. Cada samurai traz consigo, seguindo a tradição, uma bandeira identificando seu clã (*Shogun*) de origem. Todos estão galopando em cavalos de cores escuras num terreno vasto e plano, e o aparecimento desses guerreiros é acompanhado por uma trilha sonora de composição acelerada e com ritmo marcado indicando ação.

Houve, então, uma mudança rápida do ritmo da seqüência de quadros da curta introdução, que era lenta sugerindo uma atmosfera de suspense e contemplação, para um ritmo forte apropriado às cenas de batalhas a seguir.

Assim que os samurais atiram as flechas de fogo para o céu sombrio, partimos num movimento de “ré”, permitindo que visualizemos os pontos de fogo lá no alto, contra o céu vindo em nossa direção. A câmera recua rapidamente passando por baixo de um cavalo e, em seguida, com um *close*, mostra quem está montando esse cavalo, uma guerreira solitária, alvo das flechas.

Apesar de tratar-se de um texto filmico animado, ou seja, o que vemos são vários desenhos por segundo, visto que trata-se de uma estética *full animation*, a narrativa é construída através dos efeitos instaurados por uma de *câmera subjetiva*.

É o efeito produzido pela *câmera subjetiva* que nos permite ver a ação acontecendo de dentro da cena. Somos impulsionados para frente e para trás, para cima e para baixo, nos locomovemos lado a lado com os actantes, ou perfazemos movimentos giratórios. Todos como se estivéssemos atrelados a alguma espécie de transporte deslizante sobre trilhos,

com uma câmera na mão, assistindo a tudo que ela capta sob os pontos de vistas descritos acima e as possibilidades a seguir.

No plano do conteúdo:

A *câmera subjetiva* é um dos recursos da arte cinematográfica elaborados como uma técnica de interiorização das imagens. Machado (1997:47) explica que o mecanismo de enunciação das imagens pela câmera visa inscrever o enunciatário (*sujeito*) no interior da enunciação. E, ainda, que essa forma de vivenciar o filme é imposta pelo modo de construção da imagem, que faz o enunciatário assumir o ponto de vista da câmera e, portanto, o enunciador coloca-o dentro da cena.

Ao recuar passando por baixo do cavalo, a câmera identifica alguém com habilidades em lutas com armas através do recurso de *close*, já que enfoca primeiro uma lança (Fig. 1) e, depois, a guerreira. O enunciador transmite ao enunciatário a idéia de poder e imponência com o efeito de câmera baixa ao apresentar a actante principal. Por outro lado, essa forma de apresentação sugere denunciar o foco do interesse de quem está assistindo à cena, ou seja, quem está controlando a câmera através da qual o animê nos é revelado. O enfoque vai primeiro para a performance, e, depois, para o sujeito do fazer, hábil e competente para agir. Em primeiro plano: o que ela faz. Em segundo: quem ela é.



Fig.1. *close* identificando quem está montando este cavalo. A arma em foco no primeiro plano.

Ao enunciatório é dado um corpo, composto por um grupo de soldados idênticos, desprovidos de olhos. Não há referência a nenhuma das pessoas que ocupam as armaduras. Esse processo gerativo de sentidos provoca um distanciamento entre esses samurais e o enunciatório. Os samurais são apresentados em um grupo homogêneo: todos usam armaduras, armas (espadas, flechas e lanças) e bandeiras iguais. A constituição figurativa de seu figurino é escura e eles montam cavalos de cores escuras; eles misturam-se à escuridão da noite.

A guerreira destaca-se como elemento heterogêneo no plano figurativo pela prevalência do branco em sua caracterização, em sua performance de solo, estando, portanto, em minoria absoluta, e por sua destreza, leveza e agilidade guiadas por seus olhos e olhares determinados, atentos e objetivos. Ela defende seu território da invasão do grupo samurai.

Ao contrário, diante dessa antítese provocada, pelo fato de haver uma guerreira sozinha, evidenciada por sua composição pictórica e principalmente por ter sua humanidade estabelecida na coragem e determinação de seu olhar, o enunciador faz com que o enunciatório identifique-se com a guerreira.

O plano da manifestação:

Uma paisagem medieval, contendo samurais em grupo e uma actante sozinha num campo de batalha, pode nos revelar parte da estrutura social, política e ideológica em jogo no animê. O enunciador revela um complexo contexto aos poucos.

O *bushido*⁷⁰ (código moral da classe samurai) é, segundo Luyten (1991:75), baseado nas idéias do confucionismo. Surgiu na era Kamakura (1192-1333) e aperfeiçoou-se na era Edo (1603-1868). Valorizava a lealdade, auto-sacrifício, frugalidade, honra e espírito marcial. O *bushido* tinha a força como oriunda da vitória da autodisciplina e seu vigor obtido conforme essa conduta, a qual espiritualmente domina e comanda o respeito dos outros.

⁷⁰ Drazen (2007:107-8) buscou referências do *bushido*, no livro chamado *Hagakure (nas sombras das folhas)*, publicado por Tsunetomo Yamamoto, em 1716. Esse livro empreende cinco preceitos principais traduzidos para o inglês como: *loyalty, bravery, politeness, simplicity, and truthfulness*. Os animês e mangás estão impregnados com essas qualidades. No entanto, o *bushido*, ou caminho do guerreiro descrito por Luyten, é o mesmo citado por Sato (2007:166), publicado por Soko Yamaga no século XVII.

O confucionismo fomenta a vida produtiva, centra seus interesses em objetivos coletivos e traz em sua tradição as virtudes da lealdade e disciplina. Ortiz (2000:75) descreve um dos aspectos pragmáticos resultantes dessa conduta como sendo respeito e submissão ao “chefe”, da família, comunidade, feudo, ou do governo militar. As ações individuais são válidas se reforçarem a manutenção dessa hierarquia.

Em sua pesquisa sobre a cultura japonesa, Luyten (1991:176) cita uma asserção de Kato⁷¹ sobre as cenas naturais expressarem a filosofia, a incerteza, a compaixão e a instabilidade na vida humana. As cenas da natureza nos filmes japoneses são, por conseguinte, simbólicas, assim como na pintura e na poesia(...).

Seguindo as pistas deixadas pela enunciação, poderemos verificar se há uma instabilidade na vida humana expressa na obra e quem é essa guerreira: o que ela faz nesse lugar e o que o seu papel pode nos revelar sobre a cultura japonesa. E ainda, por que a enunciação, por certo que arbitrariamente, compôs seu figurino como samurai, um ícone tradicional da cultura japonesa reconhecido internacionalmente como um símbolo de força, luta, masculinidade e lealdade ao seu *shogun ou daimyo*⁷²?

No plano da expressão:

Vemos a guerreira imóvel, observando a chegada das flechas. Ela guarda os portões de entrada de seu território. Ao rodar sua lança num movimento preciso e gracioso, a guerreira defende-se das flechas em chamas atirando-as ao chão. (Fig. 2)

⁷¹ Imanura, taihei. The japanese Spirit as it Appears in Movies, in KATO, Hidetoshi, Japanese Popular Culture, p. 145.

⁷² Michaelis (2005:69): *shogun: general supremo; daimyo: senhores feudais.*



Fig. 2. a atitude da guerreira revelando parte de sua personalidade.

A guerreira monta um cavalo branco e veste uma espécie de versão de armadura de samurai feminina vermelha com uma capa como um sobre-tudo predominantemente branca. Seu cabelo é comprido, branco e volumoso como a caracterização de alguns personagens do teatro *kabuki*. Na metade inferior de seu sobre-tudo branco há um símbolo identificando seu clã em formato de losangos em ocre. Ela carrega uma lança (Fig. 1) cujo brilho do metal prateado, em conjunto aos outros elementos de cor branca mencionados, contrastam com a escuridão da noite vermelha.

Ela salta com seu cavalo, através da labareda que se formou das flechas, de encontro aos soldados vindo em sua direção. Podemos acompanhá-la através de um movimento de câmera perseguindo-a rente ao chão.

Então, com um impulso a guerreira salta, como uma atleta olímpica de salto em altura, e voa soberana sobre seus oponentes atacando-os e cortando-os com sua lança em movimentos rápidos e certos. Nesse encadeamento de quadros, temos alternância entre imagem aérea, na qual os golpes e movimentos estão em foco, e a imagem em *close* do rosto da personagem enfocando em sua expressão facial seu sentimento, um tanto enigmático, cortando a noite com sua lança em um fecho de luz branca. Podemos ouvir seus golpes cortando o ar e um ruído sintético que lembra um ambiente informatizado quando fere seus oponentes.

Ao serem cortados, seus oponentes não sangram, mas dissolvem-se em dados com letras em tom de luz verde de computador. As luzes verdes desprendidas na luta se

desintegram e desaparecem após desempenhar performance de evidência em seu contraste com a paisagem escura. (Fig. 3)



Fig. 3. guerreiros cortados dissolvendo-se em dados algoritmos.

No plano do conteúdo:

Sua atitude - imóvel, determinada a defender seu território - revela ao enunciatário parte de sua personalidade, a qual demonstra coragem, determinação e autoconfiança.

Esse efeito de câmera confere ao enunciatário a ilusão de grandeza dos actantes, provendo, desse modo, a idéia de poder, força, competência e autoconfiança por parte deles. Firma-se, assim, um contrato de fídúcia instituindo ao enunciatário a credibilidade de que os actantes têm competência de poder fazer.

Neste momento, a narrativa revela sua verdadeira ambientação: não um Japão Medieval real, mas uma simulação de computador, o que a guerreira corta não são pessoas, mas dados algoritmos.

A figuratividade nos mostra que os seres criados por programas no computador são seres constituídos de linguagem.

Através de procedimentos capazes de produzirem efeito de realidade ou de referente chamados de ancoragem⁷³, vemos recursos plásticos de audiovisual produzindo um efeito

⁷³ Barros (2005:59): Por efeito de realidade ou de referente entendem-se as ilusões discursivas de que os fatos contados são “coisas ocorridas”, de que seus seres são de “carne e osso”, de que o discurso, enfim, copia o real. O recurso semântico denominado ancoragem ata o discurso a pessoas, espaços e datas que o receptor reconhece como “reais” ou “existentes”.

semântico, que, por sua vez, atribui aos actantes e cenários traços sensoriais que os “iconizam”, produzindo a ilusão de um mundo virtual “possível”. Temos procedimentos de ancoragem de ordem histórica (um passado do Japão), cultural (samurais em ação), contrapostos às situações ancoradas em eventos e manifestações já existentes no universo “real e virtual” de *Matrix* (relacionados a um futuro distante). Diana (2005:61) afirma que é o efeito de referente que conduz o destinatário à aceitação dos valores que se procura passar.

O plano da manifestação:

Em busca desses valores que esse animê procura passar, investigaremos mais alguns aspectos na formação do mito moderno do samurai.

Com o advento do xogunato Tokugawa, quando a família Tokugawa passou a governar o Japão (1603-1867), e o cessar das guerras internas constantes, os samurais tornaram-se parte da elite cultural do país. O estatuto do bushido ditava os modos de ser ideal do samurai descritos por Sato (2007:166) como: um soldado refinado, habilidoso, espadachim cujas katanas (espada japonesa) duplas simbolizavam poder e estatus, e cuja vida se pauta por um extremo senso de dever e fidelidade a seu mestre, servindo de exemplo moral para a sociedade. O samurai ideal não questiona, obedece.

Um samurai que faz sucesso nos animês, mangás, e outras manifestações culturais no Japão (literatura, cinema, teatro, etc...) é o *ronin*, ou sem mestre. Para o governo, ele é um desordeiro questionador das normas e, para o povo, ele é o modelo ideal de samurai por seguir seus ideais em busca de justiça, mesmo se isso lhe custar a vida. Sato (2007:166-9) relata a história de 47 samurais que se tornaram *ronin* por consequência de uma injustiça cometida contra seu senhor feudal. Unidos, eles assassinaram o responsável pelo ocorrido, foram julgados e receberam o direito de morrer com honra cometendo *seppuku* (*suicídio ritual*). Segundo a autora, após o ocorrido com os 47 *ronin*, os heróis admirados e idolatrados pelos japoneses também passaram a ser aqueles que estão dispostos a tudo, mesmo a morrer, por um ideal de justiça.

Vejamos qual construção de samurai está presente nessa enunciação.

A enunciação traz, na presentificação do Japão feudal, um modo de sociedade tradicional expandido até o futuro em questão, com possibilidades do mundo digital

plausíveis, por enquanto, apenas na ficção. Contudo, essa é uma das faces de um Japão contemporâneo que começa a ser desvelada mais claramente a partir daqui.

No plano da expressão:

O conjunto de tomadas compondo a primeira cena do animê encerra-se após o fim da luta entre a guerreira e os samurais. A música cessa e um breve momento em ritmo calmo toma forma.

Um amigo dialoga com a guerreira. Sua personalidade está oculta por uma máscara compondo seu figurino de líder samurai. Podemos deduzir que ele é mais forte do que os outros samurais que ela enfrentou, visto que ele personifica um nível mais alto como líder. Nessa ocasião, ele figurativiza uma personalidade enigmática a ser desvendada no decorrer da trama.

Enquanto eles dialogam, corremos os olhos pelo cenário e vemos: pinceladas compondo o corpo pictórico do céu; a presença em peso da cor preta na composição do desenho; o contorno das montanhas em degradê de preto para o vermelho; ao longe, o horizonte decorado com *nobori* (bandeiras militares). Para o efeito de degradê dos tons, é utilizado o recurso de saturação das cores (acrescentando preto aos seus matizes).

No plano do conteúdo:

As paisagens dessa animação ilustram características e elementos da arte *Ukiyo-e*⁷⁴. Os produtores do desenho definem o estilo adotado para esse animê como *japonês ortodoxo*. Os japoneses também nomeiam esse modo de pintura de *Hanafuda*, devido à característica de ser carregada de pigmentos pretos. O diretor Kawajiri explica que, a princípio *Hanafuda* são cartas de um baralho (*Nihon no furoi*) muito antigo no Japão. Elas são pintadas com pigmentos pretos em abundância.

A presença do preto agiliza a produção do animê: o preto assume a função de sombra e substitui o sistema tradicional de sombreado que utiliza cinco camadas de sombra. A cor preta não apenas deixa o desenho pesado, mas o torna mais plano (chapado),

⁷⁴ Vide pág 22.

e também ajuda a destacar as cores tradicionais japonesas tais quais o vermelho, verde, azul e o amarelo.

As bandeiras militares chamadas *nobori* serviam para identificar o *shogun* de origem dos agrupamentos de samurais na era *Tokugawa*. Podemos associar *shogun* a feudo e a era *Tokugawa* ou Edo (1603-1867) ao Feudalismo Japonês.

O Samurai inicia o diálogo:

Samurai: – Sua simulação favorita.

Guerreira: – Estou matando o tempo. Quer lutar?

Samurai: – Como quiser.

Ela o encara fixamente em tom de desafio enquanto o cenário muda. No mundo *Matrix*, isso indica que ela é a senhora da situação, pois controla o ambiente e decide onde vai lutar. Assim tem início a segunda cena.

O plano da manifestação:

Considerando que os dois actantes lutarão por esporte na cena a seguir, podemos recorrer as elucidações sobre a cultura japonesa a seguir, a fim de compreender melhor o papel da prática do *Kenjutsu* (arte da espada) nesse desenho.

Quando Luyten (1991:67) aborda a temática das histórias sobre esportes no mangá, e incluímos nesse mesmo caso o animê, ela diz que o esporte no Japão, na ficção e na vida real, não é apenas uma questão de técnica e treinamento. Mas também de autodisciplina e fortalecimento do espírito, algo semelhante ao código de conduta do *bushido*, para chegar à meta final. Ela cita Ruth Benedict informando que a autodisciplina competente no Japão possui o fundamento lógico de que aprimora a conduta de alguém na sua própria vida.

Devemos, ainda levar em conta os ideais confucionistas e budistas preconizavam uma conduta frugal e ascética, como nos diz Ortiz (2000:77), a filosofia confucionista sempre foi severa quanto à diversão, à ostentação e ao luxo. Seu ideal de moralidade dignifica a conduta equilibrada voltada para o aperfeiçoamento pessoal, os estudos, o trabalho e a obediência às regras estabelecidas.

Cena dois: *A guerreira perde a segunda luta.*

No plano da expressão:

Vários portais tradicionais vermelhos, como aqueles próximos às entradas dos templos japoneses e chineses, passam por eles rapidamente, enquanto ouvimos o som rápido das madeiras verticais abrindo caminho pelo ar, suspensas num fundo branco, contribuindo para essa sensação de velocidade.

Em seguida a câmera mostra apenas as patas dianteiras dos cavalos correndo lado a lado e passando pelos portais que adornam uma ponte que corta uma floresta densa e escura.

Essa cena é acompanhada pelo som musical orquestrado por violinos executados em acordes rápidos acompanhados por instrumentos de sopro de timbres graves, num ritmo mais lento compondo uma base cadenciada e pesada.

Então, passamos a seguir a luta de perto, os efeitos de câmera nos colocam em alternância atrás de um e de outro guerreiro, numa posição muito próxima daquela do vídeo game a qual nos faz assumir o lugar de um deles.

Eles lutam com as lanças de três pontas de metal em uma das extremidades. A lança que ele maneja assemelha-se a um tridente. Os dois desferem golpes rápidos e precisos um no outro, ambos com a guarda fechada, até que ela salta com seu cavalo por sobre um dos portais e ao descer é derrotada por ele. Ao descer do salto com sua guarda baixa, a guerreira é derrubada do cavalo e imobilizada pela arma do samurai.

No plano do conteúdo:

Essa é uma cena que revela um estilo de luta mais veloz e difícil do que o anterior. A amplidão de movimentos e possibilidades no ambiente de planície de antes foi substituído por uma ponte estreita. Não há muito espaço para improvisação, a não ser para cima como a guerreira fez, ao saltar com o cavalo.

Esse salto, impossível no mundo real, está ancorado na isotopia da realidade virtual tornando-o plausível.

Quando os personagens são inseridos num plano geral, há um distanciamento entre esse personagem e o enunciatário. Ao contrário, quando o recurso de *close* é utilizado, há uma aproximação entre eles. Assim estão sendo construídos efeitos de proxêmica.

Se estivéssemos seguindo a luta dos dois actantes na ponte sob o ponto de vista de uma câmera panorâmica, por exemplo, teríamos melhor visão dos movimentos dos actantes em seus cavalos, visto que esse sistema visualiza o cenário e atores inteiros dentro do enquadramento. No entanto, perderíamos a intensidade de suas expressões faciais e corporais que são mais bem percebidas se observadas de perto.

Além disso, ao acompanhá-los de perto, ouvimos suas vozes com mais intensidade. Nas artes marciais, aprende-se sobre a força interior que é liberada com um golpe quando acompanhado à voz. Quando a expressão vocal é reprimida, a intensidade do ataque também é contida.

O plano da manifestação:

Escolhemos esse momento para verificar os modos de presença do masculino e do feminino nesse animê.

O samurai líder é forte, corpulento, pesado (veste uma armadura pesada) e tem figurino escuro (preto e verde escuro). Apesar de ser hábil e veloz em seus golpes durante a luta, sua caracterização produz a impressão de rigidez. Quando anda, o som denuncia o peso dos seus passos e sua movimentação, com a armadura, lembra a de um robô (um ser automatizado, programado).

Já a configuração da guerreira é delicada, leve, flexível, e esvoaçante. A pintura de seus olhos (sombra vermelha no canto externo dos olhos), e seu figurino predominantemente branco e esvoaçante lembra um pássaro da mitologia japonesa chamado de *tsuru*⁷⁵.

Considerando a estrutura social no Japão contemporâneo, essa presentificação de modos de ser masculino e feminino pode ser comparada aos papéis sociais de cada um sob uma ótica de possibilidades: a construção do samurai sugere que o papel masculino já está estipulado e fixo. E que depois de gerações de tradição há resistência em mudar. Já a maleabilidade na constituição da guerreira demonstra maior propensão à mudanças, e à encontrar meios de libertação dos grilhões da tradição.

⁷⁵ O *tsuru*, ave sagrada para o povo Japonês, é um pássaro que segundo a lenda vive 1000 anos. Considerada símbolo de sorte, paz, felicidade e longevidade. Diz-se que se uma pessoa estiver doente e fizer mil dobraduras desta ave será curada.

No site: <http://www.arteducar.com/comofazer/cftecnica/p15cftc01db04a.htm>
Consultado em 04 Dez. 2007

Ao que parece, o homem japonês não quer, não é flexível à mudança social. As mulheres estão, aos poucos mudando seu papel social com luta e pagando um alto preço para isso.

Para aqueles não familiarizados com a cultura japonesa, faremos um pequeno resumo: As mulheres podem trabalhar e tentar carreira, mas tendo em mente que um dia vão se casar e quando isso acontecer, terão de abandonar suas carreiras. Em geral, o homem japonês não permite que sua esposa trabalhe. Não há apoio para as mães trabalharem como creches e escolinhas, como aqui no Brasil. As empresas já têm em sua programação a despedida da funcionária que vai se casar. Quando a mulher decide seguir carreira sem se casar, ela sofre discriminação. O mesmo ocorre com aquelas poucas que conseguem continuar trabalhando após o casamento e filhos. Um caso famoso é o das quatro mulheres que formam o grupo CLAMP⁷⁶. Com dezenove anos de uma carreira bem sucedida em seu próprio estúdio, elas preferiram ficar solteiras a ter de deixar de ser *mangaka* (quadrinistas) para se casarem.

No plano da expressão:

Ele a questiona e desafia:

Samurai: – Isso foi muito fácil, qual é o problema? E a sua concentração? Talvez se arrependa de ter tomado a pílula vermelha⁷⁷.

Guerreira: – Talvez.

Ao responder, ela levanta-se e volta a cavalgar lado a lado com seu amigo. Entram num cenário gelado, formado pelo branco da neve, bambus e pouca vegetação em preto. Os planos que seguem a próxima cena não enquadram o céu.

⁷⁶ CLAMP é o nome do grupo das autoras (Okawa Ageha, Nekoi Tsubaki, Igarashi Satsuki e a Mokona) que mais têm mangás traduzidos no Brasil. Atualmente, estão sendo publicados dois mangás simultaneamente: *XXXHolic* e *Reservoir Tsubasa Chronicle*. Vários de seus mangás receberam versão animada, incluindo os dois acima os quais já foram para o cinema japonês.

⁷⁷ Quando um refém da *Matrix* se desperta para a realidade, há uma corrida entre os agentes e os soldados de *Zion* para pegá-lo primeiro. Quando os soldados de *Zion* têm êxito, eles oferecem a *verdade* para essa pessoa: se tomar a pílula azul, esquecerá de tudo que passou e voltará a ser escravo da máquina, mas se escolher a pílula vermelha, a *pílula da verdade*, então essa pessoa será liberta da *Matrix* e resgatada para *Zion*.

Cena três: A vitória na neve.

No plano da expressão:

A seqüência de quadros dessa cena nos convida ao o estudo da sintaxe figurativa e da estética produzida pela articulação predominante de linhas que atuam sobre os outros elementos de composição responsáveis pela efetivação de certos efeitos estéticos decorrentes dessa tessitura específica. As primeiras tomadas são acompanhadas discretamente de um fundo musical orquestrado, de modo suave.

Na paisagem gelada, pode-se observar o contraste da cor branca em abundância constituindo a neve e a cor preta em forma de linhas verticais definindo um bambuzal como um modo de visualização e de operatividade de sua plasticidade. (Fig. 4)



Fig. 4. Os actantes cavalgam e dialogam no bambuzal.

Eles continuam a conversar sobre a questão do arrependimento de saber a verdade sobre a dominação das máquinas, de ter tomado a pílula vermelha no diálogo que segue:

Samurai: – Passa pela cabeça de todos pelo menos uma vez. O desejo de retornar a uma vida normal. Uma vida despreocupada no interior. A vida que tínhamos antes de tudo isso.

Guerreira: – Mesmo se essa vida fosse apenas ilusão?

Enquanto ela diz a frase acima, a única imagem que vemos é o seu reflexo em sua arma, como num espelho. Fora dessa imagem há apenas a neve com alguns borrões de

preto para causar a sensação de movimento. Enquanto a guerreira fala a frase acima, ao enunciatário é dado um plano com branco em abundância, o branco da neve, e o rosto dela refletido na lâmina de sua arma como o elemento de composição que direciona nossos olhos para ele. Uma construção que figurativiza o tema ilusão no reflexo da arma. A guerreira está lá, podemos vê-la falar ao balanço e velocidade da cavalgada, com seus cabelos ao vento, mas não é real.

Eles saltam com os cavalos atravessando uma fenda profunda como um despenhadeiro, com um rio vermelho, à sua base, refletindo o céu. Há uma imagem gigante do Buda esculpido na parede do penhasco em tons de azul de frente para eles. Eles pairam no ar, flutuando enquanto avançam para o outro lado do precipício.

Na versão original em inglês, eles usam a palavra *peace*, que significa *paz*. Na adaptação para o português foi escolhida a palavra *tranquilidade*:

Samurai: – Exatamente. É irônico alguém sentir mais tranquilidade no mundo virtual.

E quando estão de frente à imagem do Buda, saltam de seus cavalos, esses caem, e eles continuam a lutar a pé.

No plano do conteúdo:

O bambuzal, ilustrado na Fig. 4, formado por linhas pretas na posição vertical produz a ilusão de profundidade que não seria possível num cenário apenas branco de neve. Além disso, essas linhas guiam os nossos olhos à impressão de altura, velocidade e agilidade dos actantes.

O samurai está tentando induzi-la a dizer se está arrependida de ter tomado a pílula vermelha ou não. Se ela responder que sim, ela será uma ameaça ao sistema de segurança na estrutura de *Zion*. Um soldado não pode ser “uma fruta estragada na sexta”.

Consideremos, agora, o efeito de sentido resultante da construção isotópica responsável pelo contrato de fidejussão entre enunciatário e enunciatário logo na introdução da obra. As isotopias do início da animação constroem, em conjunto com o sistema de ancoragem, uma ambientação virtual de tal forma convincente, que até o momento, após apresentar esse animê para diferentes platéias em congressos, não houve manifestação do público em relação à simpatia para com os samurais do início, nem com os cavalos que

caem do penhasco! É uma queda certamente fatal, e aparentemente, ninguém se importa com eles.

O plano da manifestação:

A imagem do Buda⁷⁸ figurativizando a paz, presentifica no desenho uma das religiões tradicionais do Japão. O budismo chegou ao Japão em meados do século VI. Entre os ensinamentos básicos do budismo estão: evitar o mal, fazer o bem e cultivar a própria mente. A moral budista baseia-se nos princípios de preservação da vida e moderação. O treinamento mental foca a disciplina moral, concentração meditativa, e sabedoria. Outro conceito importante é o das três marcas da existência: a insatisfação, a impermanência e a ausência de um *eu* independente, que vai de encontro à filosofia confucionista por implicar em pensamentos e práticas em prol do coletivo.

À base da estátua do Buda, há um rio. Água doce tem significado importante no Xintoísmo, conforme explica Drazen (2007:229). Os templos xintoístas mantêm um *tsukubai*, uma pia de pedra com água, para que os visitantes do templo possam lavar suas mãos e boca. Os templos sintoístas mais antigos eram construídos próximos a um rio, fonte, ou cachoeira.

No plano da expressão:

Ao iniciarem a luta no bambuzal, acompanhamos um conjunto de quadros em sequências rápidas de ação. Elas são acompanhadas de um ritmo vivo resultante da agilidade melódica dos violinos, do som produzido pelas investidas velozes de suas armas cortando o vento, seus brados de guerra. Após esquivar-se de vários ataques, a guerreira efetua um golpe com sua lança e parte a máscara do amigo ao meio. Então, ela salta e ao iniciar o movimento de descida, o som congela, assumindo um timbre sintético suave e

⁷⁸ Budismo é a religião e filosofia baseada nos ensinamentos de Siddhartha Gautama, que viveu, conforme acadêmicos japoneses, provavelmente entre 448 a.C. e 368 a.C. O budismo formou-se na Índia, difundiu-se para outros países, entre eles a Coréia, a China e então, o Japão. Em 593 o príncipe Shotoku declarou-o como religião do Estado, mas o budismo manteve-se restrito à corte e à aristocracia sem larga adesão popular. Várias seitas surgiram durante as eras Nara (710-794) e Heian (794-1185). Mas foi na era Kamakura (1185-1333) que o budismo finalmente popularizou-se com as escolas Terra Pura, Nichiren Daishonin e Zen. A religião nativa japonesa é o Xintoísmo.

continuo, quase como um zunido, e o movimento da imagem de câmera lenta percorre um giro de cento e oitenta graus.

Então, ela pousa com a leveza, o equilíbrio e a elegância de um gato sobre a lança que o amigo segura, e antes que a máscara caia ou as folhas retomem seu movimento ao chão, ela imobiliza-o com a lança em sua garganta.

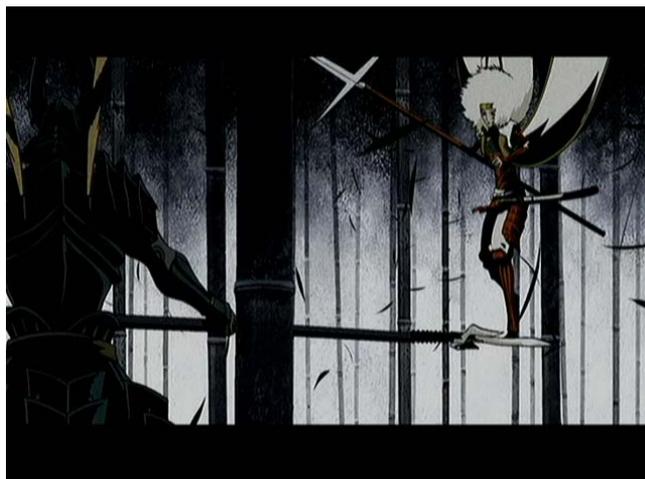


Fig. 5. O salto descrito acima. Ela está pousando em sua lança.

Nesta cena, o enunciário tem a oportunidade de experimentar um efeito giratório de câmeras cinematográficas efetivado por cento e vinte câmeras de alta resolução. Efeito, este, originário das técnicas de animação dos animês, reproduzido pelas câmeras hollywoodianas, e reincorporado ao animê espelhando a aparência do efeito adquirido no cinema.

Esse recurso produz fluidez entre o plano de fundo e o primeiro plano, possibilitando haver efeitos de câmeras como um *zoom-in*, câmera lenta ou em alta velocidade, entre outros movimentos de câmera, permitindo que a cena seja vista de vários pontos de vista diferentes.

No plano do conteúdo:

É interessante perceber a articulação cinético-topológica dos elementos constituintes de um momento figurativo que está parado no tempo: Os actantes estão imóveis; folhas que desprendidas dos bambus (alongadas como linhas nas posições horizontais e diagonais)

caiam ao chão, agora estão em estado de suspensão, estáticas no ar; o único elemento em movimento neste instante é o enunciatário. Este anda ao redor dos actantes desfrutando de ângulos diferentes para a observação do evento e deleite de um momento, a priori fugaz, no entanto, presentificado em *slow motion*. (Fig. 5)

Esse recurso traz, além de um efeito visual físico, um efeito visual e sonoro psicológico. É um efeito pensado e desenvolvido para intensificar a dramaticidade da cena. Ele constrói um clima de antecipação produzido no momento quando está para irromper violência ou muita ação.

E, ainda, proporciona a possibilidade de articulações de proxêmicas, na medida em que, através do recurso de *zoom-in*, o enunciador aproxima o enunciatário do actante, inserindo-o no drama da cena.

A queda da máscara figurativiza a chegada do momento da verdade. O momento de revelar o verdadeiro motivo pelo qual ele a procurou na simulação.

O plano da manifestação:

Tentaremos agora responder a pergunta feita no início da análise, sobre o motivo pelo qual a guerreira tem o seu figurino composto como um samurai. Mesmo que sua armadura modele o seu corpo construindo uma aparência feminina, a figura do samurai traz à tona a lembrança de uma era de guerras quando a eles, entre o que já foi discutido, era atribuído o papel de proteção⁷⁹. Tradicionalmente, o homem é o protetor e a mulher a protegida.

Considerando a veste como uma continuidade inseparável do gestual do corpo, essa composição carrega em si uma identidade que recorta uma fração da sociedade, e revela particularidades do enunciador, como intenção, e do enunciatário, como alvo para quem seus valores são projetados. Temos a construção de uma figura feminina valorada com características convencionadas pela tradição como masculinas: forte, independente, corajosa, decidida e capaz de lutar em pé de igualdade.

⁷⁹ Ainda hoje, nos animês e mangás, quando um rapaz diz a uma moça que vai protegê-la, significa uma declaração de amor e devoção. Muitas vezes, elas se emocionam e choram. Para quem não está familiarizado com essa tradição, isso pode soar estranho. Não que essa seja uma atitude necessariamente romântica. Quando um irmão diz isso a uma irmã, por exemplo, entende-se que ele está cumprindo o papel esperado.

A caracterização de personagens femininas em moldes masculinos é uma ocorrência comum e popular no Japão. Não apenas lá como em outras culturas, por exemplo *Joana Dark*, *Maria Moura*, *Mulan*, mas vamos nos ater nesse trabalho na força que essas figuras têm na cultura japonesa. Primeiro, citamos a *Ópera Takarazuka* o teatro cujo elenco feminino interpreta também papéis masculinos. Depois o mangá e animê *A Princesa e o Cavaleiro* cuja protagonista, a princesa *Safiri*, vive como príncipe.

Em *Rosa de Versalhes* (animê e mangá), *Oscar*, a protagonista, é uma mulher trabalhando como capitão da guarda real francesa no período pré-revolução. Shmoon (2007:3) descreve o sucesso dessa obra como resultante, principalmente, da apresentação de um relacionamento heterossexual entre iguais. *Oscar* não precisa se sujeitar ao seu amado *Andre* e ele a trata como a um igual e não alguém inferior.

As duas obras citadas estão entre uma variedade de outras discutindo os limites e adequações dos papéis sociais masculinos e femininos. Contudo, é interessante observarmos um fenômeno social que teve início na década de oitenta e continua em expansão atualmente.

O gênero *yaoi* (amor de homem) trata de relacionamentos homossexuais sem sexo explícito. É popular entre as mulheres, segundo pesquisa desenvolvida por Toku (2007:29), porque elimina estruturas de poder entre o casal. Num relacionamento heterossexual é difícil excluir tal estrutura que coloca o homem como o forte e a mulher como fraca. O gênero já conquistou espaço produtivo nos animê.

Considerando tudo isso, podemos supor que ao caracterizar a guerreira como samurai, há uma quebra com o paradigma que ditaria ao samurai *Duo* para protegê-la, e ela constrói, desse modo, seu direito de lutar de igual para igual.

No plano da expressão:

Um som similar ao de um sintetizador, em nota grave de longa duração, atua como base musical para acompanhar um acorde composto por apenas três notas tocadas de modo cadenciado e suave. Esse efeito sonoro produz um clima de suspense.

Após a queda da máscara, o samurai inicia o diálogo:

Samurai: – É, finalmente está se animando. Escute, eu quero falar com você sobre uma coisa. Tudo bem, eu desliguei o comlink, ninguém pode nos ouvir agora.

Guerreira: – Então, não vai propor casamento? (So what? You're gonna propose?)⁸⁰

Samurai: – Eu vou voltar para a *Matrix*. E eu quero que você venha comigo.

Guerreira: – Vamos, fala sério *Duo*. Pare de brincar comigo.

Samurai: – Eu falo sério e sabe disso. Pensei que estaria comigo nessa. Enfim, está feito. Está tudo arranjado com eles.

Guerreira: – Como assim está tudo arranjado?

Samurai: – É a única maneira. É só uma questão de tempo até que *Zion* seja aniquilada. Venha comigo.

Guerreira: – Pare. Não, não faça isso comigo, *Duo*. Não podemos.

Samurai: – PODEMOS!

Ele saca sua espada e corta a lança da guerreira antes que termine sua última frase. E continua:

Samurai: – Eu recuperei o juízo. Devia fazer o mesmo.

Decepcionada ela salta para longe dele e uma porta se materializa entre eles e se fecha. Os dois se encontram agora num ambiente de biombos, ou portas de correr amarelas decoradas com dragões, iniciando uma nova cena.

No plano do conteúdo:

Há um distanciamento e respeito instaurados pela maneira como a enunciação apresenta a interatividade dos dois actantes. Suas frases são curtas, objetivas e impessoais.

Considerando a hierarquia de patentes em um exército, ela figurativizada como um samurai feminino e ele um samurai *líder*, podemos deduzir que ele tem patente mais alta do que a dela. Sob esse ângulo, ele é superior a ela.

⁸⁰ Citamos suas palavras da versão original em inglês devido à carga de ironia que elas contêm. Na dublagem em português não há tom irônico na voz da atriz que interpretou a *Cis*. Isso causou uma alteração na interpretação da obra. Por isso o nome adotado em português *Um Coração de Soldado*, pois, conforme essa maneira de interpretar, ela tem de escolher entre a lealdade a seu povo e viver com o homem que ama. No entanto, na versão original, aparentemente, não há lugar para o romance.

Após a declaração do samurai de suas intenções, a conversa adquire um tom mais pessoal. Ele inicia essa fase da conversa utilizando o pronome pessoal *eu*, pela primeira vez, e passa a usá-lo nas frases seguintes. Essa atitude dá abertura para que a guerreira possa tratá-lo de forma pessoal⁸¹.

Ao chamá-lo de *Duo*, a actante sugere algumas possibilidades para que possamos interpretar o grau de proximidade do relacionamento entre eles:

1) Se *Duo* for sobrenome, ele pode ser um amigo querido, em relação ao qual, as barreiras da formalidade ainda não foram rompidas. Tanto nos países de língua inglesa, como a terra natal dos Wachowski (EUA), quanto no país de origem do diretor Kawajiri e da desenhista Yutaka Minowa desse animê (Japão), não podemos chamar uma pessoa pelo primeiro nome até que ela tenha autorizado. Chamar alguém pelo sobrenome demonstra respeito e pelo primeiro intimidade.

2) Então, se *Duo* for primeiro nome, ele pode ser um amigo íntimo ou até alguém com quem ela mantenha um relacionamento amoroso. Há um sentido apelativo em sua súplica nas cinco vezes quando ela profere o seu nome.

3) A língua japonesa é mais específica quanto ao tratamento pessoal⁸²: Se a guerreira o chamar de *Duo san* ou *Duo kun*, subentende-se que ela o trata de igual para igual formalmente. Se apenas o nome *Duo* for usado, então significa que sua amizade já ultrapassou os graus de formalidade, podendo ser amigos próximos ou algo mais.

Devido ao desenho ter sido produzido na língua inglesa, não teremos como desvendar a real condição do relacionamento dos dois actantes. A obra deixa em aberto.

Ao declarar seu desejo de voltar para a *Matrix*, o samurai expressa sua volição por se acomodar. Ele quer sua vida integrada aos sistemas da máquina e não lutando contra eles.

⁸¹ Bleiler (1963:16) argumenta que a língua japonesa é rica em formas especiais que indicam graus de polidez, respeito e formalidade. Originalmente, essas formas demonstravam o quanto uma pessoa respeitava ou venerava socialmente aquele a quem se dirigisse. O autor relata sobre a origem dessa tradição na China Imperial e afirma que após um certo tempo morando no Japão aprende-se a usá-las adequadamente em cada situação social.

⁸² Em *15 Minutos Japonês* (2007:9), 45 anos depois da publicação acima, ainda discute-se a questão das nuances formais no Japão: Os níveis de formalidade fazem parte da estrutura da língua japonesa. O uso de honoríficos está presente tanto nos mangás como nos animês. Podemos citar, além dos sufixos *kun* e *san* já mencionados, os honoríficos *chan*, para crianças e pessoas muito queridas (nesse último caso, do sexo feminino), e *sama* que é extremamente formal.

O plano da manifestação:

Para a mulher japonesa, casar-se significa perder sua própria identidade. Isso porque ela deverá obediência ao marido e terá que se dedicar exclusivamente aos afazeres domésticos e à educação dos filhos. No capítulo *Mangá, o Ópio de Cada Dia*, Luyten (1991:207-19) traz relatos de cidadãos japoneses descrevendo as alegrias, tristezas e perspectivas de viver em um sistema social rígido e machista.

Essa conjuntura explica o tom irônico na atitude da guerreira. Se ela está determinada a continuar lutando, casamento está fora de questão.

O samurai presentifica uma figura masculina que deseja fazer parte do sistema social integrando-se a ele e não lutando contra ele. Para a guerreira, isso significa renunciar todas as pequenas conquistas adquiridas até então. Ela prefere continuar lutando contra o sistema social opressivo.

Cena quatro: O teste de lealdade.

No plano da expressão:

Os dois estão separados agora num ambiente de biombos, ou portas de correr amarelas decoradas com dragões. Essas portas estão fora de proporção para os padrões reais. O som que prevalece é formado por uma base discreta e instrumentos de sopro executando apenas uma nota de cada vez intercalada às pausas, produzindo tensão.

Quanto mais afastados os planos em que as portas se encontram, mais saturados ficam seus tons de amarelo provocando o sentido de luz e sombra. Trata-se de um ambiente sombrio (piso, teto e as madeiras de apoio dos biombos são escuros), e o efeito de profundidade em perspectiva acompanhados às regras que essa técnica de desenho implica.

Enquanto o samurai avança porta adentro desse ambiente, ele continua o diálogo em tom de exigência, ele quer uma resposta.

Samurai: – Tomei a pílula vermelha porque queria saber a verdade. Mas já não ligo para a verdade. O que é real não importa. O importante é como nós vivemos nossa vida. Você está me ouvindo? Sabe que eu tenho razão.

Guerreira: – Mas não podemos voltar. Agora sabemos da verdade.

Samurai: – Podemos esquecer tudo isso.

Guerreira: – Duo!

Samurai: – Eu sei como. Confie em mim. Não tenha medo de seguir o seu coração. Diga o que realmente está sentido. Diga!

Um *close-up* no rosto da guerreira revela sua surpresa quando seu amigo pede uma resposta emocional.

Guerreira: – Eu não posso. Eu não sei.

Essa indecisão por parte dela foi a deixa para que ele partisse para o ataque. Sua atitude, ao partir os biombos correndo ao encontro dela, denuncia que a luta por amizade acabou. Ele vai matá-la.

Ela foge para um castelo medieval azul correndo sobre seus telhados e escalando-os. Uma nova cena toma corpo.

Samurai: – Fugir não vai mudar nada!

Guerreira: – É você quem está fugindo.

No plano do conteúdo:

A porta que se fecha é a manifestação figurativa do sentimento de decepção, de negação, de necessidade de se afastar e de proteger-se de alguém que quer levá-la de volta à escravidão. As portas apresentam-se fora de proporção em relação aos parâmetros reais. Estão maiores e mais altas para causarem a ilusão de que o ambiente é amplo, espaçoso.

O samurai cobrou destreza, habilidade e raciocínio rápido da guerreira, num primeiro momento. Então começou a questionar a razão sobre o que é melhor: a verdade ou a ilusão. Não obtendo uma resposta satisfatória, ele apelou para o emocional.

O maior pesadelo dos cidadãos de *Zion* é serem encontrados pelas máquinas. Isso provoca o temor de que um de seus integrantes resolva voltar para a escravidão da *Matrix*. O único modo de ser aceito de volta à *Matrix* é revelando a localização da cidade para as máquinas. Os humanos estariam indefesos se isso acontecesse na atual conjuntura.

Nessa simulação, o samurai vai convencer a guerreira de que ele tornou esse pesadelo em realidade, que as máquinas estão a caminho, e que ela deve escolher entre

voltar com ele para a escravidão ou morrer. Morrer pelas mãos dele, se perder a luta, ou ser morta pelas máquinas.

O plano da manifestação:

A partir do momento que o samurai parte a lança da guerreira com sua espada, ele tenta impor um *querer* sobre o *dever*. Ao considerar essa proposta, de ir morar com ele na *Matrix*, e de deixar-se guiar pelo *querer*, ela se perde (“eu não sei!”).

Essa tomada e as próximas seguirão com o uso das espadas. Mais uma vez a figuratividade está enraizada na tradição da cultura japonesa:

Quando Sato (2007:165-177) está tratando dos primeiros filmes de samurais (*chanbara eiga*), ela relata que eles criaram a imagem popular da espada *katana* (espada curva japonesa) como arma eficiente e versátil, obra de arte e símbolo da ética preconizada pelo *bushido*, com o eterno conflito entre o *giri* (o senso de dever) e o *ninjo* (o sentimento humano – o “ideal de justiça”).

Cena cinco: A hora da decisão

No plano da expressão:

O desfecho da simulação ocorre no telhado azul de um castelo medieval, sob um céu vermelho vivo em contraste com uma lua cheia e brilhante. Para a construção desta cena, a movimentação de câmera no telhado foi feita com técnica de animação tridimensional. No entanto, a animação dos personagens foi realizada com recursos tradicionais bidimensionais. Essa hibridização de técnicas produz efeitos visuais singulares na animação.

A perseguição continua nos telhados e para a guerreira restam apenas duas saídas: ou morre, ou volta a ser escrava das máquinas:

Samurai: – Pare de FINGIR!

Guerreira: – Chega, Duo! Pra mim já CHEGA!

Samurai: – Tarde demais! Eles estão a caminho.

Guerreira: – Você nos traiu, não foi?

Sua espada se quebra sob a pressão da espada do samurai. Ela salta para longe dele.

Guerreira: – Operador, me tire daqui imediatamente! Operador preciso de uma saída!

Samurai: – Não adianta, eu disse que eu bloqueei o seu sinal. Você não pode me deter. Esta é sua última chance.

Nesse momento, a câmera enfoca a expressão dramática no rosto da guerreira e desliza para longe em movimento de ré até onde seu oponente está. Ao deslizarmos nos afastando dela, podemos vê-la largar o que restou de sua espada num movimento desolado.

Samurai: – Não é uma escolha tão difícil. Venha comigo.

Guerreira: – É melhor esquecer Duo. Não fugirei da verdade. Não posso.

O *close-up* na expressão facial dela nos diz de sua determinação. Ela já se decidiu.

Samurai: – É uma pena. Sinto muito.

Quando ele salta para matá-la, há uma pausa dramática quando ela fecha os olhos concentrada no movimento da espada vindo em sua direção. A lâmina baixa lenta e repetidamente ao som do grito de ataque contínuo, em forma de eco, do samurai. (Fig. 6)



Fig. 6. Imagem da lâmina baixando repetidamente – a percepção dela.

No plano do conteúdo:

A movimentação da câmera em ré denunciando a posição dos dois actantes figurativiza a conscientização por parte da guerreira do distanciamento instaurado entre eles: não há mais amizade, ela não pode mais reconhecê-lo como seu amigo e, pior, ele tornou-se um inimigo que quer mate-la. Há uma questão de vida ou morte.

A hibridização das técnicas de animação bidimensionais e tridimensionais produz efeitos de sentido singulares nesta cena.

Nos desenhos animados japoneses envolvendo lutas de espadas, os personagens explicam que para um samurai, a espada é parte dele. Se, numa luta, ele desejar não ferir seu oponente, a espada será quebrada, pois não tem força sozinha. No contexto de *Program*, podemos depreender do instante em que a espada da guerreira se quebra que, mesmo constatando que seu amigo tornou-se um traidor, ela ainda não possui volição para feri-lo.

Na realidade, um salto com a finalidade de um golpe de espada desferido por um perito em artes marciais (*Kenjustu* ou *arte da espada*) é extremamente veloz. Contudo, a imagem que vemos da lâmina baixando repetidamente enquanto ouvimos o grito de guerra contínuo, em forma de eco, do actante não representa o movimento dele, mas figurativiza a percepção dela. É através da concentração no movimento da espada que ela consegue pará-la e quebrá-la. Ao transferir o foco da cena do (real) samurai para a (percepção) guerreira, a cena adquire expressão em uma dimensão estésica de intensidade dramática maior.

O plano da manifestação:

De acordo com a etiqueta *xogunal*, o ato de desembainhar uma espada no castelo é considerada uma falta grave, uma demonstração de traição ao *xogun*, como elucidada Sato (2007:167). Mais uma vez, temos a enunciação calcada numa figuratividade que tematiza a tradição, e aqui, ancorada à manifestação verbal quando a guerreira pergunta “você nos traiu, não foi?”

No plano da expressão:

Quando o samurai desce ao chão para matá-la, o impacto de seu peso e força faz com que algumas telhas se quebrem e sejam lançadas ao ar. O som das telhas se despedaçando é forte como uma explosão de ar, acompanhado de um som agudo, sibilante e ascendente. Os fragmentos pairam no ar, quase flutuando, enquanto a guerreira quebra a

espada de seu oponente, e desfere o golpe final e fatal. Seu sobretudo também está esvoaçante.

Ela atravessa a garganta dele com a lâmina da espada quebrada e mantém-se imóvel.

É um momento de silêncio.

Gotas de sangue vão ao chão com a dramaticidade do enfoque por *close-up* e do som produzido por elas ecoando no silêncio. Só então as telhas caem. (Fig. 7)

Samurai: – Eu queria voltar com você, eu te amo.

Guerreira: – NÃO!



Fig. 7. Momento final da simulação.

No plano do conteúdo:

Assim como no cinema, se algo recebe algum destaque no animê significa que há uma razão para isso.

A performance das telhas no ar figurativiza um parâmetro para que o enunciatário acompanhe a dinâmica da passagem do tempo no pensamento da actante e fora dele.

A performance das telhas atua como um parâmetro para a passagem do tempo, e para uma força de atração da gravidade que foge às leis da Física. Trata-se de mais uma manifestação poética ancorada nas possibilidades do mundo *Matrix*.

Em *Matrix*, quando a pílula vermelha ou pílula da verdade é oferecida a alguém, é chegada a hora da decisão, da escolha. Essa foi a ocasião para a guerreira, ela fez uma escolha figurativizada nas gotas de sangue como metáforas das pílulas vermelhas. (Fig. 8)

Ela preferiu morrer defendendo seu povo, cumprindo seu dever de soldado enfrentando as máquinas, do que voltar a ser escrava na *Matrix*. Mesmo que sua decisão exigisse a morte de seu amigo. Lembramos que morrer numa interface, como essa sendo rodada para treinamento, envolve morte real.



Fig. 8. Gotas de um momento de decisão.

O plano da manifestação:

A guerreira optou por ser leal à *Zion* até o fim, honrando seu modo de ser pelo *bushido*. E, ao mesmo tempo, escolheu matar seu amigo para defender a si mesma e a sua individualidade, já que a proposta de retorno à *Matrix*, além de envolver escravidão da máquina, também envolveria um relacionamento mais comprometido com ele.

Existe um outro ponto de vista a ser levado em conta: o da tradição. Resgatando o que dissemos sobre o samurai ser um líder, e ela estar em um nível inferior ao dele, entramos para o aspecto da presença dos rituais no dia a dia da cultura japonesa.

Na tradição das artes marciais, um discípulo termina seu treinamento, nessa categoria, quando supera o mestre. Essa prática é presentificada em várias obras, como *Samurai X (Ruroni Kenshin)*, *Samurai Champloo*, *Bleach*, etc.

Quando a guerreira mata seu samurai líder, ela está realizando um ritual de superação. Segundo a tradição, a partir de agora, ela é o mestre. O ritual está ligado ao modo como as coisas devem ser feitas. Luyten (1991:78) nos diz que:

O conceito de *kata* (molde, padrão) está enraizado na cultura japonesa. É parte integrante de qualquer coisa que se execute – arte, esporte, cozinha ou trabalho braçal – seja ela atividade individual ou grupal. Segundo o professor Ryoen Minamoto, ao se traçar a rota do desenvolvimento intelectual no Japão, fica-se impressionado com a importância do padrão (*kata*) em tudo: desde o teatro *Nô*, poesia, cerimônia do chá, até as artes marciais. Segundo Minamoto: “Parece ter havido um encadeamento entre todos os comportamentos culturais significativos, não só em termos ideológicos ou culturais, mas nas atividades em relação ao treino e ênfase em padrões. A prática religiosa e o treinamento nas artes, comércio ou exército são muito semelhantes. As pessoas comuns que participam destas atividades estão absorvendo, incorporando e desenvolvendo os valores, não pelo que representam os conceitos ou pelo treinamento intelectual, mas por causa de seu comprometimento com padrões específicos de comportamento”.

ORTIZ (2000:154) aborda essa mesma questão sob o viés do trabalho, dizendo que o ato de trabalhar não é simplesmente um mero trabalho. Como em muitas outras coisas no Japão, é uma cerimônia, e essa sensibilidade para cerimônias e ritos cria uma atmosfera diferenciada.

O autor também contribui para o nosso raciocínio quando diz que o rito é um artifício de ordenação e de hierarquização das relações sociais, ele designa de maneira inequívoca o lugar de cada um e a sua forma de agir. Internalizado pelas pessoas, ele transmuta-se em etiqueta, materializa-se no corpo submetendo-o à rigidez da conduta ideal. ORTIZ (2000:77).

No plano da expressão:

A guerreira é desplugada do programa de treinamento por um homem que, para sua surpresa (e a nossa), a estava observando e avaliando:

Kaiser: – Oh, ohohoh, relaxa. Tudo bem. Fique calma *Cis*.

Ela está transtornada e ofegante como alguém que acordou de um horrível pesadelo. Lágrimas descem dos olhos de quem acreditou que o pesadelo se estenderia além da realidade virtual.

Eles estão numa espécie de central de acesso aos sistemas computadorizados para treinamento e para a *Matrix*, igual as dos filmes.

Kaiser: – Tranqüila. Fez parte do programa de treinamento. Foi apenas uma simulação. Acabou. Foi um teste. Raciocínio, concentração, técnica, pontuação alta em tudo. Agora descanse um pouco. Sente-se bem?

Ela soca-lhe o rosto com toda sua força atirando-o ao chão, e responde ao sair do recinto:

Cis: – Muito melhor agora.

Ele levanta-se, olha para outras duas pessoas que participaram da avaliação e contempla a guerreira dirigindo-se a um elevador sem olhar para trás. Massageando o rosto, ele diz com sorriso sarcástico:

Kaiser: – Excetuando essa última parte, eu diria que ela passou.

O outro homem também sorrindo, faz um sinal de aprovação. A mulher, de braços cruzados, fecha os olhos e abaixa a cabeça. Sua expressão facial, no entanto, é um tanto enigmática.

No plano do conteúdo:

Nessa última cena é revelado quem estava espiando, querendo ver sem ser visto, na abertura do desenho. Um trio oculto testemunhando tudo que nós assistimos. Monitorando a actante de diferentes perspectivas, como se ela estivesse em um ambiente repleto de câmeras à disposição do observador. Eles controlavam a performance dos ângulos das câmeras.

Apesar de ela ser a protagonista da história, o nome *Cis* só é revelado na última cena da animação. Implicitamente, isso indica que a pessoa *Cis* era irrelevante na simulação. Era a guerreira quem estava sendo considerada em ação.

Duo testou suas habilidades, sua lealdade e suas emoções. Em momento algum, ele a tratou pelo nome, o que nos leva a questionar a veracidade da declaração de amor no final. Esse questionamento se dá, principalmente, porque aquele na realidade virtual não era o *Duo* real. O *Duo* real está em algum outro lugar, vivo e fora do contexto da narrativa.

Pelo fato de ser o *Kaiser* a pessoa que desplugou a *Cis*, fica pressuposto que ele foi o responsável principal, não apenas pela a avaliação, como também pela escolha e desenvolvimento do programa que a pegaria de surpresa para o tal teste. Sendo assim, ele programou o *Duo* da realidade virtual, o que sugere que ele acrescentou uma pitada de romance para diversão própria: Ele só retirou a *Cis* da simulação quando quis e não quando ela pediu. A partir do momento em que a *Cis* inicializou o programa, ela ficou à mercê do jogo dele. Isso explica a expressão sádica, quase doentia no rosto do *Kaiser*, e um dos motivos da explosão de raiva da *Cis* sobre ele.

A pessoa *Cis* é ignorada. Ela tem seus sentimentos ignorados, seu orgulho desafiado e tem sua privacidade invadida. Uma simulação que deveria ser particular é monitorada para avaliação e o clone virtual de um amigo é usado para manipulá-la. Ela foi usada como mais um objeto de entretenimento junto aos outros personagens virtuais.

A exposição da pessoa *Cis* e sua privacidade invadida estão manifestas na figuratividade impressa em seu figurino e no dos actantes do mundo real. Todos estão vestidos de modo a terem seus corpos cobertos: roupas de mangas compridas, calças e calçados. No entanto, a *Cis* tem seu corpo exposto; ela (descalça) veste apenas uma calcinha e uma camiseta regata curta. (Fig. 9)

Há interesse no soldado que ela é e em suas habilidades. Mas não na pessoa *Cis* como um todo, ou seja, um ser que também possui vida própria, personalidade, sensibilidade, emoções e aspirações. Desde que ela cumpra suas funções em prol do interesse “coletivo”, ela será sempre aprovada para a próxima fase. E por que não dizer, para a próxima batalha.



Fig. 9. A guerreira dirige-se ao elevador.

O plano da manifestação:

Vemos no animê uma reiteração do controle masculino sobre o fazer e o ser feminino. A actante principal é uma mulher guerreira, enquanto o coadjuvante no programa é um líder. Seguindo os preceitos do *bushido* e do confucionismo, ela deve obediência e lealdade ao samurai e aquele que a está avaliando.

Por outro lado, esse arranjo opressivo está ficando fora de controle: a guerreira vence o samurai, tem êxito na avaliação surpresa e ainda surpreende, com atitude e sua força, o culpado por seu tormento (o programador).

Como num jogo de *videogame*, ela foi superando uma fase após a outra, encarnando, no mundo virtual, o seu personagem ideal. E ao voltar à realidade, está desarmada, seminua (como uma mulher objeto), mas seu ser está programado por sua determinação e força de vontade. Ela está pronta para seguir em frente e o faz. Entra no elevador e ascende.

Se compararmos o mundo virtual ao mundo de fantasia proposto pelos mangás e animês, podemos testemunhar essa programação em andamento, e as mudanças ocorrendo, ao poucos, num processo lento e longo, mas real. E a figura feminina é quem presentifica essa tendência à mudança.

A Enunciação Enunciada

Desde o início, o enunciador constrói a apresentação da obra ao enunciatário situando-o na história, definindo *espacialidade*: a actante está em uma interface similar a da *Matrix* rodando uma simulação de treinamento no computador; *temporalidade*: a história ocorre em algum ponto no futuro, quando as simulações computadorizadas estão avançadas o suficiente para reproduzir um mundo virtual com tais recursos capazes de aproximar o virtual do real; e instalando o enunciatário no interior da trama através das performances de câmeras, definindo uma atuação proxêmica: eu - tu, aqui - agora.

O enunciador também oferece ao enunciatário a descrição da actante principal, revelando quem é essa guerreira, o que ela faz no mundo virtual, porque essa simulação no Japão Feudal especificamente e quais questões culturais e sociais subjazem essa história.

Há em todo esse sincretismo plástico e narrativo apresentado, o simulacro de uma organização social e política:

A tradução da palavra *samurai* é “aquele que serve”. A função dos samurais é defender o poder vigente, e estes o fazem cegamente, característica figurativizada na ausência de olhos. Em *Animatrix*, o poder vigente é a soberania das máquinas, todas escuras, pertencentes a um mundo de escuridão porquanto que o sol foi bloqueado. As máquinas também andam em bando e, assim como os samurais agem conforme sua programação.

A guerreira, em contrapartida, representa uma minoria, *Zion*. Quando ela defende seu clã na simulação, está na realidade praticando um exercício militar aprimorando suas habilidades, preparando-se para uma batalha que inevitavelmente a aguarda no futuro, quando os humanos enfrentarão as máquinas novamente em um ataque para reaver seu planeta, ou defendendo-se de uma invasão à *Zion* pelas máquinas.

Os samurais são fortes e corpulentos, figurativizam uma ordem dominante e coletiva. Enquanto que a guerreira, pequena, leve e delicada, figurativiza uma ordem individual, particular e forte. Ela transmite a idéia de que a minoria pode vencer a maioria mediante astúcia, habilidade, destreza, agilidade, competência e inteligência.

Podemos comparar a atuação dos samurais nesse animê com a atuação masculina no Japão. Esse modo de ser programado pela tradição milenar é seguido não apenas pelos

homens, mas também, pelas mulheres que concordam com ele ou não encontraram meios de se libertarem. Todas essas pessoas, então, assumem a função, como os samurais, de defender o poder vigente (nos referimos ao poder da tradição). Um poder forte, dominante e arraigado nas atividades do dia a dia, com resultados práticos que reforçam a permanência do pensamento voltado ao bem coletivo.

Afinal de contas, essa organização social e política é o que faz do Japão uma potência como nação que, a despeito de seu território pequeno, em formato de arquipélago, é a segunda economia mundial, tem noventa por cento da população se considerando como classe média e o índice de analfabetismo e violência entre os mais baixos do mundo.

A guerreira, representando uma minoria está, na realidade, presentificando a situação atual daqueles que querem mudanças para adaptar alguns aspectos da tradição às necessidades da vida contemporânea.

Vamos investigar estas questões à luz do Percurso Gerativo de Sentido.

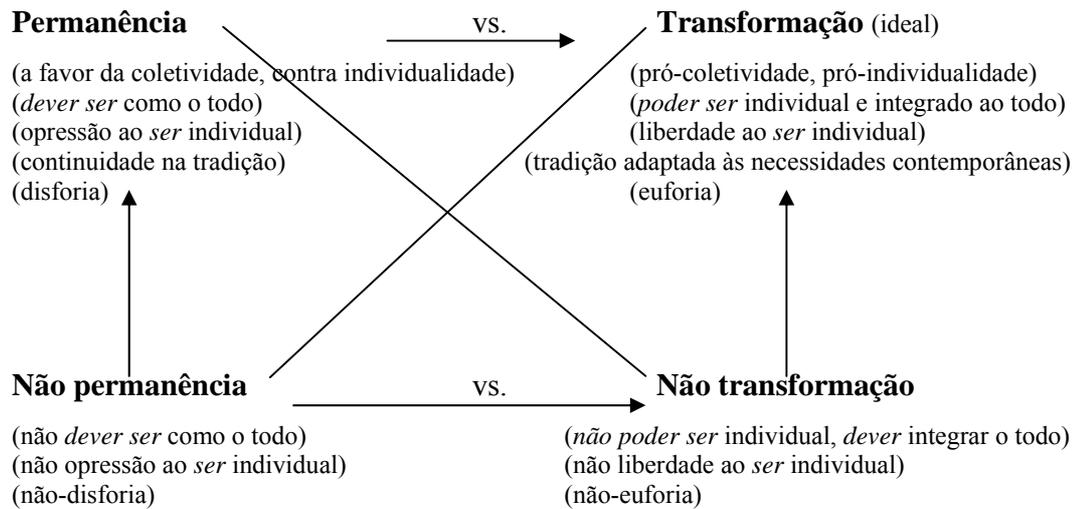
III.3.1. Nível Fundamental

No nível fundamental, as oposições semânticas explicam as primeiras articulações sobre elas efetivadas e regulamentam um fazer como simulacro do fazer do homem no mundo e das suas relações sociais.

A oposição semântica fundamental a partir da qual se constrói o sentido particular desse animê, dentro do contexto da obra *Matrix*, é baseado nos modos de *ser* contemporâneo na duração das tradições do mundo feudal japonês:

Permanência* Vs. *Transformação

Assim, podemos montar o seguinte quadrado semiótico:



Manter sua tradição é uma forma de manter sua coesão identitária como povo e nação. O Japão se modernizou e lidera a corrida tecnológica, numa era em que a velocidade e criatividade são essenciais, sincronicamente à preservação de suas tradições e rituais.

Retomamos outras oposições fundamentais presentes no animê, já discutidas durante a primeira fase da análise, para as seguintes notações:

Homem x mulher

- a) Forte x fraca
 - b) Independente x dependente
 - c) Mestre x discípula
 - d) Controlador x controlada
 - e) Protetor x protegida
- 1) Força x elegância
 - 2) Peso x leveza
 - 3) Rigidez x flexibilidade
 - 4) Traição (de *Duo* e do *Kaiser*) x lealdade
 - 5) Mentira (Falso *Duo* programado por *Kaiser*) x autenticidade

As categorias de base giram em torno dos simulacros construídos no decorrer de milênios constituindo os papéis sociais do homem e da mulher e seu embate diante dos tempos modernos e contemporâneos.

Notemos que as categorias de a) a e) correspondem a modos de ser funcionais ligados diretamente ao como as tradições ditam o *ser* na sociedade.

A guerreira rompe com todos esses paradigmas programados para ela.

As oposições de 1) a 5) relacionam os modos de ser no nível pessoal. Esses, ela mantém.

A atuação da guerreira na simulação e fora dela, transmite a ideologia do destinador: o que está em questionamento não são as tradições como um todo. Mas apenas os modos de ser pragmáticos constitutivos da conduta social da mulher.

III.3.2. Nível Narrativo

Os Percursos Narrativos

Analisando os percursos narrativos investigamos os procedimentos interacionais intersubjetivos os quais nos levam a um entendimento mais profundo e abstrato sobre os processos geradores de sentidos constituidores do animê em questão. A obra nos oferece um percurso narrativo principal e dois adjacentes:

1. O da guerreira: O exercício militar rodado na simulação do Japão Medieval com seus samurais é, para a actante principal, o objeto modal provedor do seu objeto de valor que é a performance. Ela busca competência para poder vencer os inimigos – as máquinas.

No entanto, sua atuação performática demonstra total competência e até certa facilidade em derrotar os samurais. Temos, então, um sujeito do estado – a guerreira – em estado de conjunção com seu objeto de valor, a performance: Ela possui competência, um poder e saber fazer, para cumprir o seu dever de lutar e proteger *Zion*.

Isso nos leva a crer que ela já desenvolveu habilidades satisfatórias para cumprir sua tarefa nesse nível de simulação. Mas será que ela está realmente apta a prosseguir para o

próximo nível de treinamento? Quais serão os requisitos que ela deverá preencher? Seguindo a tradição, o discípulo deve vencer o mestre.

2a. O do samurai líder: Seu nome é *Duo*, palavra que significa *duplo*: o *Duo* que está na simulação não é o *Duo* que ela conhece, e sim um programa desenvolvido por *Kaiser* para testar suas habilidades, concentração e lealdade. Em *Zion*, os soldados dividem-se em grupos. Cada grupo tem seu comandante. A pessoa que lidera no grupo ao qual a guerreira pertence está, de modo correspondente, figurativizado nesse samurai. *Duo* é o sujeito do fazer e tenta manipulá-la por intimidação. Ele o faz criticando-a, cobrando melhor atuação na luta, impondo-se a ela com a autoridade irredutível de quem sabe o que é melhor e já tomou todas as decisões por ela, forçando-a a concordar com algo que ela não quer (o retorno à escravidão), e por fim, ameaçando-a de morte.

2b. O *Kaiser*: Ele é apresentado como um líder e, com a ajuda de mais dois integrantes, está fora da *Matrix* monitorando o teste da guerreira. Aparentemente, os três são responsáveis pela avaliação da guerreira. Ela só saberá do teste quando sair da simulação e então receberá o resultado de sua avaliação (Sanção).

Podemos agora, formar os programas narrativos que regem essa animação.

O programa narrativo (PN) ou sintagma elementar da sintaxe narrativa, conforme explica Barros (2005:20), define-se como *um enunciado de fazer que rege um enunciado de estado*. Integra, portanto, estados e transformações. Seguindo o modelo abaixo:

$$\text{PN} = \text{F} [\text{S1} \rightarrow (\text{S2} \cap \text{Ov})]$$

Onde:

S1 = sujeito do fazer

F = função

S2 = sujeito do estado

\cap = conjunção

U = disjunção

Ov = objeto de valor

\rightarrow = transformação

Então podemos formar:

PN₁: A guerreira está em estado de disjunção com seu objeto de valor, a performance, e vai para a simulação em busca de aprimorar suas habilidades enfrentando os samurais. A simulação é o objeto modal que atribuirá competência para que ela alcance a performance desejada. A volição por aprimoramento do ser é o sujeito do fazer.

F (lutar) [S1 (volição) → S2 (guerreira) U Ov (performance)]

PN₂: A guerreira entra em conjunção com seu objeto de valor, a performance, ao vencer os samurais. Isso significa o fim de uma etapa no treinamento e implica o início da próxima.

F (lutar) [S1 (volição) → S2 (guerreira) ∩ Ov (performance)]

PN₃: A guerreira repara a presença de seu amigo. Ele, sendo mais forte que os outros samurais por sua configuração de comando, representa um desafio maior. Então, ela o convida a lutar.

F (lutar) [S1 (volição) → S2 (guerreira) ∩ Ov (performance)]

PN₄: Ele aceita o desafio. Nesse caso, ela é o sujeito do fazer. Ele está em conjunção com seu objeto de valor que é o comando – ele é o mais forte.

F (lutar) [S1 (guerreira) → S2 (samurai) ∩ Ov (comando)]

PN₅: A guerreira perde a luta e entra em disjunção com seu objeto de valor, a performance. É preciso se esforçar e concentrar mais no treinamento para vencer essa nova etapa. Agora o sujeito do fazer é o samurai que a manipula por intimidação a querer lutar. Ele diz, “Isso foi muito fácil. E a sua concentração?”, enquanto a está imobilizando com a arma à sua garganta.

F (lutar) [S1 (samurai) → S2 (guerreira) U Ov (performance)]

PN6: A guerreira vence seu líder e volta ao estado de conjunção com o objeto de valor performance. A fase do treinamento de habilidade, agilidade, destreza com as armas, raciocínio e concentração termina. O samurai foi o sujeito do fazer e o objeto modal, pois através da luta com ele, ela superou esse desafio.

F (lutar) [S1 (samurai) \rightarrow S2 (guerreira) \cap Ov (performance)]

PN7: O próximo nível do jogo implica um sujeito oculto na enunciação responsável pela programação do samurai. Este testará a lealdade e integridade moral e emocional da guerreira sob pressão. Ele, o *Kaiser*, será um Sujeito Destinador de competência para o programa *Duo*, que será o sujeito do fazer. *Duo* manipulará a guerreira a realizar a performance desejada por *Kaiser*: ela deverá vencer o mestre para seguir à um outro nível de treinamento. Para o *Kaiser*, o programa é o objeto modal que lhe permitirá avaliar a guerreira. Quando *Duo* a desestabiliza com a notícia da destruição iminente de *Zion*, ela se perde e entra em estado de disjunção com seu objeto de valor novamente.

F (avaliação de S2) SD \rightarrow F (testar) [S1 (samurai) \rightarrow S2 (guerreira) U Ov (performance)]

PN8: Na simulação, o samurai será o sujeito do fazer que manipulará a guerreira por intimidação ameaçando sua vida para que ela abandone *Zion* e vá com ele para a *Matrix*. Nesse momento, o objeto modal o qual ela toma como porto seguro para guiá-la a tomar a decisão correta é a lealdade e integridade moral. Lealdade à *Zion*, à si mesma (prefere continuar livre e lutando) e aos seus princípios. Então, ela se refaz, toma sua decisão e se defende em conjunção com o objeto de valor performance.

F (testarS2) [S1 (samurai) \rightarrow S2 (guerreira) \cap Ov (performance)]

PN9: O último nível do jogo apresentado no animê ocorre fora da simulação, no mundo real, quando *Kaiser* tenta acalmá-la. Sua tentativa apenas a deixa furiosa e ela usa o que praticou na realidade virtual para demonstrar a intensidade de sua indignação.

F (desforra) [S1 (*Kaiser*) \rightarrow S2 (guerreira) U Ov (performance)]

Temos um *Percurso Temático* (PT) para a guerreira na simulação que é *vencer o mestre*. Ela também venceu o mestre da programação, *Kaiser*.

Vamos avaliar agora o percurso do destinador-manipulador, no qual o programa de competência será examinado não na perspectiva da guerreira (sujeito de estado, *faz-ser*), mas do ponto de vista do *Kaiser* (sujeito doador de valores).

O papel que a actante *Cis* desempenha na narrativa simula a ação do homem sobre as coisas do mundo. O destinador modifica o sujeito, conforme Barros (2005:28), pela alteração de suas determinações semânticas e modais, *faz-fazer*, representando, assim, a ação do homem sobre o homem.

Na manipulação, *Kaiser* propôs um contrato: que ela matasse seu amigo em troca de sua liberdade. Ele programou o *Duo* que exerceu a persuasão para convencê-la a aceitar esse contrato. Ele foi bem sucedido visto que a guerreira, a contragosto cumpriu sua parte no contrato. Ele a programou quando a fez crer.

Sanção: O momento final da narrativa: Esse animê (segundo o modelo narrativo canônico) apresenta um ritual de passagem, ou seja, a guerreira vai para um outro lugar em busca de competência para poder e saber fazer, reafirma seus valores, reconstrói o seu eu, e retorna mais forte, pronta para o próximo desafio.

Isso significa que ela foi aprovada na avaliação? Sim. Seus amigos soldados assim o dizem. E a figuratividade confirma sua ascensão: Enquanto eles estão entre os biombos, ela está confusa; então, ela escala (ascende) os telhados do castelo medieval azul e toma uma decisão no topo. Além disso, após ouvir sobre sua aprovação, ela entra num elevador e ascende. (Fig. 9)

A sanção é o momento quando os segredos são revelados, os mocinhos gratificados e os vilões punidos. Havia três segredos a serem revelados. Um era que a simulação não era particular, havia três pessoas assistindo a tudo às escondidas. O outro era que a simulação favorita da actante principal foi alterada para se adequar aos moldes do teste planejado por *Kaiser* para avaliar a *Cis*. E, por último, que o *Duo* presente no programa não era seu conhecido, mas uma personificação das intenções do *Kaiser*.

III.3.3. Nível Discursivo

Uma análise no nível discursivo nos permite perceber as escolhas que conectam as isotopias edificando a enunciação enquanto reveste, dá forma, sentidos e emoção para as oposições de base. Em outras palavras, o percurso gerativo de sentidos nos permite acompanhar a obra, de certa forma, desde sua concepção como idéia, até a concretização delas em figuras e temas encadeados nos planos do conteúdo e da expressão.

De acordo com Barros (2005:11) no nível discursivo, as oposições fundamentais, assumidas como valores narrativos, desenvolvem-se sob a forma de temas (manifestações abstratas) e figuras (manifestações concretas).

Muitos dos temas e figuras das cenas selecionadas para a análise já foram inevitavelmente discutidos no decorrer do trabalho. Eles foram analisados em conjunto com os planos da expressão e do conteúdo no que denominamos como plano da manifestação.

Vimos no nível narrativo que temos um percurso temático para a guerreira na simulação que é vencer o mestre. Nas estruturas discursivas: o mestre é aquele que guia o discípulo em seu aprendizado da arte de lutar desenvolvendo corpo, mente e espírito.

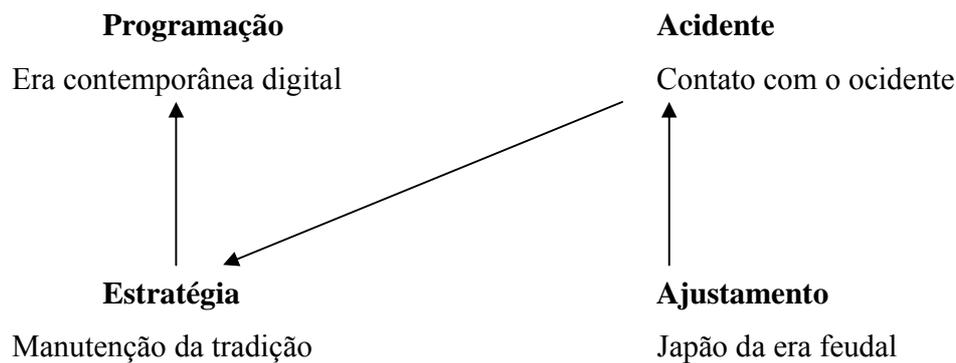
Num sentido figurado, esse mestre é a personificação das normas herdadas do confucionismo e *bushido*. Ao vencê-lo, a guerreira vence o controle que essas normas exercem sobre ela. Mesmo assim, ela o faz apoiada nas estruturas edificadas por essa herança em seu ser. Isso significa que ela não está abandonando as regras que a guiam, e nem poderia, visto que essas fazem parte de sua composição moral. Mas que ela está se libertando desse controle e passando a usá-lo ao seu favor.

Ainda no nível narrativo, vimos o *sujeito do fazer* que levou a guerreira a querer executar a simulação de treinamento como volição.

Considerando que uma volição pode ser resultante de uma programação, buscamos levantar as fontes provedoras de valores que motivam essa volição na estrutura social que molda a guerreira: *bushido* valoriza positivamente a lealdade, auto-sacrifício, frugalidade, honra, espírito marcial, habilidade, e a força proveniente da vitória da autodisciplina e fortalecimento do espírito. O *confucionismo* valorando positivamente a vida produtiva, a lealdade, disciplina e as ações individuais desde que reforcem a manutenção da hierarquia

social. Ambos *bushido* e *confucionismo*, assim como o *budismo*, incentivam uma conduta frugal, o aperfeiçoamento pessoal, os estudos, o trabalho e a obediência às regras estabelecidas.

Trazendo essa oposição, *Permanência x Transformação*, para o esquema desenvolvido por Landowski, teremos a seguinte representação:



Foram nos regimes de ajustamentos na era feudal japonesa que sua tradição foi edificada a partir de valores sociais criados pelo confucionismo, xintoísmo, budismo e bushido.

O Japão manteve suas fronteiras fechadas durante dois séculos, até 1853, quando o Comodoro americano Mathew Perry forçou a reabertura dos portos para comércio na Bahia de Yokohama e o intercambio cultural intenso com o ocidente teve início.

O país modernizou-se, tornou-se uma potência, apesar das guerras e terremotos, devido à força arraigada à sua tradição.

Quando Ortiz (2000:82) comenta sobre a expressão das manifestações culturais tradicionais mantidas na atualidade, ele descreve o Japão contemporâneo da seguinte maneira:

Sua presença nos revela [as manifestações populares], porém, a face de um país no qual muito do que existe está ligado a padrões anteriores. Se ele conseguiu transformar sua esfera econômica e produtiva, resta que a modernidade não se constitui ainda em modo de vida. Ela se debate nas malhas da tradição.

E continua o autor (Ortiz, 2000:102), após apresentar estatísticas demográficas⁸³ retratando as mudanças sociais decorrentes da modernização do país referente às alterações nas estruturas familiares entre os anos de 1970 e 1995. Essas mudanças afetam diretamente a estrutura familiar e um conjunto de valores tradicionalmente aceito. Um deles é o papel da mulher. Sua subalternidade, historicamente justificada, começa a ser posta seriamente em dúvida. As reivindicações femininas têm implicações no lar e no trabalho, redefinindo as relações de gênero.

A composição do figurino da guerreira como samurai feminino também presentifica a emancipação da mulher contemporânea atuando em atividades sociais antes reservadas apenas para o homem. Ela trabalha, estuda, dirige, vota, mas carrega em si as marcas da tradição, configurando o seu ser, figurativizadas em sua armadura. Uma armadura que protege, mas também restringe.

Chamamos atenção para a outra mulher que assiste a tudo, não fala nada, continua de braços cruzados e fecha os olhos para o ocorrido.

Aqui, o enunciário transmite duas idéias principais: a primeira é que a *Cis*, por ter escolhido ser uma guerreira em busca de seu lugar na sociedade, em defesa de sua liberdade, vai continuar lutando. Esse é o destino de um guerreiro. Esse é o destino da mulher na sociedade. E segundo, que cada uma tem a sua luta para seguir. Num sistema opressivo, ela não poderá contar com a ajuda daquelas que escolheram seguir o fluxo programado pela tradição, talvez uma situação mais cômoda do que aquela da guerreira em embate constante.

Finalizando nossa análise, há a construção de um enunciador presente no desenho, como programador, é o *Kaiser*. E o enunciário pressuposto por ele, é um sujeito a ser programado, a guerreira.

O enunciador propôs um contrato, como sujeito programador, em posição de comando, figurativizou o papel masculino na sociedade. E ela cumpriu. Ele a convenceu. Mesmo a contragosto, ela cumpriu seu papel. (na condição de subordinada, de um ser preso às regras, normas e tradições).

⁸³ Entre os dados, estão relacionados redução nos índices de natalidade e de casais com mais de um filho, e aumento do número de pessoas idosas, homens e mulheres solteiros, pessoas morando sozinhas, e do número de mulheres postergando o casamento para permanecer por mais tempo no mercado de trabalho.

No entanto, a guerreira impôs um limite, o que a torna uma enunciatória mais interessante. Ela cumpre ordens e sua função social, mas não retrocede à escravidão, mesmo que lhe custe a vida. E quem tentar escravizá-la, terá uma resposta imediata.

Podemos inferir que essa é uma construção de simulacro dos papéis pressupostos do destinador e destinatário. Um destinador que reconhece e presentifica a posição de batalha a qual a mulher se encontra, tendo que provar ser melhor que o “mestre” para conseguir aprovação. E esse destinador passa sua mensagem: *Gambatte!* Não retroceda.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando montamos o projeto e iniciamos a pesquisa que resultou nesse trabalho, desejávamos responder a seguinte pergunta: **Quais são os processos gerativos de sentido nos animês e como são organizados de modo a constituir sua identidade?**

É gratificante perceber que a pesquisa se desdobrou além de nossas expectativas, que levados pela riqueza de nosso objeto pudemos depreender mais do que nos propusemos a fazer a priori.

As hipóteses formuladas para responder a pergunta acima tiveram base no conhecimento obtido sobre a animação japonesa até então. Foram assistidos a mais de 160 títulos da animação japonesa (vide anexo), ultrapassando o número de 2.500 desenhos pertinentes a vários estilos e gêneros diferentes incluindo os episódios das produções para a televisão, o vídeo, e o cinema. Buscamos levantar traços, elementos e características recorrentes na linguagem audiovisual dos animês a fim de identificar padrões de uma constituição identitária.

Ao confrontar as hipóteses aos dados levantados, obtivemos os seguintes resultados:

O que foi levantado e discutido sobre os modos de produção do desenho animado no ocidente e no oriente, para o cinema, *OVA* e a TV, *full* e *limited animation* e particularidades japonesas abordados vêm de encontro com a nossa primeira hipótese proposta: *O desenho japonês apresenta dinâmica visual própria tanto na sua forma de produção, quanto em sua maneira de organização visual e manifestação no plano do conteúdo e da expressão.*

Também vimos uma forma de expressão que começou com Osamu Tezuka, exposta num quadro do desenho da *Princesa e o Cavaleiro*, e que é comum nos animês confirmando a segunda hipótese que diz: *nos animês, os ambientes refletem a mente dos personagens através de representações figurativas metafóricas, possibilitando ao espectador experienciar manifestações visuais dos pensamentos e das emoções desses personagens. Podemos, em outras palavras, inferir que o animê explora a espacialidade por meio da qual arranjos plásticos materializam temas diversos em uma dimensão figurativa.*

O efeito de alterar o ambiente conforme as mudanças de estado de alma dos personagens é freqüente nas animações [todas] cinematográficas, sendo essa uma das faces pragmáticas da linguagem do cinema. Por exemplo, quando a *Branca de Neve* come a maçã envenenada e os *sete anões* perseguem a *bruxa*, há uma tempestade forte e dramática acompanhando a cena. E quando o príncipe a desperta, o tempo está ensolarado. Esse é um procedimento de praxe na produção do animê, independentemente da mídia de veiculação, cinema, *OVA*, ou TV. No entanto, são poucos os desenhos [não japoneses] feitos para a televisão que o utilizam.

A terceira hipótese havia sido formulada da seguinte forma: *Esse funcionamento semiótico específico, gerador de uma atmosfera, formador de um espaço, manipulador do tempo de forma lúdica, caracteriza-se por sua função estética de desencadear efeitos de sentidos que atingem a sensibilidade de uma mente interpretadora, levando-a do sensível à construção de uma significação inteligível.*

E para torná-la compatível com os dados revelados pela pesquisa teremos que adaptá-la como se segue:

As construções textuais, visuais (eidéticas, cromáticas, topológicas, cinéticas...) e sonoras (verbais, musicais, ruidosas) específicas dos animês, geradoras de uma dada atmosfera, formadoras de certo um espaço visual, de lúdica manipulação dos paradigmas das ocorrências no tempo, caracteriza-se por sua função estética de desencadear efeitos de sentidos que se projetam sobre o sujeito com potencial de modificar seu estado de alma.

E, a última hipótese, também confirmada principalmente durante a análise de *Program*, foi: *Podemos depreender dessa relação semiótica a manifestação inerente de um arranjo impregnado de elementos oriundos de conteúdos e temas característicos das tradições, crenças e mitologias da cultura japonesa que se exprime através de processos figurativos metafóricos (quando há associação do objeto representado por semelhança) ou por metonímia (quando há associação do todo pela parte representada), ambos ou outros.*

A popularidade do animê, com estética estereotipada como tendo os personagens com cabelos coloridos e olhos grandes, atravessou fronteiras, migrou para outros estilos e

isso faz com que, ao vermos uma animação na TV, nos questionemos: “este é um animê?” Visto que algumas produções americanas e européias adotaram esses recursos visuais⁸⁴.

Por quê a cultura de massa tem investido tanto em mundos fantásticos, ilusórios e tem conseguido êxito em cativar o grande público? As pesquisas de Napier (2005:XII) revelam que a noção de permeabilidade entre realidade e ilusão reflete a busca por alternativas à realidade, variando de *videogames* à cultura emblematizada pela beleza de uma *Hello Kitty*. E continua a autora afirmando que, quer gostemos ou não, vivemos numa cultura, progressivamente, cheia de mundos que são construções essencialmente mentais (e frequentemente tecnológicas). Principalmente quando levamos em conta os usuários da computação que vivenciam o real e irreal.

Napier (2005:33) define os animês, em seu melhor ângulo, como altamente criativos, intelectualmente desafiadores e esteticamente memoráveis. Mas mesmo entre os mais prosaicos, a incrível variedade de trabalhos animados pode oferecer ricos *insights* a uma cultura complicada e, algumas vezes, agonizante.

A análise sobre o desenho animado japonês revelou faces da cultura japonesa as quais tratamos como um lugar *lá*. Mas trazendo algumas das questões estudadas para nós, percebemos que não somos tão diferentes assim.

O aumento no número de pessoas postergando o casamento ou decidindo não constituir família é um fenômeno social contemporâneo.

Aqui no Brasil, também há discriminação racial, *bullying* e, apesar das mulheres terem um lugar mais atuante no mercado de trabalho do que aquele reservado às mulheres japonesas, elas ainda sofrem discriminação e abusos. Principalmente em classes menos providas de educação e informação, ainda é aceito que o homem tem direito de mandar e agredir a mulher fisicamente.

Um exemplo de discriminação aberta contra as mulheres é quando se fala em trânsito: *mulher no volante, perigo constante*. Mesmo com todas as estatísticas levantadas pelas empresas de seguros revelando em números que, de fato, isso não é verdade.

Assim, a mensagem de *Program* também serve para nós: *Gambatte!*

⁸⁴ Como a Italiana *Clube das Winx*, a Franco-Canadense *W.I.T.C.H.*, as produções americanas *Jovens Titãs*, *Três Espiãs Demais*, *Meninas Super poderosas* e *Hi Hi Puffy Ami Yumi*.

ANEXOS

Lista dos animês considerados para este estudo.

Os animês estão em ordem alfabética do nome original em maioria japonês e, por vezes, em inglês. Em frente ao nome original, quando houver, citamos o nome em português. O número à direita corresponde aproximadamente à quantidade assistida e não à quantidade de episódios das séries.

	<i>ANIMÊS</i>		<i>Nº</i>
1	3x3 eyes	OVA	7
2	A Detective Story - Animatrix <i>Uma História de Detetive</i>	curta-metragem	1
3	Ayashi no Ceres	TV	24
4	Akira	Filme	1
5	Angel Sanctuary	OVA	3
6	Angelic Layer	TV	24
7	Arupesu no Shōjo Haiji <i>Heidy</i>	TV	24
8	Basilisk	TV	12
9	Bersek	TV	24
10	Berusares no Bara <i>Rosa de Versalhes</i>	TV	6
11	Beyblade	TV	5
12	Beyond - Animatrix <i>Além da Realidade</i>	curta-metragem	1
13	Bishōjo Senshi Seera Moon <i>Sailor Moon</i>	especiais	5
14	Bishōjo Senshi Seera Moon <i>Sailor Moon</i> (R, S, Super S, Stars)	TV	250
15	Bishōjo Senshi Seera Moon <i>Sailor Moon</i>	Filmes	3
16	Bleach	TV	24
17	Blood - The last vampire	OVA	1
18	Caleidostar	TV	12
19	Candy Candy	OVA	1
20	Candy Candy	TV	52
21	Cannon Fodder - Memories	Filme	1
22	Chobits	TV	24
23	CLAMP Detective School	TV	24
24	CLAMP in wonderland	especial (Clip)	1
25	Clover	especial (Clip)	1
26	Corrector Yui	TV	10
27	Cowboy Bebop	Filme	1
28	Cyborg 009	TV	12
29	Dartagnã e os três mosqueteiros	TV	12
30	Denno Shojo Ai <i>Video Girl Ai</i>	TV	26
31	Digimon	TV	24
32	Dom Dracula	TV	12
33	Dragon Ball	TV	12
34	Dragon Ball GT	TV	12
35	Dragon Ball Z	Filme	1
36	Dragon Ball Z	TV	12
37	El Hazard	TV	2

38	Escaflowne		TV	26
39	Escaflowne		Filme	1
40	Fantomas		TV	22
41	Final Flight of Osiris - Animatrix	<i>O último Voo de Osiris</i>	curta-metragem	1
42	Flint - Time Detective		TV	3
43	Fruits Basket		TV	26
44	Full Metal Alchemist		TV	52
45	Full Metal Alchemist		Filme	1
46	Furi Kuri		TV	12
47	Fushigi Yuugi		OVAs	3
48	Fushigi Yuugi		TV	52
49	Ghost in the Shell		Filme	1
50	Ghost in the Shell 2: Innocence		Filme	1
51	Golden Boy		TV	9
52	Groizer X		TV	12
53	Gundan Wing Mobile Suit		Filme	1
54	Haha o Tazunete Sanzenri	<i>Marco</i>	TV	5
55	Hanma 1/2		Filme	1
56	Hanma 1/2		TV	12
57	Hantaro		TV	5
58	Hauru no Ugoku Shiro	<i>O Castelo Animado</i>	Filme	1
59	Hellsing		TV	13
60	Hellsing		OVAs	2
61	Histórias de fantasmas		TV	10
62	Honey Honey		TV	2
63	InuYasha		Filmes	4
64	InuYasha		TV	240
65	Kakumei Utena		Filme	1
66	Kakumei Utena		TV	24
67	kareshi kanojō no jijō	<i>Karekano</i>	TV	26
68	Kashi no ki Mokku	<i>Pinóquio</i>	TV	26
69	Kaze no tani no Naushikaä	<i>Nausica do Vale dos Ventos</i>	Filme	1
70	Kick no Oni	<i>Sawamu</i>	TV	5
71	Kidō Keisatsu Platlabor	<i>Platlabor</i>	TV	24
72	Kidō Keisatsu Platlabor	<i>Platlabor</i>	Filme	1
73	Kid's Story - Animatrix	<i>Era uma vez um garoto</i>	curta-metragem	1
74	Kinnikuman	<i>Músculo total</i>	TV	1
75	Kirby		TV	5
76	Kyaputen Tsubasa	<i>Super Campeões</i>	TV	12
77	Lain		TV	24
78	Last Exile		TV	26
79	Love Hina		TV	26
80	Loveless		TV	26
81	Magnetic Rose - Memories		Filme	1
82	Mahha Go Go Go	<i>Speed Racer</i>	TV	26
83	Mahou Tsukai Tai		OVAs	6
84	Mahou Tsukai Tai		TV	22
85	Majō no Takyûbin	<i>Entregas Especiais da Bruxinha Kiki</i>	Filme	1
86	Matriculated - Animatrix	<i>O Robô Sensível</i>	curta-metragem	1

87	Medabot		TV	26
88	Megaman		TV	3
89	Metropolis		Filme	1
90	Mononoke Hime	<i>Princesa Mononoke</i>	Filme	1
91	Monster Rancher		TV	10
92	Nana		TV	24
93	Nana Iro Hana	<i>Angel e a flor das sete cores</i>	TV	12
94	Naruto		OVAs	3
95	Naruto		TV	226
96	Naruto		Filmes	4
97	O Reino dos Gatos		Filme	1
98	O Violinista de Hamelin		TV	2
99	Oh! Megami Sama		TV	6
100	Oh! Megami Sama		Filme	1
101	One Piece		TV	6
102	Oneamusu no Tsubasa		especial (Clip)	1
103	Peach Girl		TV	24
104	Pokemon		TV	50
105	Pokemon		Filmes	4
106	Popolocrois		TV	10
107	Program - Animatrix	<i>Um coração de Soldado</i>	curta-metragem	1
108	Ragnarok		TV	26
109	RayEarth		OVA	1
110	RayEarth		TV	24
111	Records of Lodoss War		OVAs	13
112	Records of Lodoss War		TV	13
113	RG Veda		OVAs	4
114	Reservoir Tsubasa Chronicles		TV	52
115	Reservoir Tsubasa Chronicles		Filme	1
116	Ribbon no Kishi	<i>A Princesa e o Cavaleiro</i>	TV	24
117	Rotaru no Haka		Filme	1
118	Rurouni Kenshin	<i>Samurai X</i>	TV	50
119	Rurouni Kenshin	<i>Samurai X</i>	OVAs	6
120	Rurouni Kenshin	<i>Samurai X</i>	Filmes	2
121	Saikano		TV	13
122	Saint Seiya	<i>Cavaleiros do Zodíaco</i>	Filme	1
123	Saint Seiya	<i>Cavaleiros do Zodíaco</i>	TV	24
124	Sakura Card Captor		TV	75
125	Sakura Card Captor		Filmes	2
126	Sakura Wars Ouka Kenran		TV	4
127	Samurai Champloo		TV	26
128	Saraba Uchuusenkan Yamato	<i>Patrulha Estelar</i>	Filme	1
129	Sen to Chihiro no Kamikakushi	<i>A Viagem de Chihiro</i>	Filme	1
130	Sennen Joyû	<i>Millenium actress</i>	Filme	1
131	Shadow boy		TV	5
132	Shaman King		TV	5
133	Shin Kido Senki Gundan Wing		TV	5
134	Shin Seiki Evangelion	<i>Neon Genesis Evangelion</i>	Filme	1
135	Shin Seiki Evangelion	<i>Neon Genesis Evangelion</i>	TV	26

REFERÊNCIAS:

- ALLISON, Anne. *The Japan Fad in Global Yuth Culture and Millenial Capitalism*. In: LUNNING, Frenchy. *Mechademia 1: Emerging worlds of anime and manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. (p.11-21)
- ALONSO, Juan. *O papel do “terceiro sujeito” na interação: simples observador ou criador do processo* in *Semiótica, mídia e arte*, Revista *Nexos*, n.3 especial, São Paulo, Terra, 1998. (p.75-88)
- AMOUNT, Jacques. *A Estética do Filme*. SP: Papirus, 2005.
- _____. *Claro e Confuso: a mistura de imagens no cinema*. Em: Revista *GALÁXIA*, n.6. SP: EDUC, 2003. (p.25-66)
- BARRAL, Étienne. *Otaku: os filhos do virtual*. São Paulo: Senac, 2000.
- BARROS, Diana Luz P. de. *Teoria do Discurso*, SP: Editora Atual, 1988.
- _____. *Teoria Semiótica do Texto*, SP: Editora Àtica, 2005.
- BÉRGSON, Henri. *A Evolução Criadora*. SP: Martins Fontes, 2005. – (Coleção Tópicos).
- BERTRAND, D. *Caminhos da Semiótica literária*, Bauru SP: EDUSC, 2003.
- BLEILER, Everett F. *Essential Japanese Grammar*, Dover Publications Inc.: NYork, 1963.
- BOLTON, Christopher. *Anime horror and its audience: 3x3 Eyes and Vampire Princess Miyu*. In: McROY, Jay. *Japanese Horror Cinema*. Hawai: University of Hawai Press, 2005.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London and University of Wisconsin Press, Routledge, 1985.
- BORGES, Patrícia M. *Traços Ideogramáticos na Linguagem dos Animês*. Dissertação (Doutorado em Comunicação e Semiótica) PUC/SP – Orientação: Prof. Dr. Sergio Bairon B. Santana, 2005.
- CALAZANS, Flávio. *Propaganda subliminar multimídia*. SP: Summus Editorial Ltda., 1992.
- CALICHMAN, Richard F. *Contemporary Japanese Thought*. Nova York: Columbia University Press, 2005.
- CAMPOS, Haroldo de. *Ideograma: Lógica, Poesia, Linguagem*. SP: Editora da Universidade de São Paulo, 2000.
- CAUQUELIN, Anne, *Teorias da Arte*, SP: Martins, 2005.
- COSTA, Luis Edgar. *Estratégias de Persuasão Estética*. Em: *Semiótica, mídia e arte*, Revista *Nexos*, n.3 especial, São Paulo: Terra, 1998. (p. 135-144)
- COURTES, Joseph. *Introdução à Semiótica Narrativa e Discursiva*, Portugal: Livraria Almeida, 1979.

DAVIS, Darrell William. *Picturing Japaneseness, Monumental Style, National Identity, Japanese Film*. New York: Columbia University Press, 1996.

DEMETRESCO, Sylvia. *Vitrina: Construção de Encenações*. SP: Editora SENAC SP: EDUC, 2001.

DIAS, Lincoln G. *A enunciação na Pintura: um estudo de caso*. Em: *Semiótica, mídia e arte, Revista Nexos*, n.3 especial, São Paulo, Terra, 1998. (p.103-118).

DOMINGUES, Diana. (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. da UNESP, 1997.

DONDIS, Donis A. *Síntaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DRAZEN, Patrick. *Anime Explosion: The What? Why? and Wow! of Japanese*. California, USA: Stone Bridge Press, 2003.

FELINTO, Erick. *Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico*. Em: *Revista GALÁXIA*, n.6. SP: EDUC, 2003. (p.165-190)

FERRARA, Lucrecia d'Aléssio. *Do Desenho ao Design: um percurso semiótico?* Em: *Revista GALÁXIA*, n.7 SP: EDUC, 2004. (p.49-58)

FIORIN, J. L. *Elementos da análise do discurso*. São Paulo: Ática, 1995.

_____, *As astúcias da enunciação*. São Paulo: Ática, 1996.

_____, *Semiótica e comunicação*. *Revista Galáxia*, n.8 SP: EDUC, 2004. (p. 13-30)

FIORIN, J. L e SAVIOLI, F. P. *Para Entender o Texto*, SP: Editora Ática, 1995.

FLOCH, J. M. *Quelques concepts fondamentaux en sémiotique générale*, In: *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*, Paris-Amsterdam, Hadès-Benjamins, 1985. trad.: "Alguns conceitos fundamentais em Semiótica Geral", *Documentos de estudo do CPS*, 1, 2001.

_____, *Visual Identities*. Trad. inglês por Alec McHoul e Pierre van Osselaer, Londres e Nova York: Continuum, 2000.

FRAGOSO, Suely. *Perspectivas: uma confrontação entre as representações perspectivadas, o conhecimento científico a cerca do espaço e a percepção cotidiana*. Em: *Revista GALÁXIA*, n.6. SP: EDUC, 2003. (p.105-120)

FURNISS, Maureen. *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Austrália: John Libbey & Co. Pty Ltd. 2000.

GOMES, Henriquette Ferreira. *O Ambiente informacional e suas tecnologias na construção dos sentidos e significados*. *Ci. Inf. Brasília*, v. 29, n. 1, p. 61-70, jan./abr. 2000.

GRAVETT, Paul. *Mangá – como o Japão reinventou os quadrinhos*. SP: Conrad, 2006.

GREIMAS, Algirdas J. *Da Imperfeição*. Trad. Port. A. C. de Oliveira São Paulo: Hacker Editores, 2002.

_____, COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. Trad. A. Dias Lima e al. São Paulo: Cultrix, 1983.

_____, *Semiótica Figurativa e Semiótica Plástica*, in *Significação*, Revista Brasileira de Semiótica Nº4, 1984.

GUYOT, Didier Quella. *A História em Quadrinhos*. SP: Edições Loyola, 1994.

HAAR, Michel. *A Obra de Arte – ensaios sobre a ontologia das obras*. RJ: DIFEL, 2000.

HAMMAD, Manar. *Expressão Espacial da Enunciação*. Em: *Documentos de Estudo de Pesquisas Sóciosemióticas – 4* (2005) – SP: Edições CPS, 2005.

HASHIMOTO, Madalena. *Pintura e Escritura do Mundo Flutuante: Hishikawa Moronobu e Ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zoshi*. SP: Editora Hedra, 2002.

HUXLEY, Aldous. *Brave New World*. England: Pearson-ELT, 1ª Ed. 1931, 1999

IRWIN, William. *The Matrix and Philosophy: welcome to the desert of the real*. Chicago: Open Court, 2005.

KOKUBO, Neida, *Novo Curso básico de Japonês*, Volumes 1 e 2, Aliança Cultural Brasil-Japão:SP, 2004.

KUSAHARA, Machiko. *Pensar diferente: uma visão sobre a arte contemporânea japonesa com mídias digitais*. Em: DOMINGUES, Diana. *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

LANDOWSKI, Eric. *Aquém ou além das estratégias, a presença contagiosa*. SP: Edições CPS, 2005.

_____, *Presenças do outro: ensaios de sociosemiótica*. SP: Edit. Perspectiva S.A., 2002. (Coleção Estudos – Semiótica. n. 183)

_____, *O olhar comprometido*. Em: Revista *Galáxia*, n.3, trad. A. C.de Oliveira, M. da Vinci de Moraes, SP: EDUC, 2001. (p.19-56)

_____, *Flagrantes delitos e retratos*. Revista *Galáxia*, n.8, trad. D. Ferreira, SP: EDUC, 2004. (p. 31-70).

LANDOWSKI, E. e OLIVEIRA, A. C. de (Ed.). *Do inteligível ao sensível: Em torno da obra de Algirdas Julien Greimas*. São Paulo: Educ, 1995.

LANDOWSKI, E. e OLIVEIRA, A. C. de, DORRA, R. (Ed.). *Semiótica, estesis, estética*, São Paulo-Puebla: EDUC-UAP,1999.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *A arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.

- LUNNING, Frenchy. *Mechademia 1: Emerging worlds of anime and manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- LUNNING, Frenchy. *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- LUYTEN, Sonia Bibe. (Org.) *Cultura Pop Japonesa – mangá e anime*. SP: Hedra, 2005.
- _____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. SP: Hedra, 2000.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- _____. *O Sujeito na Tela, Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*, Paulus:SP, 2007.
- MARINHO, Celisa C. A. *Signos em Animação*. Dissertação (Doutorado em Comunicação e Semiótica) PUC/SP – Orientação: Prof. Dr. Sergio Bairon B. Santana, 1992.
- McCARTHY, Helen. *The Anime Movie Guide*. Londres: Titan Books, 1996.
- McCARTHY, Helen. *500 Manga Heroes & Villains*. Canada: Chrysalis Book Group, 2006.
- MENEZES, M. Christina. *Recursos de linguagem na animação: A enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) PUC/SP – Orientação: Prof. Dr. Arlindo Machado, 2005.
- MICHAELIS, *Dicionário Prático Japonês-Português*, Aliança Cultural Brasil-Japão:SP, 2005.
- MITSUGU, Katayori. *Katayori Mitsugu: A pioneer of Manga studies in Japan before and after the war*. - entrevista concedida ao jornalista Ogi Fusami para o Fall Ijoca em 2005.
- NÖTH, Winfried. *Panorama da Semiótica – de Platão a Peirce*, SP: Annablume, 1995.
- NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. EUA: Palgrave Macmillan, 2005.
- OGI, Fusami. *Katayori Mitsugi: A Pioneer of Manga Studies in Japan Before and After the War*. International Journal of Comic Art Fall Ijoca 7(2), 2005 (p. 47-67)
- OLIVEIRA, Ana Claudia de. (Org.) *Semiótica Plástica*. SP: Hacker Editores, 2004.
- _____. *Vitrinas, acidentes estéticos na cotidianidade*. São Paulo: Educ, 1997.
- _____. *A Semiótica: uma outra prática do olhar na vida sócio-cultural*. Em: *Semiótica, mídia e arte*, Revista *Nexos*, n.3 especial, São Paulo: Terra, 1998. (p.7-12)
- _____. *A Semiótica na Gravitação dos Sentidos*. Em: *Semiótica, mídia e arte*, Revista *Nexos*, n.3 especial, São Paulo: Terra, 1998. (p.89-102)
- _____. *O sabor de Sabor pão de Açúcar*. Em: LEMOS, A. SILVA, J. Machado, SÁ, Pereira, *Mídia*, BR. Porto Alegre: Sulinas, 2003. (p. 145-178)

- ORTIZ, Renato. *O Próximo e o Distante: Japão e Modernidade – Mundo*. SP: Brasiliense, 2000.
- PLATÃO, F. Savioli e FIORIN, J. Luiz. *Para Entender o Texto*. SP: Ed. Ática, 1995.
- POITRAS, Gilles. *The Anime Companion – What’s Japanese in Japanese animation?.* California, USA: Stone Bridge Press, 1999.
- PUBLIFOLHA, *15 Minutos Japonês*, Publifolha:SP, 2007.
- RICHIE, Donald, *Japanese Cinema*, Oxford University Press:USA, 1990.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Razão Social, 1992.
- _____, *Comunicação e Pesquisa, Projetos para Mestrado e Doutorado*. SP: Hacker Editores, 2001.
- SATO, Cristiane A. *JAPOPOP O Poder da Cultura Pop Japonesa*. SP: NSP-Hakkosha, 2007.
- _____. *A Cultura popular japonesa: animê*. Em: LUYTEN, Sonia B. *Cultura Pop Japonesa: mangá e animê*. SP: Hedra, 2005.
- SHAMOON, Deborah. *Revolutionary Romance: The Rose of Versailles and the Transformation of Shojo Manga*, In: LUNNING, Frenchy. *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- SCHODT, Frederik. *MANGA! MANGA! The World of Japanese Comics*. Japão:Kodansha, 1988
- SENNET, Ted. *The Art of Hanna Barbera*. USA:Penguin, 1989.
- SILVA, Tiago da Costa e. *Por Uma Poética do Cinema de Animação*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) PUC/SP – Orientação: Profa. Dra. Lúcia Santaella, 2005.
- SOUZA, Marco. *O Kuruma Ningyo e o Corpo no Teatro de Animação Japonês*. São Paulo:Annablume, 2005.
- TAKAYA, Natsuki, *Fruits Basket*, Vl. 23, JBC:RJ, 2007.
- TOBIRA: *Portal de Acesso à Cultura, Língua e estudos Japoneses*. Fundação Japão: São Paulo, Edição nº 6 Out. Nov. Dez. 2007.
- TOKU, Masami, *Shojo Manga! Girls’ Comics! A Mirror of Girls’ Dreams*, In: LUNNING, Frenchy. *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- WONG, Wendy Siuyi. *Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond*. In: LUNNING, Frenchy. *Mechademia 1: Emerging worlds of anime and manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. (p.23-45)
- XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema*. RJ: Edições Graal, 2003.

Alguns hiperlinks

Site: International Animated Film Association

Disponível em: <http://www.asifa.net/>

Acesso: 04 de Junho de 2007

Site: Anime and Manga Database (AnimeNfo.com)

Disponível em: http://www.animenfo.com/animetitle,1047,inqgsq,candy_candy.html

Acesso: 01 de agosto de 2006

Site: Best Anime.com

Disponível em: <http://www.bestanime.com>

Acesso: 01 de agosto de 2006

Site: Warner Bros Brasil

Disponível em: <http://www.br.warnerbros.com>

Acesso: 31 de julho de 2006

Site: O maravilhoso mundo da Hannabarbera.com

Disponível em: <http://www.hannabarbera.com.br>

Acesso: 31 de julho de 2006

Site: Cartoonnetwork.com.br

Disponível em: <http://www.cartoonnetwork/studio/hanna.html>

Acesso: Fevereiro de 2003

Site: Cartoonnetwork.com.br

Disponível em: <http://www.cartoonnetwork/studio/Barbera.html>

Acesso: Fevereiro de 2003

Site pesquisas capes

Disponível em: http://www1.capes.gov.br/estudos/dados/2004/33005010/031/2004_031_33005010021PO_ProjPesq.pdf

Acesso: Outubro de 2006

Vídeos

Os dois vídeos abaixo pertencem ao material didático produzido pela Professora Doutora Patrícia M. Borges para atuação nas áreas do conhecimento em Comunicação e Artes:

1) VÍDEO, *Linguagem Cinematográfica: Montagem*. Belas Artes, 2001.

2) VÍDEO, *Linguagem Cinematográfica: Planos de Filmagem*. Belas Artes, 2001.

DVDs

ANIMATRIX - 2003

Worner Broths DVD, 94min. Com *making of*

MATRIX (THE MATRIX) - 1999

Worner Broths DVD, 136min. Com *making of*