

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

LUIZ ARMANDO DE MOURA

**Recombinação, inspiração e fluxo: A série animada FLCL e uma cartografia das
imagens**

Orientação: Prof. Dr. Norval Baitello Jr.

SÃO PAULO

2021

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

LUIZ ARMANDO DE MOURA

**Recombinação, inspiração e fluxo: A série animada FLCL e uma cartografia das
imagens**

Tese apresentada para à Banca Examinadora da
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
como exigência para obtenção do título de Mestre
do Programa de Estudos Pós-Graduados em
Comunicação e Semiótica, na Linha de Pesquisa
‘Processos de criação na comunicação e na
cultura’ sob orientação do Prof. Dr. Norval
Baitello Jr.

SÃO PAULO

2021

Banca examinadora:

*“Procurei escrupulosamente não
rir, não chorar, nem detestar as
ações humanas, mas
entendê-las.”*

- Baruch Espinoza

Esta pesquisa foi desenvolvida com apoio financeiro da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

AGRADECIMENTOS

À CAPES e à Fundação São Paulo pela concessão da bolsa de estudos, que possibilitou a realização deste mestrado.

Ao meu orientador Norval Baitello Junior pelo acolhimento, pelo exemplo de professor e pesquisador, e por sempre me lembrar que não há problema algum em se sentir perdido.

Ao professor Diogo Bornhausen, por me ensinar e me incentivar a melhorar desde o começo da minha graduação.

Ao professor Amálio Pinheiro pela parceria, amizade e pelas aulas que mudaram minha vida.

À professora Christine Greiner, pelas divertidas aulas que foram essenciais para a minha vida acadêmica.

À minha irmã Daniella, minha companheira de vida, por todo o amor que acalenta até nos períodos mais difíceis.

Aos meus pais, Gisele e Luiz, pelo apoio e amor que nunca deixaram de manifestar em nenhum momento de minha vida.

À Kami, pela parceria pessoal e profissional, por escutar minhas reclamações e por sempre oferecer comentários sinceros quando peço.

À Letícia, pelo carinho, amor e companhia.

Aos amigos acadêmicos, por todo o acolhimento e parceria

Às muitas pessoas com quem tenho amizade - seja, ou não, de longa data - simplesmente por estarem em minha vida.

RESUMO

O presente trabalho estuda o campo de relação entre o espectador e uma obra de arte principalmente a partir da animação japonesa FLCL (2000), criada por Kazuya Tsurumaki, que até hoje continua a ser discutida e consumida por pessoas de todo o mundo. Novas teorias, interpretações e discussões continuam surgindo conforme o passar do tempo em todos os ambientes culturais.

O fio condutor da pesquisa é a série animada televisiva, estabelecendo paralelos com outras animações, filmes experimentais, adaptações cinematográficas de literatura e formas mais experimentais de *remix* de mídia audiovisual, como os *Anime Music Videos* e *Youtube Poop*, de modo a encontrar pontos em comum da linguagem audiovisual para navegarmos o ambiente dessas imagens.

Também estudamos os meios, técnicas e processos que estimulam o fluxo das imagens e, assim, propor uma forma de análise e de criação de uma Arte que fuja de movimentos binários de exclusão e oposição, incentivando combinação, tradução e confluência. Acima de tudo, essa dissertação pretende propor uma forma feliz, e não por isso menos exigente ou atenciosa, de realizar tais estudos e de traçar uma cartografia das imagens - sobretudo das techno-imagens - ampla e de fácil navegação.

Como ferramenta, utilizamos a teoria de Vilém Flusser acerca das imagens produzidas por aparatos eletrônicos, e sua teoria sobre a escrita do roteiro cinematográfico, produção e consumo do audiovisual. Também usamos o conceito de *pathosformel* proposto por Aby Warburg. O conceito de iconofagia de Norval Baitello Junior e antropologia história de Christoph Wulf, de modo a compor uma cartografia das imagens, e traçamos uma análise de FLCL e do Estúdio Gainax, onde o anime foi feito. Aqui utilizamos como ferramenta os escritos de Dani Cavallaro, uma entrevista com Hideaki Anno, artigos sobre Cinema dos críticos Roger Ebert e Yuan Qingfeng e textos de análise literária. Por fim, são feitas considerações sobre nostalgia e *revivals* com os estudos de Tradução Intersemiótica de Julio Plaza.

Palavras-chave: FLCL, light novel, anime, iconofagia.

ABSTRACT

This work studies the field of relationship between the viewer and a work of art, mainly based on the Japanese animation FLCL (2000), created by Kazuya Tsurumaki, which to this day continues to be discussed and consumed by people all over the world. New theories, interpretations and discussions continue to emerge as time goes by in all cultural environments.

The guiding thread of the research is the animated television series, but we use frequent splashes in other works of art: Other animations; experimental films; cinematographic adaptations of literature and more experimental forms of audiovisual media remix, such as Anime Music Videos and Youtube Poop, in order to find commonalities in the audiovisual language to navigate the environment of these images.

As a tool, we used Vilém Flusser's theory about images produced by electronic devices, and his theory about the writing of cinematographic script, production and consumption of audiovisual. We also used the concept of *pathosformel* proposed by Aby Warburg as developed by Norval Baitello Junior and Christoph Wulf, in order to compose a cartography of the images, and we traced an analysis of FLCL and the Gainax Studio, where the anime was made. Here we use as a tool the writings of Dani Cavallaro, an interview with Hideaki Anno, articles on Cinema by critics Roger Ebert and Yuan Qingfeng and texts of literary analysis.

Finally, considerations about nostalgia and revivals are made with Julio Plaza's Intersemiotic Translation studies.

We also study the means, techniques and processes that stimulate the flow of images and, thus, propose a way of analysis and creation of an Art that escapes binary movements of exclusion and opposition, encouraging combination, translation and confluence. Above all, this dissertation intends to propose a happy way, and therefore not less demanding or attentive, to carry out such studies and to draw a cartography of the images - above all of the techno-images - wide and easy to navigate.

Palavras-chave: FLCL, light novel, anime, iconofagia,

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01: Capa Brasileira do primeiro volume da *light-novel* “Toradora!”
- Figura 02: Tabela da origem do Katakana
- Figura 03: Fotograma do curta-metragem “Namagura Gatana” de 1917
- Figura 04: Fotograma do curta-metragem “Urashima Taro”
- Figura 05: Capa Brasileira do primeiro volume do *mangá* “A Rosa de Versalhes”
- Figura 06: Capa original da *light-novel* “Suzumiya Haruhi no Yuuutsu”
- Figura 07: Capa Brasileira do primeiro volume do *mangá* “Kingdom Hearts”
- Figura 08: Fotograma do primeiro episódio da série *anime* “FLCL”
- Figura 09: Documento oficial dos ambientes da série *anime* “FLCL”
- Figura 10: Fotograma do filme “Uma História de Tabaco” de 1925
- Figura 11: Cena da série animada FLCL na qual o traço é intencionalmente distorcido.
- Figura 12: Plano-detelhe do filme “O Mundo”, dirigido por Jia Zhangke.
- Figura 13: Plano do filme “O Mundo”, sequência do plano mostrado na Figura 12
- Figura 14: Plano de transição do filme “O Mundo”
- Figura 15: Plano do filme “O Mundo”, sequência da Figura 14

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1: <i>ANIME, LIGHT NOVEL</i> E TECNO-IMAGENS	14
1.1: Nomenclaturas	14
1.2: Como pronunciar FLCL	16
1.3: O que é FLCL?	16
1.4: O alfabeto como jogo	17
1.5: Uma breve historiografia	20
1.6: Meios e suas formas narrativas	29
1.6.1: Descrevendo os primeiros 2 minutos e 25 segundos do primeiro episódio da série televisiva FLCL	31
1.6.2: A leitura da imagem e do som	34
 CAPÍTULO 2: IMAGENS EM FLUXO	
2.1: A animação como um universo	39
2.1.1: “O Mundo” e a animação	41
2.2: Examinando outras linguagens	43
2.2.1: “Um Elefante Sentado Quietamente” e a estrutura narrativa	44
2.2.2: O certo, o errado e tudo o que há no meio.	46
2.2.3: Recombinação e fluxo	49
2.2.4: A imagem recombina	50
2.2.5: Adaptando “Uma Dobra no Tempo”	55

CAPÍTULO 3: CLÍMAX, IMAGINAÇÃO, EMOÇÃO E NOSTALGIA	57
3.1: FLCL e AMV	58
3.2.: <i>PROGRESSIVE & ALTERNATIVE</i>: FLCL COMO NOSTALGIA ..	59
 CONCLUSÃO	 63
 BIBLIOGRAFIA	 65

INTRODUÇÃO

Essa dissertação parte de uma investigação a respeito do *anime* FLCL, animação de 6 episódios produzida no Japão em 2000 com a qual tive contato em meados de 2005 durante minha juventude.

O impacto que a obra televisiva exerceu em mim foi enorme a ponto de ajudar a moldar meu olhar e minha relação com produtos audiovisuais em geral, e me estimulou a fazer Comunicação Social com Habilitação em Cinema como minha graduação para que conseguisse estudar não apenas quais são as influências sociais, pessoais e culturais de produtos midiáticos, mas também quais os mecanismos utilizados pelos produtores para atingir essa influência.

Investigaremos como a animação utiliza as particularidades próprias de sua linguagem, e o que podemos aprender com esses produtos midiáticos para pensarmos uma nova forma de produzir e consumir imagens em movimento. Uma forma que não segregue, que não devore, mas que estimule a imaginação e a produção de imagens endógenas dentro do espectador.

Tamanha é a relevância de FLCL que até hoje, 21 anos depois de seu lançamento inicial, esses seis episódios continuam a ser discutidos, recomendados e consumidos por pessoas de todo o mundo. Novas teorias, interpretações e discussões continuam surgindo conforme o passar do tempo em todos os ambientes culturais. FLCL é apenas um dos muitos exemplos de obras produzidas no Japão que foram popularizadas do outro lado do mundo, e muito do que mantém esse anime nos holofotes é, sobretudo, sua imprevisibilidade.

No capítulo 1, a dissertação explica termos e conceitos que serão necessários para a melhor compreensão do nosso objeto de estudo. Traçando uma breve historiografia da Animação japonesa e de produtos plurimidiáticos que surgiram em paralelo. Ainda no primeiro capítulo, o texto explora, usando sobretudo a teoria de Vilém Flusser acerca das imagens produzidas por aparatos eletrônicos, e sua teoria sobre a produção e consumo do audiovisual.

No capítulo 2 é realizada uma cartografia de vários tipos diferentes de linguagens do audiovisual. São estudadas animações; adaptações da Literatura para o Cinema e formas

experimentais de recombinação e *remixagem* de mídia audiovisual pré-existente, como os *Anime Music Videos* e o *Youtube Poop*, utilizando o conceito de *pathosformel* proposto por Aby Warburg e explanado por Norval Baitello Junior e Christoph Wulf, assim como artigos sobre Cinema dos críticos e ensaístas Roger Ebert e Yuan Qingfeng e textos de análise literária de Nelson Perlongher e Anna Quindley.

No terceiro e último capítulo, é realizada uma ligação de tudo o que fora exposto e examinado nos capítulos anteriores. Novamente usando Aby Warburg como fio condutor, é traçada uma análise de FLCL e de seu berço Estúdio Gainax como escrito por Dani Cavallaro, e são feitas considerações sobre nostalgia e *revivals* com os estudos de Tradução Intersemiótica de Julio Plaza.

Capítulo 1: Anime, light novel e tecno-imagens

1.1. Nomenclaturas:

Ao longo deste trabalho, alguns termos em japonês serão recorrentes, visto que muitos deles já foram incorporados no imaginário do público consumidor de animação, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos e romances japoneses. De modo a tornar esses termos acessíveis, é necessário distinguir o que são essas palavras em sua raiz e os significados particulares expressados por essas palavras em japonês.

Um desses termos é *anime*. Segundo artigo de Lesley Aeschliman para o portal BellaOnline: “No Japão é usado como um termo guarda-chuva para se referir à toda animação produzida ao redor de todo o mundo.”¹



Figura 01: Capa Brasileira do primeiro volume da *light-novel* “Toradora!”, lançado pela editora NewPop em 2018. Fonte: https://blogbbm.com/light_novel/toradora/

¹ “In Japan, anime is used as a blanket term to refer to all animation from all over the world. In English, many dictionaries define it as, “a style of animation developed in Japan.”

Porém, o termo foi, com o tempo, passando a se referir apenas a “um estilo de animação criado no Japão que é caracterizado por visuais coloridos retratando personagens vibrantes em enredos cheios de ação frequentemente com temas fantásticos ou futuristas”, o que permitiu a criação de “animes não-Japoneses” que, apesar de não terem sido produzidas no Japão, incorporam algumas das características visuais e narrativas associadas de forma costumeira às produções japonesas. O termo *light novel*, segundo o dicionário japonês Kotobank, diz respeito a:

Uma nova classificação de romance. É um romance divertido para jovens, escrito em um estilo leve e fácil de entender, abordando SF (*science fiction*, ou ficção científica), horror, mistério, fantasia e romance, mas não há uma definição clara. Embora seja um termo no idioma inglês que combina “light” com “novel”, romance, há controvérsia quanto ao significado de “light”. É também chamado (no Japão) de *Ranobe*, para abreviar.²

² “小説の分類の一つ。SFやホラー、ミステリー、ファンタジー、恋愛などの要素を、軽い文体でわかりやすく書いた若者向けの娯楽小説をいうが、明確な定義はない。英語のlight（軽い）とnovel（小説）を組み合わせた和製英語であるが、「軽い」という訳については異論もある。略してラノベともいう”

1.2. Como pronunciar FLCL

O título oficial da obra que serve de objeto de estudo para essa dissertação é “FLCL”, em alfabeto latino.

Na língua japonesa, a única consoante que pode estar em uma sílaba sem o acompanhamento de uma vogal é “n” (ん ou ン). Assim, não existe no idioma um modo de falar, foneticamente, cada uma das letras FLCL, fazendo com que o título da obra seja pronunciado como フリクリ - ou Fu Ri Ku Ri, na tentativa de fazer o som correspondente às letras do alfabeto latino. Muitos se referem à série diretamente como Furi Kuri.

Aqui, optamos por utilizar o título original, usando as letras FLCL do alfabeto latino. A leitura, porém, pode ser feita de qualquer forma que seja natural ao leitor. Como muitos, pode ser lido como Furi Kuri, ou cada letra pode ser lida isoladamente.³

1.3. O que é FLCL?

FLCL (no original: フリクリ ou Fu Ri Ku Ri) é uma animação japonesa de 6 episódios criada pelo estúdio Gainax. O *anime* de apenas seis episódios foi distribuído diretamente para home video no sob a plataforma de venda de DVD em formato episódico: O primeiro volume com o primeiro episódio foi lançado em 26 de Abril de 2000. Depois, os próximos 4 episódios foram lançados dessa mesma forma, atingindo os mercados respectivamente em Junho, Agosto, Outubro e Dezembro de 2000, com o último episódio encerrando a série televisiva em 16 de Março de 2001. Apenas em Agosto de 2005 seria lançada uma compilação contendo os 6 episódios em DVD.

Porém, FLCL não se conteve apenas ao formato “imagem e som produzido para a televisão”. Desde o princípio, o *anime* foi lançado em paralelo a outros produtos em diferentes meios. De Junho de 2000 a Março de 2001, foram lançados 3 volumes de FLCL no

³Fonte: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSctP-iKXoSob66kLUwc3STewj4T2U2S1J_HiZaGqVnilJ5Xig/viewanalytics> Acesso em: 18 mai. 2021

formato de *light novel*. Um *mangá* de duas edições foi publicado ao longo deste mesmo ano. Assim, a franquia plurimidiática conquistou espaço como uma obra *cult* tanto dentro quanto fora do Japão. Em 2003, FLCL foi licenciado para exibição nos Estados Unidos pelo bloco *Adult Swim* do canal *Cartoon Network*. Houveram lançamentos comerciais oficiais nos Estados Unidos também do *mangá* e dos três volumes da *light novel*, com tradução e lançamento editorial profissional.

FLCL nunca foi exibida oficialmente no Brasil e também não houveram lançamentos do *mangá* e da *light novel*. Apesar disso, o anime entrou no imaginário do público consumidor de anime e *mangá* em nosso país por meio da internet ou por comércio de DVDs não-oficiais, com tradução feita por fãs. As alternativas para consumo do *mangá* e *light novel* seriam a exportação do produto ou a leitura de scans não-oficiais colocadas de forma ilegal na internet. FLCL foi apenas um dos inúmeros casos de franquias que se tornaram sucessos no Brasil e que nunca foram lançadas oficialmente, com a pirataria sendo a única forma de acessar esse conteúdo.

1.4. O alfabeto como jogo

O primeiro episódio de FLCL, apropriadamente, também chama-se FLCL. Mas, afinal, o que significa FLCL?

Em japonês, o nome do anime é escrito utilizando um dos principais alfabetos no Japão. Este é o *katakana*.

Segundo matéria do portal Made in Japan, “Desde o século 20, o *katakana* tem sido utilizado principalmente para escrever onomatopeias, nomes científicos de plantas, animais e minerais, palavras e nomes estrangeiros, além de enfatizar certas expressões em textos.” (MADE IN JAPAN, 2014).

O alfabeto é fruto de uma derivação dos caracteres Chineses que ocorreu de maneira a possibilitar a simplificação. Na imagem abaixo, podemos ver quais foram as origens dos caracteres do *katakana*.

片仮名 (カタカナ) katakana

a	ア	阿	i	イ	伊	u	ウ	宇	e	エ	江	o	オ	於
ka	カ	加	ki	キ	幾	ku	ク	久	ke	ケ	介	ko	コ	己
sa	サ	散	shi	シ	之	su	ス	須	se	セ	世	so	ソ	曾
ta	タ	多	chi	チ	千	tsu	ツ	川	te	テ	天	to	ト	止
na	ナ	奈	ni	ニ	二	nu	ヌ	奴	ne	ネ	祢	no	ノ	乃
ha	ハ	八	hi	ヒ	比	fu	フ	不	he	ヘ	部	ho	ホ	保
ma	マ	万	mi	ミ	ミ	mu	ム	牟	me	メ	女	mo	モ	毛
ya	ヤ	也				yu	ユ	由				yo	ヨ	輿
ra	ラ	良	ri	リ	利	ru	ル	流	re	レ	礼	ro	ロ	呂
wa	ワ	和	wi	ヰ	井				we	ヱ	恵	wo	ヲ	乎
												n	ン	无

Imagem 02: Da direita para a esquerda podemos ver, primeiro em escrita latina, depois o caractere em katakana e depois o caractere Chinês que originou. Fonte: <https://www.omniglot.com/writing/japanese_katakana.htm>. Acesso em 24 de Março de 2021.

A matéria do portal Made in Japan também oferece mais exemplos e desenvolve:

Em mangás, por exemplo, o uso do katakana é bem frequente. Além de representar a maior parte das onomatopeias, o alfabeto também é usado para indicar a fala de algum personagem estrangeiro ou um robô. Trata-se de um recurso utilizado pelos autores para reforçar a ideia da fala diferenciada dos seus personagens.

Embora o katakana seja utilizado principalmente para transcrever palavras de origem não chinesa, existem alguns casos peculiares adotados pela língua japonesa em que o uso do alfabeto acontece sem que haja um motivo específico.

As expressões decorrentes de abreviações acabam virando katakana, mesmo que a palavra original tenha seu próprio kanji. É o caso do termo マジ (maji), muito falado por jovens para expressar uma reação do tipo “fala sério?”, “verdade?”. A palavra é resultado da abreviação de 真面目 (majime), que significa “seriedade”, “de aspecto ou caráter sério”. (MADE IN JAPAN, 2014)

Dado que o idioma Japonês é em silabário, abaixo vemos todos os caracteres presentes no *katakana* junto com seu equivalente em escrita Latina:

アa	イi	ウu	エe	オo
カka	キki	クku	ケke	コko
サsa	シshi	スsu	セse	ソso
タta	チchi	ツtsu	テte	トto
ナna	ニni	ヌnu	ネne	ノno
ハha	ヒhi	フfu	ヘhe	ホho
マma	ミmi	ムmu	メme	モmo
ヤya		ユyu		ヨyo
ラra	リri	ルru	レre	ロro
ワwa				ヲwo
		ンn		

ガga	ギgi	グgu	ゲge	ゴgo
ザza	ジji	ズzu	ゼze	ゾzo
ダda	ヂji	ヅdzu	デde	ドdo
バba	ビbi	ブbu	ベbe	ボbo

パpa	ピpi	プpu	ペpe	ポpo
-----	-----	-----	-----	-----

A escrita nesse alfabeto seria フリクリ, com o caractere フ representando o som “fu”; リ lendo-se “ri”; ク sendo “ku” e リ sendo, novamente, “ri”. A escrita フリクリ será sempre lida como “Furikuri” ou, como popularmente conhecido, “Furi Kuri”.

O primeiro episódio, como o anime, chama-se “Furi Kuri”. O segundo se chama “Faisuta”.

“Faisuta” é a leitura dos katakana ファイスタ

O katakana フ lê-se como “Fu” (como foi visto em Furi Kuri”), porém, a combinação ファ faz com que a leitura seja “Fa”. イ lê-se “i”, ス é “su” e タ é “ta”. “Faisuta”.

O título em inglês, “Fire Starter”, oferece um pouco de contexto para entendermos o que é “Faisuta”.

Algo comum no idioma japonês é a abreviação de palavras de origem estrangeira. É o caso de スマホ (sumaho). Segundo a definição presente no portal da Fundação Japão:

A palavra original é longa, então foi abreviada. Consegue imaginar qual é a palavra original em inglês? A dica é iPhone, BlackBerry, etc...

A resposta é “smartphone” e em japonês fica “スマートホン／スマートフォン (sumaatohon/sumaato fon)”. Mas como esta palavra também é um pouco comprida, utiliza-se somente o começo de cada uma das palavras de smart e phone, tornando “スマホ／スマフォ (sumaho/sumafo)”.

A abreviação se dá combinando os primeiros dois katakanas “suma” e o “ho” presente no fim da palavra “sumaatohon”, formando “sumaho”.

Como colocado pela autora Dani Cavallaro em “The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime”:

Mas então, o que não é surreal em FLCL? O próprio título é um enigma desconcertante. Como a resenha Gainax Pages do OVA explica, “FLCL, ou Furi-Kuri (ou Fooly Cooly) ... deriva do hábito japonês, especialmente entre os adolescentes modernos, de criar novas palavras japonesas combinando as primeiras sílabas de palavras em inglês. ... 'FLCL' não significa nada específico, entretanto. É usado deliberadamente de forma ambígua ... para conotar coisas sexuais, excitantes e aleatórias” (“Gainax Pages reviews: FLCL”).

1.5. Uma breve historiografia.

Em 2008, uma animação japonesa em curta-metragem fora encontrada em uma loja de antiguidades na cidade de Osaka, no Japão. Essa animação era *Namagura Gatana* (no original: なまぐら刀), dirigida por Junichi Kouchi em 1917, e ela conta a breve narrativa de um *samurai* desajeitado que compra uma espada e se coloca em repetidas situações de desvantagem devido à sua falta de habilidade e de técnica. Junto com *Namagura Gatana*, outra

animação contemporânea cujo suposto nome é Urashima Taro (浦島太郎) também foi encontrada na mesma loja de antiguidades. Estas, hoje restauradas, são consideradas as animações japonesas mais antigas já encontradas.

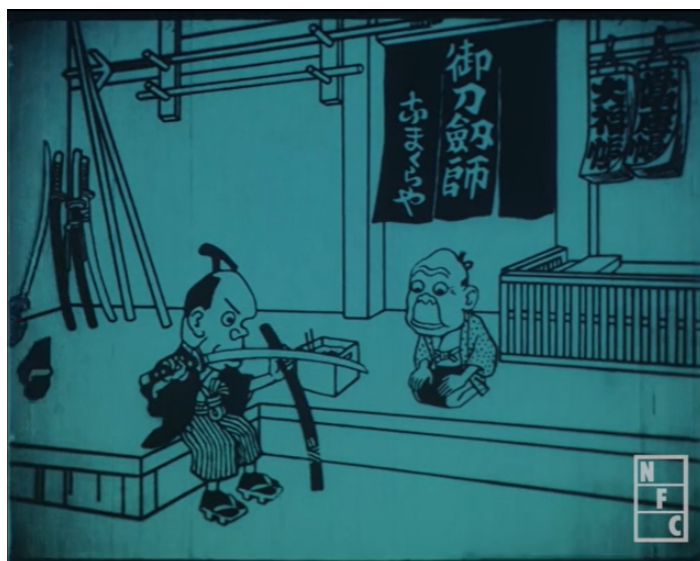


Figura 03: Fotograma restaurado do curta-metragem “Namagura Gatana” de 1917. Fonte: <https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/100183>



Figura 04: Fotograma restaurado do filme “Urashima Taro” ano desconhecido. Fonte: <https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/72126>

Em 1917, o Japão já era um país que havia tido contato com o Ocidente após a sua abertura crescente que iniciou-se na Era Edo (1603–1868) e se intensificou durante a Era Meiji (1868–1912). Essa abertura permitiu que cineastas e artistas da época conhecessem a

estrutura dos cartoons produzidos no Ocidente na época⁴ e realizassem suas próprias narrativas usando técnicas semelhantes.

O fluxo de nova arte ocidental e traduções imediatamente influenciou a arte japonesa, e as gerações mais jovens de artistas estavam fascinadas por estilos e formatos que eles viam anteriormente apenas em trechos cuidadosamente editados. A relativamente nova caricatura cartunesca era representada pela famosa revista de Londres de cartoons e humor “Punch”. A existência de algumas tirinhas em quadrinhos atingiram a cena da ilustração rapidamente, e em alguns anos, artistas japoneses adotaram esse estilo ocidental de crítica cultural e política em sua própria revista, *The Japan Punch*. *The Japan Punch* foi fundada em 1862 pelo cidadão britânico Charles Wirgman mas foi eventualmente tomada por editores e artistas japoneses, e uma próxima revista chamada *Marumaru Chimbun* de 1877 ultrapassou *The Japan Punch* em inventividade. Muitos dos quadrinhos originais debochavam dos próprios ocidentais que trouxeram o formato para o oriente (...) (BRENNER, 2007)

As histórias em quadrinhos faziam grande sucesso com o público infantil. Elas eram publicadas em revistas e jornais.

No início do século vinte, tirinhas e histórias em quadrinhos japoneses começaram a se multiplicar, e eram imediatamente populares com o público da mesma forma que ukiyo-e havia sido no século passado. Cartoons políticos e a tradição de revistas humor político abriram caminho para quadrinhos com mais apelo popular e de menos carga obviamente política. (BRENNER, 2007)

À medida em que as publicações se popularizaram, foi descoberta uma demanda de produção de um tipo de mídia com públicos mais específicos, sobretudo separando os públicos em gênero e idade. Em 1902, a revista *Shoujo Kai*, com público-alvo

⁴ “Todas as determinações propriamente sociais, econômicas, políticas [...] e todas as determinações propriamente culturais-noológicas convergem e se sinergizam para aprisionar o conhecimento em um multideterminismo de imperativos, normas, proibições, rigidez, bloqueios.” (MORIN, 2011). Com o intercâmbio entre o Japão e outras nações, tais determinações, normas, rigidez e bloqueios citados por Morin tendem a se transformar, assimilando elementos culturais estrangeiros e fluindo por processo de confluência.

especificamente feminino, foi fundada. Conforme se desenvolvia, essa indústria foi incorporando elementos de sua própria cultura com aqueles formatos e imagens que vieram do Ocidente, criando novas imagens e criando seu próprio ambiente artístico cultural que, em vários aspectos, divergia das práticas do ambiente cultural e mercado ocidentais.

Quando tirinhas de revistas de quadrinhos foram compiladas em livros de capa dura, elas imediatamente se tornaram best-sellers e sinalizaram uma das maiores diferenças entre quadrinhos dos Estados Unidos e o mangá japonês - a rápida mudança de publicação como livro em vez de em revista. Essa sequência de publicação - serialização em uma revista para depois serem publicados como livros - é parte do que trouxe às séries de mangá o ritmo específico e arcos de história extensos que são longe do padrão em quadrinhos estadunidenses (Schodt 1983; Gravett 2004)

Até hoje no Japão, muitos adultos lêem tirinhas de quadrinhos em jornais e revistas e são fãs tão ávidos quanto seus filhos. (BRENNER, 2007)

Essa indústria em pleno florescimento seria então impactada pela Segunda Guerra Mundial.

Conforme o militarismo idealista e nacionalismo cresciam através do país antes da eclosão da guerra, os quadrinhos que foram anteriormente uma voz de divergência foram suprimidos por um governo tirano. Artistas e editores foram ameaçados com uma variedade de punições por desobedecer o ideal do governo do que seu trabalho deveria ser - patriota, inspirador e unificador. O acordo era claro: ou trabalhar para o governo, produzindo quadrinhos de propaganda tanto para o público nacional quanto para os inimigos, ou ser pressionado de modo a perder seu trabalho, exilado ou até preso. Alguns artistas simplesmente pararam de trabalhar durante a guerra, enquanto muitos outros cederam à pressão e trabalharam para a máquina de propaganda do governo (BRENNER, 2007)

A produção de mídia independente e livre do controle do governo só seria retomada no período pós-guerra, com a maioria dos autores da época responsáveis pela retomada dos quadrinhos japoneses sendo homens. O público-alvo era, em maior parte, masculino. Foi

apenas em 1972 - com o lançamento do mangá “A Rosa de Versalhes” - que a produção de quadrinhos para público feminino foi popularizada.

Um pouco antes do lançamento de “A Rosa de Versalhes”, em 1952, eram lançadas as revistas *Weekly Shounen Magazine* e *Weekly Shounen Sunday*, com matérias e quadrinhos para o público masculino. A palavra *Shounen*, que literalmente significa “jovem garoto”, então, daria o nome para o gênero de animação e quadrinhos que fossem produzidos para esse público, com o nome *Shoujo* (também literalmente, “jovem garota”) sendo o equivalente para o público feminino.

Essa separação do público persiste até os dias de hoje, com as obras *shounen* tendo um foco maior em aventuras, sequências de ação e lutas com protagonistas jovens e heróicos e as obras *shoujo* focando em tramas mais românticas, com ritmo mais lento e um estilo visual mais suave.

Existia então uma necessidade de categorizar um tipo de literatura que emergia nos anos 1990, quando o Japão já tinha acesso à internet e havia comunidades e ambientes culturais virtuais dedicados à apreciação e discussão de fantasia e ficção científica. Assim, fora estabelecido o termo *light novel* para obras literárias que se encaixam nos mesmos padrões das animações e das histórias em quadrinhos. Conforme essa nova literatura ganhava um espaço crescente dentro do público, ajustes de mercado foram sendo feitos de modo a incentivar ações pluri-mediáticas, que colocasse as *light novels* junto aos quadrinhos, às animações e jogos eletrônicos, cuja popularidade também era crescente.

Depois, houveram diversas iniciativas de adaptar outras obras para o formato de *light novel* e vice-versa. Até hoje, há animações muito populares mundialmente que são adaptações de *light novels*, e houveram também muitas iniciativas de lançamento paralelo de animações, *light novels* e *mangás*, incentivando o público a consumir suas histórias em todos esses formatos.

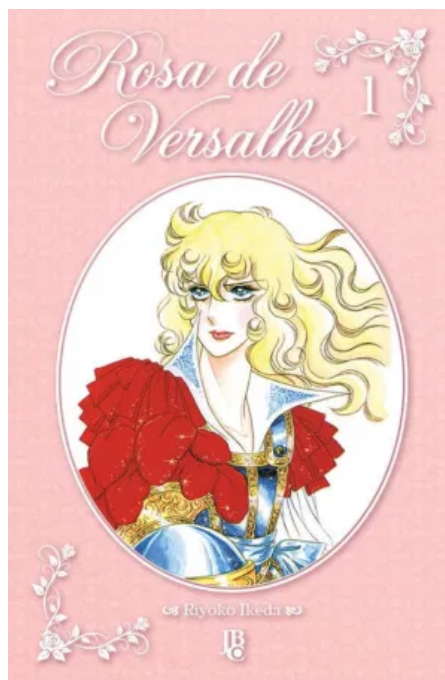


Figura 05: Capa da edição Brasileira de “A Rosa de Versalhes”, lançada pela Editora JBC em 2019.

Fonte <https://blogbbm.com/manga/versalhes/>

As *light novels* também hoje são vistas como romances que têm algumas imagens - desenhadas em estilo próximo ao das animações - a cada capítulo ou em momentos centrais da trama - e que também têm sua escrita colocada de forma mais informal.

Light novels também são categorizadas como narrativas que são centradas mais em seus personagens do que em seus enredos. A narrativa das *light novels*, na generalidade, é mais intimista, com seus protagonistas sendo narradores diretos, ou com narradores oniscientes que têm acesso ao processo de pensamento das personagens, de modo a criar uma relação de maior intimidade com o leitor.

A popularização do formato *light novel* mudou de forma permanente todo o ambiente cultural e a produção audiovisual no Japão. Diversos títulos de *light novel* foram adaptados para animação e para histórias em quadrinhos, e muitas dessas adaptações se tornaram sucessos absolutos tanto dentro do Japão quanto fora. Um exemplo notável é a série

Suzumiya Haruhi (涼宮ハルヒ), cuja adaptação em anime de 2006 venceu diversos prêmios e criou um fenômeno cultural mundial em portais de internet que discutiam a série, com diversos vídeos de fãs dançando a coreografia da música que tocava durante os créditos de encerramento do anime (chamada ハレ晴レユカイ, ou *Hare Hare Yukai*).



Figura 06: Capa original da *light-novel* 涼宮ハルヒの憂鬱, primeiro livro da franquia Suzumiya Haruhi.

Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Suzumiya_Haruhi_no_Y%C5%AButsu#/media/Ficheiro:Suzumiya_Haruhi_no_Y%C5%AButsu_Volume_1\(Capa_Japonesa\).png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Suzumiya_Haruhi_no_Y%C5%AButsu#/media/Ficheiro:Suzumiya_Haruhi_no_Y%C5%AButsu_Volume_1(Capa_Japonesa).png)>

Suzumiya Haruhi também teve séries *spin-off* animadas; quatro adaptações para quadrinhos e diversos jogos eletrônicos oficiais, assim como outra infinidade de produtos não-licenciados feitos por fãs do mundo todo. Produtos estes que incluem animações feitas por fãs de forma independente - muitas delas com um nível de fluidez na movimentação que exige uma quantidade grande de trabalho - ou jogos eletrônicos, também feitos por fãs, para que outros fãs os joguem em seus computadores.

Um exemplo deles é um jogo não-oficial chamado *Suzumiya Haruhi no Gekitou*⁵ (ou, no original, 涼宮ハルヒの激闘), que estava em desenvolvimento por “Souvenir Circle” (é incerto se o nome se refere a um indivíduo ou um grupo). O jogo contém trilha musical original, modelos tridimensionais dos personagens da série e uma mecânica de jogos de luta inspirada em outros jogos icônicos que o precedem⁶. *Suzumiya Haruhi no Gekitou* tornou-se famoso dentro da comunidade virtual de fãs da franquia, e foi muito jogado por este que vos escreve, antes do desenvolvimento ser cancelado sob pedido da editora *Kadokawa Shoten* em 2008⁷. O jogo, da forma que havia sido publicado, permanece acessível na internet.

Até hoje, uma grande porcentagem das animações realizadas para televisão, assim como para o Cinema, e histórias em quadrinhos são adaptações de light novels populares ou iniciativas transmídia de produção e lançamento conjunto do mesmo título sob esses diversos formatos, de modo a atingir todos os mercados. Um exemplo contemporâneo é o anime *The Raising of the Shield* de 2019, que se tornou um grande sucesso internacional ao ser licenciado e distribuído pelo serviço de streaming Crunchyroll, disponível no Brasil. Este é apenas um dos incontáveis exemplos de sucesso com audiências brasileiras.

Outro exemplo seria “No Limite do Amanhã” (no original: “Edge of Tomorrow”), longa-metragem estadunidense de 2014. Produzido com grande orçamento e distribuído pela Warner Bros Pictures, o filme estrela atores conhecidos mundialmente como Tom Cruise, Emily Blunt e Brendan Gleeson e é uma adaptação da light novel *All You Need is Kill* (no original: オール・ユー・ニード・イズ・キル) lançada no Japão em 2004 pela editora Shueisha.

⁵ Fonte: Disponível em <https://haruhi.fandom.com/wiki/Suzumiya_Haruhi_no_Gekitou>. Acesso em 01 Out. 2020

⁶ Exemplo notável é o jogo de luta 3D “Power Stone”, desenvolvido pela Capcom e lançado em 1999.

⁷ Fonte: Disponível em: <https://www.kotaku.com.au/2008/02/unofficial_haruhi_suzumiya_game_smacked_down-2/>. Acesso em: 01 Out. 2020.

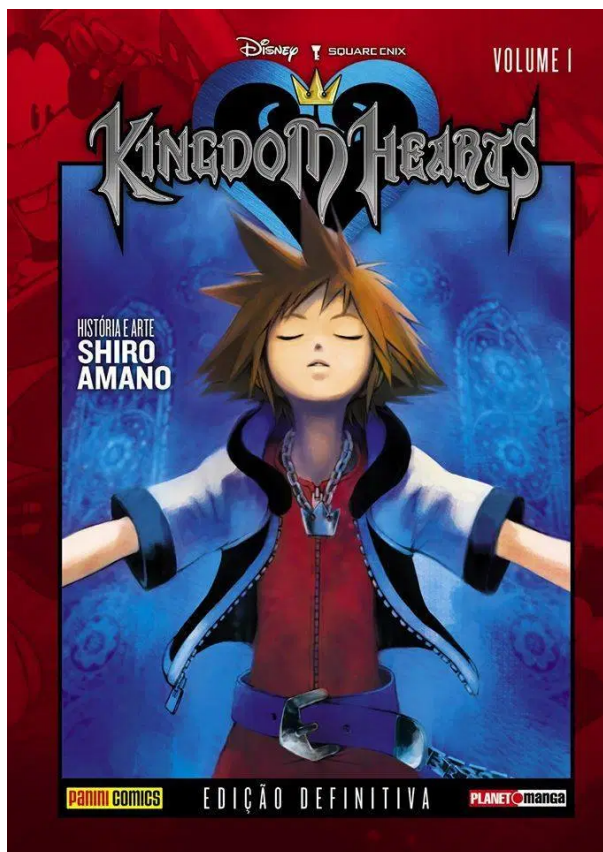


Figura 07: Capa do primeiro volume da Edição Definitiva do mangá “Kingdom Hearts”, lançado pela Editora Panini em 2020. Fonte: <https://blogbbm.com/manga/kingdom-hearts/>

Uma síntese brilhante do mercado japonês está incluída na Edição Definitiva do mangá “Kingdom Hearts”, lançado em 2020 pela Editora Panini:

Junto com os videogames, dois importantes setores do entretenimento fascinam milhões de apaixonados: os mangás (quadrinhos) e os animes (desenhos animados), também populares no mundo inteiro e, não por acaso, peças centrais num denso intercâmbio de ideias e personagens com o universo dos videogames. Os artistas e produtores dessas três formas de diversão [videogames, mangás e animes] compreenderam que, em vez de competir, é muito melhor cooperarem entre si, obtendo resultados vantajosos para todos. Assim, mangás campeões de vendas podem ser transformados em animes e games, ou os personagens nascidos sob a forma de pixels podem transitar pelo papel impresso ou pela telinha da TV.

Inicialmente, eram os mangás que forneciam ideias e heróis para os videogames, mas na última década o fluxo se inverteu, levando os personagens dos games a abrir espaço nas páginas dos

gibis. Do mesmo modo, a lacuna que separa os jogos eletrônicos e os desenhos animados diminuiu sensivelmente.” (AMANO, 2020)

1.6. Meios e suas formas narrativas.

FLCL, a série animada, foi lançada no ano de 2000. Criado pelo estúdio Gainax, dirigido por Kazuya Tsurumaki e escrito por Yoji Enokido, o *anime* de apenas seis episódios foi distribuído diretamente para DVD, e posteriormente licenciado para exibição nos Estados Unidos pelo Cartoon Network. Mesmo sem uma transmissão oficial no Brasil, FLCL entrou no imaginário do público consumidor de *anime* e *mangá* em nosso país por meio da internet ou por comércio de DVDs não-oficiais, com tradução e legendagem feita por fãs.



Figura 08: Fotograma do primeiro episódio da série animada FLCL

Os três volumes da light novel foram lançados de forma contemporânea à série televisiva. Também escritas por Yoji Enokido, foram lançadas junto com o anime FLCL e o mangá, de modo a atingir um público maior espalhando a narrativa para estas três plataformas: Televisão, quadrinhos e literatura.

A narrativa de FLCL é contada a partir do ponto de vista de seu protagonista Naota Nandaba, um garoto de 12 anos de classe média que vive com seu pai viúvo e seu avô,

enquanto seu irmão mais velho segue a carreira de jogador de beisebol nos Estados Unidos. Nesse contexto, ele segue seus dias carregando sentimentos como solidão, inadequação e sua sexualidade emergente. Naota se considera mais maduro do que aqueles com os quais convive - enxerga seu pai, por exemplo, como pouco além de um adulto irresponsável, pervertido e excessivamente juvenil - o que intensifica o peso emocional que coloca em suas próprias costas. Para adicionar, ele sente atração por Mamimi Samejima, a namorada de seu irmão, que usa o garoto para aplacar sua própria carência.

Um dia, uma garota alienígena chamada Haruko Haruhara aparece na cidade andando em uma lambreta e bate na cabeça de Naota com um baixo. A partir daí, sua cabeça se torna um portal para uma fábrica chamada Medical Mechanica, pelo qual criaturas robóticas eventualmente emergem, e é aqui que entra a parte considerada aleatória desse anime.

Com o fim de elucidar nossos objetos de estudo, é necessário primeiro entender o ritmo dos acontecimentos tanto na série animada quanto na light novel, apontando onde existe divergências não apenas autorais - visto que ambos os produtos foram lançados de forma contemporânea com diferentes indivíduos trabalhando na função de “autor” - mas principalmente porque o que ocorre em um suporte como o televisivo nunca pode ser replicado em outra plataforma. Não há como colocar em texto verbal em formato de romance de forma exata um momento de uma série televisiva que conta, ao mesmo tempo, com a animação, a trilha musical, o movimento da câmera, a atuação de voz e outras diversas informações que a cinematografia permite que sejam entregues ao espectador ao mesmo tempo. Então, como a animação e o romance lidam com a apresentação de uma mesma ambientação, os mesmos personagens, a mesma paisagem, porém cada um utilizando os diferentes recursos que cabem aos seus suportes diferentes?

Temos Mamimi balançando um taco de baseball no ar, segurando o taco como se fosse canhota, enquanto Naota faz sua lição de casa inquietos debaixo da ponte em uma luz fim-de-almoço.

Mamimi se refere a Naota como “Takkun”, algo que será posteriormente explicado, enquanto prossegue balançando o taco de baseball, pergunta por que Naota não joga baseball e, depois, pergunta por que o garoto sempre carrega um taco por aí.

Mamimi depois avança sobre Naota e faz contato físico próximo, morde a cartilagem da orelha do garoto, mas sem beijá-lo. Ela diz que se não fizer isso vai “transbordar”, e Naota pergunta o que vai acontecer quando ela transbordar. Ela diz que não sabe, mas provavelmente algo incrível.

Eles caem na grama, com Mamimi abraçada em Naota. Então a câmera se afasta, dessa vez mais tranquila, mais lenta, mostrando a cidade de Mabase de longe, com diversos campos verdes e um grande rio cortando a paisagem, com tons de amarelo que passam uma sensação de calma e tranquilidade, o completo oposto da inquietude de outrora.

Enquanto isso, Naota narra por meio de um voice over (nomenclatura usada para um artifício narrativo de narração sem que o interlocutor apareça) e diz que nada de legal acontece lá, apenas o ordinário. Ele fala que existe uma enorme fábrica que pode ser vista da cidade. Ela parece um grande ferro de passar roupa: Medical Mechanica, uma fábrica de máquinas médicas. Quando chegou, todos os adultos ficaram empolgados. A fábrica solta uma quantidade enorme de fumaça branca todos os dias todos os dias em seu determinado horário. A fumaça cobria a cidade toda.

Esses primeiros minutos de FLCL apresentam o que vivenciaremos a seguir em seus próximos episódios. A câmera que nos apresenta à cidade na qual nossa história vai se passar, a primeira imagem visual que vemos, nos mostrando Mabase como sendo uma personagem, é inquieta e frenética. Enquanto isso, Naota e Mamimi interagem fora da câmera. Mamimi fazendo referência a um mangá antigo, mas falhando em citar o texto de forma perfeita, trocando algumas palavras.

Então, quando vemos pela primeira vez os dois personagens que interagiam no plano anterior, a câmera se fixa, mais tranquila. Eles conversam sobre beisebol, e na conversa que eles têm já podemos ver diversas coisas que serão retomadas ao longo da série: Naota carrega

um taco visto que tem uma relação de projeção para com seu irmão mais velho, que foi jogar beisebol nos Estados Unidos; e que a relação íntima de Mamimi para com Naota é, na verdade, mais de modo a suprir a carência de Mamimi pelo toque íntimo de alguém que não encontra-se mais presente do que por uma atração física real pela pessoa de Naota.

Mas nada disso nos é dito. O irmão de Naota só será explicitamente mencionado no futuro. A relação de Mamimi com o irmão de Naota também. Mas tudo fora plantado nos primeiros 2 minutos e 25 de projeção, em meio a piadas visuais que só funcionam especificamente na animação e uma discussão que, em um primeiro momento, possa parecer desconexa sobre o motivo pelo qual Mamimi segura o taco como uma canhota. Ou seja, informação crucial está escondida em meio a informações que não são explicitamente relacionadas ou relevantes. Além disso, a inquietude da câmera no começo se contrapõe à tranquilidade dos próximos planos cinematográficos que compõem as partes finais dessa primeira sequência do primeiro episódio mostram que FLCL pode mudar de um corte para outro, sem qualquer tipo de precedente. As mudanças aumentarão de intensidade conforme a série se desenrola, e isso é apenas um pequeno primeiro exemplo do que aguarda o espectador.

Nos comentários do diretor, presentes como extras no lançamento em Blu-Ray, Kazuya Tsurumaki dá uma enorme atenção ao fato de Mamimi segurar o taco como uma pessoa canhota. Para Tsurumaki, segundo sua lógica interna, pessoas canhotas são pessoas que têm personalidades diferentes e são mais eficientes, organizadas e bem-sucedidas que pessoas destros. Mamimi segura o taco como se fosse canhota para espelhar não apenas a visão de Tsurumaki de que ser canhoto é algo desejável, como se trouxesse uma espécie de orientação melhor, mas também a relação dela com o irmão de Naota, jogador de beisebol canhoto.

Então até o pequeno detalhe de Mamimi segurar o taco “errado” oferece uma caracterização. Assim como o fato de que ela cita uma frase de Ashita no Joe, mas não acerta as falas exatas, trocando algumas palavras. Tsurumaki diz que ela foi escrita de tal forma que evidencie sua natureza avoadada, ou seja, ela não conseguiu memorizar as frases exatas de Ashita no Joe por ser uma pessoa que vive “com a cabeça nas nuvens”. Isso é outra coisa que

nunca é dita, mas são partes do perfil de personagem que, por mais incidentais e pequenos que pareçam, já dizem muito no nosso primeiro contato com aquele mundo e com aquele *anime*.

1.6.2. A leitura da imagem e do som.

A palavra “cinematografia” é composta das palavras gregas *kinema* (escrita original: κίνημα) que significa “movimento”; e *graphein* (escrita original: γράφειν) que significa “registro”. Assim, a cinematografia é, de forma literal, registrar com movimentos. Em seu ensaio “Film production and consumption”, Vilém Flusser coloca:

O mundo codificado que nos cerca não mais consiste predominantemente de textos lineares, mas de tecno-imagens. São estas que carregam a maior parte das mensagens que nos informam. Em tal situação a capacidade de decifrar tecno-imagens, “tecno-imaginação,” se torna indispensável para a vida, mesmo que para mera sobrevivência. E muitos sintomas apontam para o fato de que nossa tecno-imaginação é infelizmente subdesenvolvida. Somos incapazes de correta codificação e de-codificação das tecno-imagens que nos cercam. Somos incorretamente pré-programados para o mundo codificado que nos programa. Assim como analfabetos em um mundo programado por textos alfabéticos. Não dominamos a “gramática” e a “ortografia” de nosso mundo codificado. (FLUSSER, tradução própria)⁸

Flusser, nesse ensaio, também utiliza a analogia entre o texto escrito e, entre outros tipos, o texto cinematográfico. Assim, evidencia a importância do domínio da “gramática” das tecno-imagens.

O processo de produção do texto cinematográfico inicia-se com o processo de escrita de um roteiro por meio de um ou mais roteiristas.

Em “A Escrita”, Vilém Flusser define um roteirista:

⁸ No original: “The codified world which surrounds us no longer consists predominantly of linear texts, but of techno-images. It is they which carry the majority of messages which inform us. In such a situation the capacity to decipher techno-images, “techno-imagination,” becomes indispensable for living, even for mere survival. And many symptoms point to the fact that our techno-imagination is sadly underdeveloped. We are incapable of correct codification and de-codification of the techno-images which surround us. We are uncorrectly pre-programmed for the codified world that programmes us. As are illiterates in a world programmed by alphabetic texts. We do not master the “grammar” and the “orthography” of our codified world.” FLUSSER, Vilém. **Film production and consumption**. ESSAYS 3_ENGLISCH-D-F. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em <http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1536>. Acesso em 18 de Maio de 2021.

Quem escreve roteiros rendeu-se de corpo e alma à cultura das imagens. E ela é, do ponto de vista da cultura escrita, o demônio. Os roteiristas servem a esse demônio literalmente, eles colocam as letras à disposição dele. Eles arrancam as letras do navio da literatura, que está afundando, para sacrificá-la ao diabo das imagens. (FLUSSER, 2011)

Um roteiro, servindo não como objetivo final mas apenas um dos muitos mediadores do processo de fruição criativa e produção transversal de um filme, usa sua própria linguagem de códigos, vernáculos e servem para descrever com letras e símbolos algo que não deve ser lido em sua forma escrita, mas sim visualizado em um aparelho cinematográfico.

Ou, seguindo a própria definição de Flusser:

Um roteiro é algo híbrido: uma metade ainda é um texto de drama a ser encenado e, como tal, descendente de Sófocles; a outra metade já é programação de aparelho e, como tal, antepassado dos programas calculados automaticamente por inteligência artificial. Do ponto de vista do passado, o roteirista pode ser considerado um dramaturgo; do ponto de vista do futuro, como um processador Word não inteiramente automatizado. Mas, como toda quimera, o roteirista também leva uma vida própria - por mais que seja temporária e fantasmagórica. Não se é justo com ele, seja ao considerá-lo um Sófocles que está se informatizando, seja como um equilibrista sobre corda escorregadia. Para se poder acostumar a ele, a gente deve tentar se colocar em sua situação. (FLUSSER, 2011)

Citando o autor Roland Barthes em sua obra “O Prazer do Texto”: “Um espaço de fruição fica então criado. Não é a “pessoa” do outro que me é necessária, é o espaço: a possibilidade de uma dialética do desejo, de uma imprevisão do desfrute: que os dados não estejam lançados, que haja um jogo. (BARTHES, 2015)

A relação entre qualquer obra de qualquer meio e o indivíduo que dela usufrui, segundo Barthes, deve então criar um campo no qual ambas as partes se encontram e, assim, estabelecem suas regras e trabalham juntas. Existe um papel de sincronia entre aquele que, por exemplo, assiste a um filme e a obra cinematográfica da qual está diante. O bom filme conduz o nosso olhar mas também o trai, o surpreende, prática da qual somos cúmplices.

Nossa cumplicidade é justamente esse campo que criamos, no qual permitimos que a película nos manipule. E essa relação entre o espectador e o produto audiovisual é de imenso poder patológico e pode inclusive ser considerado religioso.

Não duvido que haja (maus) profissionais que de fato extravasem suas frustrações pessoais nas análises que publicam, mas o bom crítico é aquele que, em primeiro lugar, *ama* a Arte com a qual trabalha – e como qualquer pessoa que dedica amor incondicional a alguma coisa, o crítico simplesmente não pode tolerar o desrespeito ao objeto de sua paixão. Ver alguém tratar o Cinema como simples forma de ganhar fama e dinheiro ao mesmo tempo em que realiza filmes rasteiros que parecem ter sido criados sem qualquer interesse em seus aspectos estéticos e/ou narrativos é algo que, para o amante da Sétima Arte, se assemelha à reação de um religioso ao ver alguém defecar no altar de uma Igreja.” (VILLAÇA, 2007)

Esse trecho da crítica de Ratatouille escrita pelo crítico de cinema e editor do portal Cinema em Cena é um exemplo nítido do poder que está em jogo nesse campo de acordos. O espectador que vai assistir a um filme é cúmplice de seu próprio desnudamento e exposição no momento em que entra na sala de cinema. O esse trecho do texto de Villaça oferece um diálogo próximo com o ensaio “Film production and consumption”, no qual o autor Vilém Flusser discorre sobre nossa (falta de) capacidade de codificar e decodificar as que chama de “tecno-imagens”, e coloca em jogo a função que o aparato técnico do projetor tem no processo: “Pessoas não colaboram com o aparato devido ao desespero. Elas colaboram porque amam ser programadas. Elas pagam para ir ao cinema, porque elas querem comprar ilusão.” (FLUSSER, tradução própria)⁹

⁹ No original: “People do not collaborate with the apparatus out of desperation. They collaborate, because they love to be programmed. They pay to go to the cinema, because they want to buy illusion.” FLUSSER, Vilém. **Film production and consumption**. ESSAYS 3_ENGLISCH-D-F. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em <http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1536>. Acesso em 18 de Maio de 2021.



Figura 10: Fotograma do filme “Uma História de Tabaco” (no original, 煙草物語) feito em 1925. O filme foi considerado experimental e mescla *live-action* com animação.

Flusser, porém, coloca esse diagnóstico como sendo alarmante. Para Flusser, as pessoas querem colaborar com os aparatos e, para isso, abdicam de seus valores. Ou seja, as pessoas *não querem* aprender a decodificar as tecno-imagens, de modo a não interferir no processo de abertura e entrega às imagens.

Porque aceitar tal conhecimento implica o abandono de todo compromisso tradicional com a história, com a ciência, com o progresso. Implica o abandono de todos os valores históricos, por exemplo do cristianismo, do humanismo, do marxismo. Nossa tecno-imaginação está subdesenvolvida, porque não ousamos decifrar as tecno-imagens corretamente. Preferimos colaborar com o aparelho que nos programa, em vez de enfrentar o fato de que nossos valores não são mais adequados ao mundo em que vivemos. (FLUSSER, tradução própria)¹⁰

¹⁰ No original: “Because to accept such a knowledge implies the abandon of every traditional commitment to history, to science, to progress. It implies the abandon of every historical value, for instance of christianity, of humanism, of marxism. Our techno-imagination is underdeveloped, because we dare not decipher the techno-images correctly. We prefer to collaborate with the apparatus that programs us, instead of facing the fact that our values are no longer appropriate to the world we live in.” FLUSSER, Vilém. **Film production and consumption.** ESSAYS 3_ENGLISCH-D-F. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em <http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1536>. Acesso em 18 de Maio de 2021.

Flusser encerra o ensaio, dizendo que se persistirmos em nosso analfabetismo de tecno-imagem, não seremos mais capazes de ver o sentido das imagens que nos programam, e que isso poderá provocar uma espécie de “totalitarismo do aparato.”

No capítulo seguinte, exploraremos diversas obras cinematográficas. O objetivo é traçar uma cartografia entre essas obras, de modo a explorar o fluxo das imagens, como elas interagem e como novas imagens, com novos objetivos e novas formas, são criadas no processo. Acima de tudo, buscamos entender como tecno-imagens podem impactar as pessoas, procurando propor uma forma de produção e consumo desses filmes que não sejam prejudiciais ao público, impedindo o processo iconofágico (BAITELLO, 2014) e o progresso ao totalitarismo do aparato.

Exploraremos a Animação por traços que auxiliem o resultado desejado, assim como outras formas de linguagem que utilizem as tecno-imagens com fins de recombinação e apropriação.

Capítulo 2: Imagens em fluxo

O estudo das emoções não é um estudo simples, como já atestou Christoph Wulf em “Emoção e Imaginação: perspectivas da antropologia histórico-cultural” presente na obra “Emoção e Imaginação: Os Sentidos e as Imagens em Movimento” organizada por ele mesmo e por Norval Baitello Junior.

As emoções são ao mesmo tempo novas, mas também já conhecidas; nós as conhecemos, mas não o suficiente; muito tem sido dito sobre elas, mas nenhuma linguagem pode apreendê-las completamente; elas são surpreendentes, não se deixam fixar, transformam-se e estão além do controle e monitoramento; mesmo na memória, variam de forma significativamente. As emoções têm algo de fluido, o que torna difícil transformá-las em objeto de conhecimento. Entre a sua dinâmica e a pretensão de conhecimento distanciado e objetivo, existe uma relação de tensão de difícil solução. (BAITELLO, WULF. 2014)

2.1 Animação como um universo.

Há uma grande compartimentalização da Sétima Arte em relação aos filmes que são filmados utilizando atores, os chamados *live-action*, e o cinema de Animação, frequentemente sendo considerados coisas separadas - apesar de terem surgido e se desenvolvido de forma confluyente e paralela.

Em seus elementos mais centrais, a Animação permite não apenas o rompimento com a realidade, mas também a expansão e manipulação desta. Em uma Animação, um personagem pode cair de um penhasco sem maiores consequências, pode correr por telhados e voar pela cidade sem estranhamento, pode esticar seus braços, se achatar, mudar de forma, virar do avesso e fazer qualquer coisa que os envolvidos em sua produção filmica queiram. Há coisas que são possíveis e coisas que são impossíveis dentro de cada um dos formatos - sejam *live-action* ou animados, e temos explícita uma diferença essencial: A animação não-hiperrealista segue uma lógica interna e externa própria, uma linguagem própria. Uma forma de expressão própria. Isso é facilitado pelo fato de que tudo o que se apresenta na tela

já é reconhecido de imediato como sendo não-real, o que auxilia no desnudamento do espectador.



Figura 11: Cena da série animada FLCL na qual o traço é intencionalmente distorcido.

No prefácio para a edição de 1992 do livro “Mar paraguayo” de Wilson Bueno, Néstor Perlongher diz que o mérito da obra:

(...) reside exatamente nesse trabalho microscópico, molecular, entre-línguas (ou entre-rios) a cavalo, nessa indeterminação que passa a funcionar como uma espécie de língua menor (diriam Deleuze e Guatari), que mina a impostada majestosidade das línguas maiores, com relação às quais ela vaga, como que sem querer, sem sistema, completamente intempestiva e surpreendente, como a boa poesia, a que não se quer previsível. (PERLONGHER. 1992)

Dada a capacidade da animação de completa manipulação do tempo, da forma e do mundo, é um meio frutífero para a realização do trabalho molecular e imprevisível - como a poesia - dentro do universo das imagens sequenciais em movimento.

Vem à memória a crítica de Roger Ebert a respeito do filme chinês “O Mundo” (no original, 世界) escrita em 2005, mesmo ano da estreia do filme: “Depois da exibição, eu

peguei o elevador com o grande crítico de cinema Jonathan Rosenbaum. “Eu já o vi cinco vezes”, disse ele. “É um dos meus filmes favoritos. Eu ainda não entendo o final.”” (EBERT, 2005, tradução própria)¹¹

2.1.1. “O Mundo” e a animação

“O Mundo” é um filme dirigido pelo diretor Jia Zhang-ke em 2004. Essa obra é também um exemplo de filme em live-action que utiliza da expressividade da animação em diversos momentos, usando animações para mostrar mensagens de celular recebidas pelos personagens, com composições e cores que representam o estado emocional do personagem ao ler a mensagem. Junto com a música, os efeitos sonoros e os outros elementos de uma obra de imagem e som, conseguimos absorver uma multiplicidade de informações e sugestões de forma quase que simultânea.

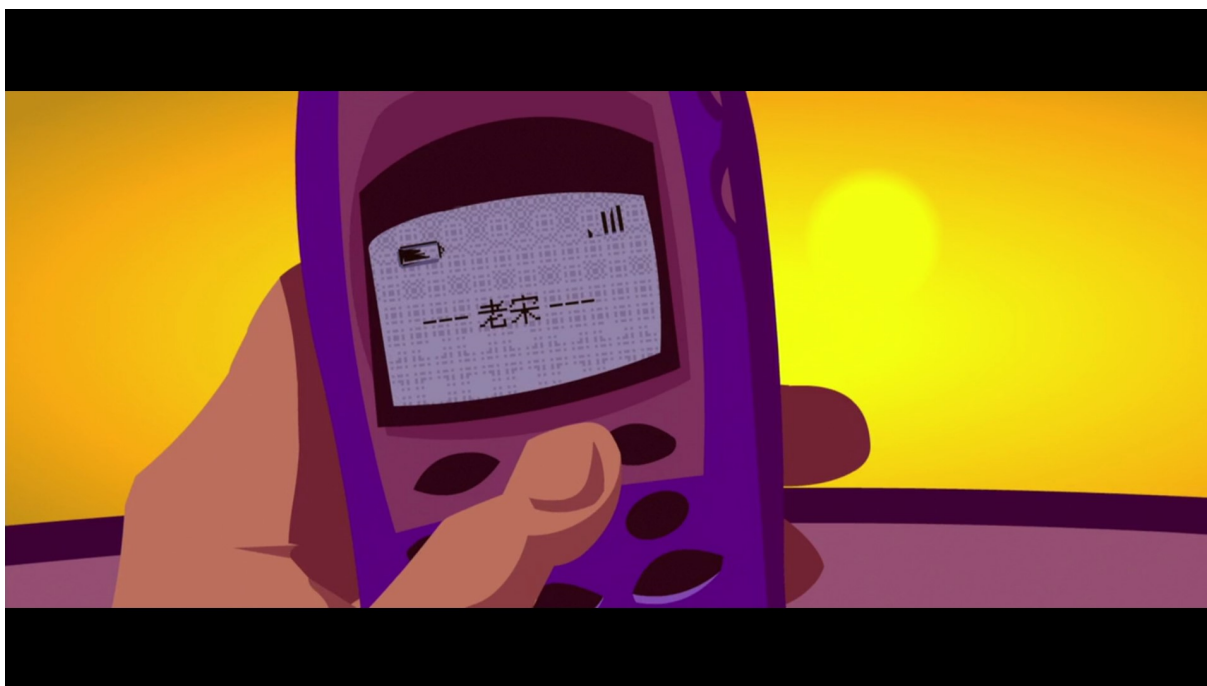


Figura 12: Plano-detalle do filme “O Mundo”, dirigido por Jia Zhangke.

¹¹ After the screening, I rode down on the elevator with the great film critic Jonathan Rosenbaum. "I've seen it five times," he said. "It's one of my favorite films. I still don't understand the ending." (EBERT, 2005. Acesso em 5 jul, 2020 em <https://www.rogerebert.com/reviews/the-world-2005>)

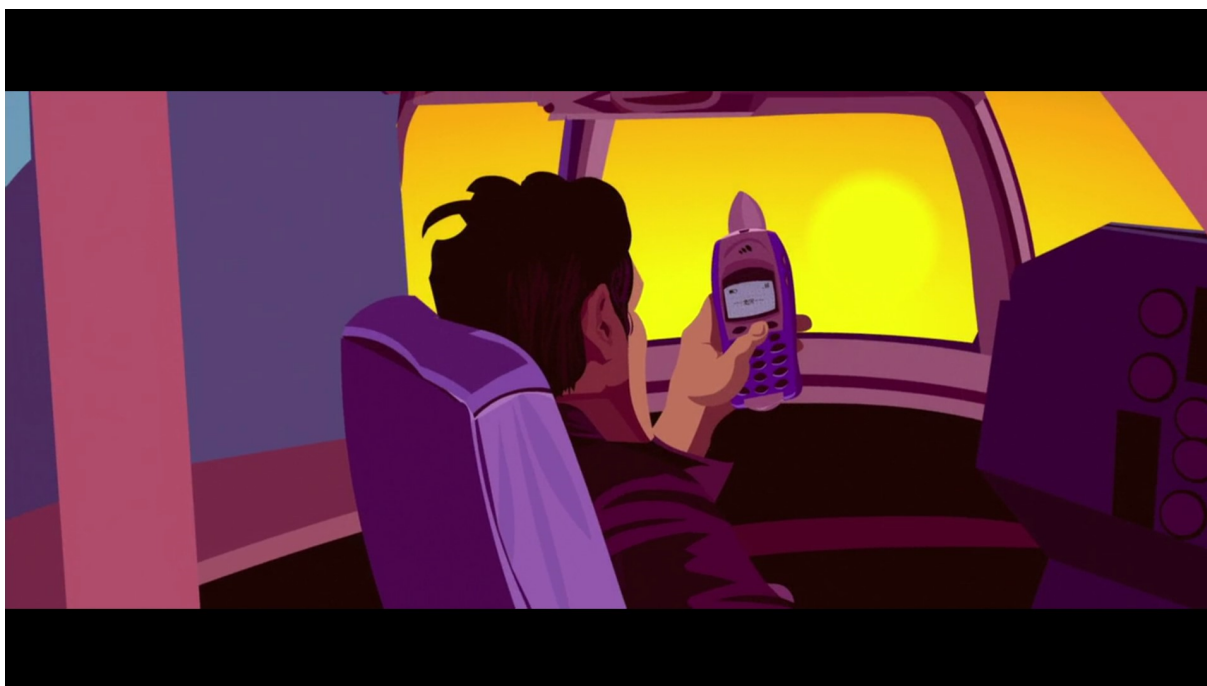


Figura 13: Plano do filme “O Mundo”, sequência do plano mostrado na Figura 12

Além de nos apresentar tamanha quantidade de imagens sonoras, auditivas, cromáticas e de uma infinidade de outros tipos, a animação também serve de transição entre as cenas em live-action (Figuras 14 e 15).

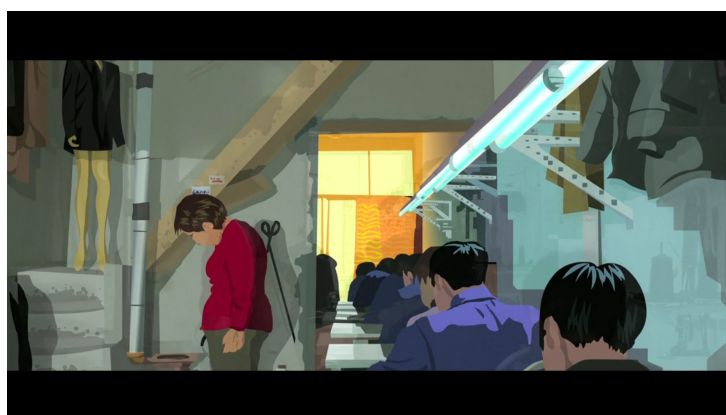


Figura 14: Plano do filme “O Mundo”, no qual é usada animação para transicionar para outra cena



Figura 15: Plano do filme “O Mundo”, sequência da Figura 14, na qual a transição de cena por meio da animação já passou.

Acima de tudo, o cinema em live-action e o cinema de animação têm a possibilidade de confluir, aproveitando aquilo que é único de ambas essas categorias de filme e combinando tudo em uma obra complexa que, como ocorreu com Roger Ebert e Jonathan Rosenbaum, ressoa mesmo que não consigamos compreender exatamente o discurso do autor.

2.2: Examinando outras linguagens.

Conforme somos expostos a filmes, vamos participando de um processo que ocorre inconscientemente, durante o qual aprendemos a ler a cinematografia, assim como aprendemos a ler a grafia do texto escrito.

E um atrativo de contar ou consumir histórias convencionais é a ilusão de controle. Se a vida é intempestiva, imprevisível e, em geral, fora de nosso controle, as narrativas usuais bem construídas criam um espaço no qual nos abrimos a uma história que, seguindo uma estrutura familiar, oferece esse controle que nos é frequentemente negado em nossas vidas pessoais, oferecendo uma fuga durante a qual não há a proposta de grandes surpresas nem de desafios intelectuais e emocionais.

Essa é uma das belezas das narrativas e imagens, mas também uma das razões de serem tão perigosas. Existe um mérito tremendo em oferecer a alguém um espaço seguro, sobretudo em períodos históricos de grande turbulência. Por isso, é necessário propor uma forma de criar narrativas que não tentem esgueirar conceitos prejudiciais e imagens venenosas

durante esse momento de abertura. Também, é necessário propor uma forma de consumir narrativas que não provoquem a sedação completa do espectador.

2.2.1. “Um Elefante Sentado Quietamente” e a estrutura narrativa

Em 2018, foi lançado na China o filme “Um Elefante Sentado Quietamente” (no original: 大象席地而坐), com duração de 234 minutos. Esse é o primeiro e último longa-metragem dirigido e roteirizado por Hu Bo, que cometeu suicídio dia 12 de Outubro de 2017, pouco depois da finalização das filmagens. Nesta narrativa, acompanhamos quatro personagens ao longo de um dia, no qual seguem suas vidas com dificuldade, com constantes adversidades e sob violentas opressões econômicas, domésticas e sociais enquanto tentam fugir para a Mongólia. Não para ter uma vida melhor, mas apenas com a esperança de ir ver um elefante que, segundo histórias recorrentes, permanece sentado sem se mexer independente do que aconteça a ele.

O filme segue uma estrutura narrativa tradicional, apresentando seus 4 personagens principais, suas relações, suas motivações, seus conflitos e suas personalidades e, então, colocando a história em movimento com um ritmo lento, contemplativo e, sim, controlado. Ao longo de suas 3 horas e 54 minutos de projeção, informações narrativas essenciais são introduzidas, rigorosamente reapresentadas de modo a relembrar o espectador - muitas vezes mais de uma vez - e, enfim, servem seu propósito narrativo pré-determinado. O controle rigoroso, o ritmo do filme, sincroniza com o nosso ritmo. Aos poucos, somos levados com cuidado para dentro da dolorosa narrativa. Ao fim de suas jornadas, nossos personagens se encontram em meio à quase completa escuridão, ainda sem qualquer perspectiva de futuro ou de resolução de seus problemas. Porém, eles estão juntos, e, enquanto brincam juntos com uma peteca, ouvimos o bramido do elefante que, outrora, permanecia imóvel. A fuga oferecida por “Um Elefante Sentado Quietamente” é absoluta; é criado um espaço no qual somos sincronizados a um novo tempo, a um novo ritmo, a uma nova realidade que move suas peças com rigor, apresentando e omitindo suas informações, provocando o espectador a cada

momento. Assim, aproveitando nossa exposição, o filme nos mostra, entre incontáveis outras coisas, a esperança de que nossos vínculos afetivos e pessoais podem fazer mover aquilo que era considerado imóvel.

E o poder de “Um Elefante Sentado Quietamente” não é diminuído por se prender à forma. Afinal:

“Se há uma propriedade inerente às imagens, em todas as suas formas e manifestações, é sua capacidade de condensar e carregar sentidos, vale dizer, energia, vale dizer, emoções e sentimentos, histórias e estórias, memórias do passado e memórias do futuro como anseios, sonhos e projetos. Tal qual diagnosticou Aby Warburg, imagens carregam uma ‘pós-vida’ (Nachleben) de camadas profundas da história e atuam como um dínamo que gera energia ao amplificar sentidos e sentimentos soterrados. Nesse sentido, são as imagens uma “Pathosformel”, “fórmula de pathos” (que em grego significa emoção). Daí emerge o poder de captura e o poder de mobilização das imagens. Reunindo tanta potência condensada, muitas vezes em uma simples configuração como uma cor, um traço ou um esboço, tantas vezes um único elemento evocador, um gesto, um olhar, sua presença na história do homem foi sempre a presença de uma ferramenta ou arma essencial, com grande poder de síntese e com grande poder de impacto, por seu potencial de captura emocional, por sua “fórmula de pathos” (Pathosformel).” (BAITELLO, WULF. 2014)

Acima, Baitello retoma a teoria de Aby Warburg e nos descreve a imagem como sendo uma “fórmula de pathos”. Examinando melhor esse conceito de *Pathosformel*, seria correto afirmar, então, que toda imagem é uma fórmula para emoções, uma receita para a fruição de impacto emocional, seja qual for o resultado desse impacto.

Se vimos com o exemplo de “Um Elefante Sentado Quietamente” que o rigor formal da estrutura narrativa não tira sua força, então, o que precisamos olhar? O que fazer para que, então, consigamos ver processos de criação e de consumo dessas obras - dessas imagens - que não sejam prejudiciais à população ou aos indivíduos que são expostos a estas?

2.2.2. O certo, o errado e tudo o que há no meio.

Acredito ser necessário examinar os interstícios do “ser” e do “não ser”. Quando observamos uma imagem (seja ela visual, olfativa ou auditiva) também é essencial observar ao que ela não é. Cada imagem produz então outras imagens ao seu redor, por meio de processos infinitos de associação a outras imagens que compõem os Ambientes. Aby Warburg, com seu Atlas Mnemosyne, tenha talvez sido o teórico que melhor conseguiu mapear esses processos complexos de ligações e recombinações pelos quais as Imagens passam.

Um exemplo direto seria comparação lateral entre o filme “Psicose”, dirigido por Alfred Hitchcock e lançado em 1960 e sua refilmagem de mesmo nome dirigida por Gus Van Sant em 1998. Na icônica sequência na qual o personagem Norman Bates (vivido no original por Anthony Perkins e na refilmagem por Vince Vaughn) assassina, por meio de diversas facadas, a personagem Marion Crane (Janet Leigh no original e Anne Heche na refilmagem) no chuveiro sob o qual tomava banho. Na versão original, de Hitchcock, grande parte do impacto emocional da cena vem do que não é mostrado. Não vemos a faca perfurando o corpo de Marion Crane, não vemos sua nudez, não vemos detalhes do brutal crime que presenciamos, e isso permite que nós criemos imagens endógenas que completam as lacunas do que nos é omitido pela obra - muitas vezes, criamos imagens endógenas que seriam ainda mais brutais do que as que poderiam ser mostradas para nós, ou seja, imagens exógenas. Na refilmagem de Gus Van Sant, a mesma sequência é estruturada de forma similar, mas mostrando mais detalhes da nudez da personagem - e, portanto, da atriz Anne Heche - assim como as marcas da flagelação. Porém, mesmo nos mostrando mais, a refilmagem de Gus Van Sant não deixa de nos permitir e nos convidar a criar imagens endógenas que interagem com o que é projetado na tela, porque ao nos mostrar mais, também há muito que a obra não mostra. As imagens visuais da violência cometida no filme - que estão ausentes da versão de 1960 - não deixam de ser, de seu próprio modo, fórmulas de pathos. A proposta seria olhar as diferenças entre as duas versões sem julgar qual seria superior ou inferior. Não apenas apontar que o que Hitchcock nos omite e Gus Van Sant nos mostra, mas observar o que há nos interstícios que estão entre essas duas.

A obra PSYCHO(S), criada pelo artista de cinema experimental Ip Yuk-Yiu, explora esse enorme campo que é criado entre Psicose e Psicose. Segundo a descrição da obra presente na página oficial do artista na plataforma Vimeo:

PSYCHO(S) é uma mescla em tempo real de Psicose de Alfred Hitchcock e a refilmagem de Gus Van Sant em 1998. Funcionando em um software próprio que edita os filmes em tempo real, PSYCHO(S) justapõe e condensa os dois filmes que foram feitos com quase 40 anos de diferença em uma corrente hipnótica de imagens espelhadas. Imagens e sons, entrando e saindo de sincronia, criam um perpétuo estado de déjà-vu cinematográfico que assombra e confunde tanto o original quanto seu duplo. PSYCHO(S) recicla as narrativas originais, formando novas associações poéticas em um ciclo sem fim de edições paralelísticas. (IP Yuk-Yiu, 2011, tradução própria)¹²

O que Ip Yuk-Yiu realiza nesse experimento é o que Foucault propõe ao dizer para que façamos crescer a ação não por hierarquização vertical, mas sim justaposição. E o que podemos aprender é que cada imagem sequencial trás sua própria corrente fluida de associações.

Persistindo ainda em exemplos de refilmagens no Cinema, tomemos o filme Chinês de 2009 “Uma Mulher, uma Arma e uma Loja de Macarrão” (no original: 三枪拍案惊奇), que é uma refilmagem do filme estadunidense de 1984 “Gosto de Sangue” (no original: Blood Simple). A refilmagem, dirigida por Zhang Yimou, não agradou à crítica internacional^{13 14 15}, com o crítico Pablo Villaça declarando que o filme “que falha ao tentar fazer rir e também ao buscar a tensão – duas reações que os Coen transformaram em marca registrada de seus projetos, mas que Yimou lamentavelmente não consegue alcançar.” (VILLAÇA, 2010).

¹² PSYCHO(S) is a live remix of Alfred Hitchcock’s PSYCHO and Gus Van Sant’s remake in 1998. Running on custom software that edits the films in real-time, PSYCHO(S) juxtaposes and condenses the two films that were made almost 40 years apart into a hypnotic stream of mirror images. The images and sounds, drifting in and out of sync, create a perpetual state of cinematic déjà vu that haunts and confuses both the original and its double. PSYCHO(S) recycles the original narratives, forming new poetic associations in an endless cycle of parallel edits. Acesso em 9 jun. 2020 em <https://vimeo.com/26803614>

¹³ Acesso em 9 jun. 2020 em https://www.rottentomatoes.com/m/a_woman_a_gun_and_a_noodle_shop
Acesso em

¹⁴ Acesso em 7 jun. 2020 em https://www.imdb.com/title/tt1428556/?ref_=nm_flmg_dr_12

¹⁵ Acesso em 7 jun. 2020 em <https://www.metacritic.com/movie/a-simple-noodle-story>

Comparando o original e a refilmagem de forma hierarquizante, o filme de 2009 perde seu valor por não alcançar o que fora alcançado décadas antes na versão estadunidense de 1984. Porém, um artigo de Yuan Qingfeng de 2013 mostra uma perspectiva diferente:

Alguns estudiosos também apontaram que este filme é "um autêntico filme chinês, autêntico filme popular e autêntico filme de Zhang Yimou", e sua "comédia de consumo e terror" também esconde um tema ideológico típico da filmografia de Zhang Yimou. (YUAN, 2013, tradução própria)¹⁶

Uma Mulher, uma Arma e uma Loja de Macarrão ressoou extensamente com o público Chinês, tendo sido um sucesso de bilheteria no país e considerado por especialistas como um filme chinês autêntico. Independente da opinião da crítica internacional, o lançamento do filme teve um impacto palpável em muitas pessoas.

Assim, esse texto faz outra proposta de olhar: se um filme - ou um livro, uma história em quadrinhos, ou qualquer outra obra em qualquer outro suporte, meio ou formato - que em um primeiro momento possa parecer descartável devido a uma suposta má qualidade, não se pode realizar o descarte. Tal qual a refilmagem de Psicose, também pouco apreciada pela crítica^{17 18 19}, Uma Mulher, uma Arma e uma Loja de Macarrão atingiu muitas pessoas, causando em cada uma delas uma reação, criando um vínculo particular que, então, será transformado dentro da Imaginação do espectador, podendo dar origem a outra obra como PSYCHO(S) ou a essa própria dissertação que evoca a presença dessas obras para a tentativa de criação.

Para cada imagem assertiva, há infinitas outras que entram e saem, fluindo infinitamente entre o “ser” e o “não ser”. E o campo de exploração de tais imagens interrogativas então se abre em uma imensidão diante de nós, no qual nós, estudiosos das

¹⁶No original: 还有学者指出, 此片是“地道的中国电影、地道的大众电影、地道的张艺谋电影”, 其“消费性喜剧与惊悚的里层, 还隐藏了一个典型的张艺谋电影思想主题, 还有一片空白艺术空间” (YUAN, 2013) Acesso em: 21 jun. 2020 em <<https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbcode=CJFO&dbname=CJFDLAST2020&filename=DYYS202002023&v=MTAwNjJDVVI3cWZiK1JwRmkza1c3N05JVFRTZmJHNEhOSElyWTlIWjRSOGVYMUxleFITN0RoMVOzcVRyV00xRnI=>>

¹⁷ Acesso em 7 jun. 2020 em <https://www.rottentomatoes.com/m/1084964-psycho>

¹⁸ Acesso em 7 jun. 2020 em https://www.imdb.com/title/tt0155975/?ref_=fn_al_tt_2

¹⁹ Acesso em 7 jun. 2020 em <https://www.metacritic.com/movie/psycho>

imagens, podemos viajar, teorizar e nos divertir ao infinito. Porém, existe uma grande responsabilidade e, sim, urgência, em conseguir entender melhor como essas interrogações podem funcionar para o benefício comum, não para a violência ou sedação completa daqueles que estão diante dessas imagens - assertivas ou não. Se toda obra impactos palpáveis no mundo, nas nossas relações entre outros e com nós mesmos, é necessário que olhemos para cada produção de modo a aprender o que ela pode oferecer de mais benéfico e, a partir disso, criar novas imagens que consigam evitar o que Norval Baitello Junior chama de processo de Iconofagia, no qual as imagens nos devoram.

Buscamos encontrar nessas interrogações o contraveneno que precisamos para não permitir que esse processo nos destrua, mas é necessário que tanto os criadores quanto consumidores de conteúdo tenham acesso aos nossos estudos, para que possam identificar ataques vindouros das imagens e produzir imagens que favoreçam o que Edgar Morin chama de “calor cultural.”

A dialógica cultural favorece o calor cultural que a favorece. A conjunção da pluralidade, do comércio, do conflito, do diálogo, do calor constitui uma alta complexidade cultural. Em consequência, a plena utilização de uma enorme diversidade, em uma dialógica em que ideias antagônicas e concorrentes se tornam ao mesmo tempo complementares, a intensidade e a riqueza do próprio debate criam condições de autonomia para o espírito. Essa autonomia se desenvolve com o desenvolvimento da dialógica e desenvolve esse desenvolvimento. Assim, a dialógica é, simultaneamente, jogo e regra do jogo do desenvolvimento da autonomia do espírito. (MORIN, 2011)

2.2.3. Recombinação e fluxo

Imagens podem ser usadas para o enriquecimento e para a complexificação da vida, e como o processo de troca entre os indivíduos, comunidades e ambientes culturais com as imagens é não de influência, mas de confluência. Assim, podemos propor um método não-devorador nem destrutivo, mas de um jogo que é jogado nos interstícios, por meio da recombinação.

A seguir analisaremos algumas obras que, como FLCL, são efervescentes e não excluem o diferente, mas trabalham com ele, tal qual Ishmail se permite ser zombado com o objetivo simples de fazer da vida das pessoas ao redor um pouco mais prazerosa de ser vivida. Não seria esse o grande objetivo dessa dissertação? Propor uma forma de olhar para as nossas imagens de forma a conseguir assimilar tudo o que ela pode oferecer. Talvez uma imagem venenosa e prejudicial possa ser transformada.

2.2.4: A imagem recombinação

O exemplo, citado mais acima, do filme PSYCHO(S), de Ip Yuk-Yiu, é descrito como uma “mescla” em tempo real dos dois filmes Psicose. Porém, se lá o objetivo era criar um jogo entre as duas adaptações diferentes, as misturando de modo a confundir e assustar, existem outras formas pouco usuais de recombinação que têm como objetivo confundir e divertir - um formato de humor que tem como base a incompreensão e a descontextualização e recontextualização da Imagem e do Som.

Um acontecimento pode ser transmitido ao vivo por, e ser tão deslocada de seu contexto original e utilizada de modo quase que incompreensível, ao mesmo tempo que cria sua própria linguagem, quase 20 anos depois de sua transmissão original em um meio que, naquela época, ainda era emergente.

Tomemos um incidente que aconteceu em 1994 no programa Domingão do Faustão. Incidente este que fora transmitido ao vivo por meio das grandes redes de televisão nos anos 90 - ou seja, ser uma imagem videografada por uma tecnologia que logo se modificou - e ficou registrado pelos meios de gravação apropriados da época. Naquela ocasião, o programa recebia Marcolino Pereira, descrito pelo apresentador Fausto Corrêa da Silva - ou Faustão - como “filósofo do Cascais” para que apresentasse uma invenção. A invenção era uma churrasqueira elétrica, que poderia ser controlada por um dispositivo de controle remoto. Quando Pereira demonstra a invenção, a churrasqueira solta labaredas de fogo, assustando Faustão e outros membros da produção do programa televisivo dominical.

Ou talvez, ainda utilizando Fausto Silva como fio condutor, podemos voltar ainda mais no tempo para o lançamento do filme Brasileiro “O Inspetor Faustão e o Mallandro”

dirigido por Mário Márcio Bandarra, lançado em 1991. O filme possui um momento icônico, também utilizado para fins semelhantes ao incidente da churrasqueira. Esse momento é a performance musical e teatral do “Rap do Ovo” - música composta por Michael Sullivan (nome artístico do artista, compositor e cantor Ivanilton de Souza Lima) e seu parceiro Paulo Massadas, e interpretada por Faustão em conjunto com Sérgio Neiva Cavalcanti (mais conhecido por seu nome artístico Sérgio Mallandro) e um grupo chamado “Paquitas” que emergia na fama ao se apresentarem na mesma emissora com a apresentadora Maria da Graça “Xuxa” Meneghel.

“My Little Faustão: A Amizade é um País da Europa” é um vídeo estabelecido em 2015 no portal YouTube por meio de um canal chamado “Tio Joao”. No vídeo, fragmentos de imagens e sons do ocorrido de 94 são mesclados à abertura Brasileira da série “My Little Pony: A Amizade é Mágica” (no original: “My Little Pony: Friendship is Magic”), criada por Lauren Faust adaptando a franquia da Hasbro “My Little Pony” - que começou com uma linha de brinquedos criada em 1981.

Além dessas duas fontes, referências específicas ao Rap do Ovo também se espalham pelo vídeo, junto com outras ocasiões que ocorreram no programa Domingão do Faustão através dos anos de sua transmissão, e diversas outras imagens e sons totalmente retirados de seu contexto original.

Essa é a linguagem do YouTube Poop, um fenômeno descrito pelo portal Digital Trends como “Punk Rock para a era da Internet”, com seu artigo citando um criador:

“Minha melhor descrição de YTP (YouTube Poop) seria uma analogia de grafite digital”, disse o YouTuber EmpLemon, um Pooper* dedicado, disse à Digital Trends. “YTPs pegam mídia pré-existente, normalmente profissional, e intencionalmente profanam com edição ridícula. Mais abstratamente, YTP é um meio para a expressão livre e experimentação por meio da edição, uma habilidade que é tipicamente vista como rígida e precisa.” (tech hero, 2019)²⁰

²⁰ “My best description of YTP would be an analogy of digital graffiti,” YouTuber EmpLemon, a dedicated Pooper, told Digital Trends. “YTPs take existing, usually professional, media and intentionally desecrates them with ridiculous editing. More abstractly, YTP is a medium for free expression and experimentation through editing, a skill which is typically viewed as rigid and precise.”. Fonte: <https://www.onemedialogy.com/youtube-poop-is-punk-rock-for-the-internet-age-and-you-probably-dont-get-it/> Acesso em 04 de Setembro de 2020

Basicamente, um YouTube Poop consiste na apropriação e recombinação de mídia que não apenas é pré-existente, mas também pertencente a grandes marcas e corporações, por aqueles que não detêm os direitos autorais sobre esses produtos. Então, o “punk rock” presente no YouTube Poop é o ato de se apropriar desses produtos de Imagem e Som restritos por direitos autorais e criar uma identidade pessoal e autoral a partir deles. Alguns Poopers utilizam efeitos especiais mais absurdos, como é o caso do criador BomberPooper em seu vídeo “YTPBR - ChEves luta contra KikU para ver se no céu tem pão (+14)”, no qual podemos observar uma edição de Chaves, seriado mexicano originalmente chamado *El Chavo del Ocho* criado por Roberto Gomes Bolaños, muito mais pesada e invasiva do que em “My Little Faustão - A Amizade é um País da Europa”, com diversos ruídos agressivos ao ouvido, cortes e variações bruscas de cor que são desagradáveis aos olhos, concebendo um vídeo frenético que pode levar ao riso devido ao seu próprio absurdo e sua própria imprevisibilidade.

Um método diferente de recombinar a imagem e o som, dessa vez de forma mais organizada e menos agressiva, são os *Anime Music Videos*, melhor conhecidos como *AMVs*.

Anime Music Videos consistem, assim como os *YouTube Poop*, em edição de mídia pré-existente. Nesse caso, são re combinados momentos icônicos de alguma série televisiva - frequentemente animações japonesas - utilizando uma música como fio condutor para sua construção sonoro-imagética.

O vídeo “Rock lee vs Gaara - Linkin park”, colocado na plataforma YouTube pelo canal AlejandroRAR, mostra uma sequência de batalha corporal mostrada nos Capítulos 48, 49 e atingindo seu clímax no episódio 50 da série de *anime* Naruto. Aclamada pela comunidade de fãs, essa batalha prossegue sendo um dos momentos mais memoráveis dentre todos os 720 episódios de Naruto.

Para ritmar a remontagem dessa extensa sequência, é trazida ao primeiro plano sonoro a música “Numb”, um dos grandes sucessos da banda Linkin Park. A música combina, dentro de si, todos os elementos que compõem a vertente musical do intitulado nu-metal, como grunge e hip hop, colocando também elementos sonoros de música eletrônica.

Com duração de 7 minutos e 20 segundos, o vídeo também utiliza a música “What I’ve Done”, da mesma banda, e também uma versão *cover* de Numb tocada no piano.

Assim, “Rock lee vs Gaara - Linkin park” utiliza os diversos ritmos das canções como base para a coordenação de seus cortes e transições dinâmicas. Usando as partes mais agitadas da música - com instrumentação mais pesada - para mostrar a ação, enquanto usa as partes mais lentas para nos levar a momentos contemplativos e de interiorização dos personagens que estão envolvidos na batalha. Combinando a imagem de um anime pré-existente com músicas não-relacionadas diretamente ao anime, é criada uma obra única também aclamada dentro na comunidade, superando 39 milhões de visualizações.

Pode-se dizer, então, que a base de um AMV seria a de utilizar momentos de um anime com uma ou mais canções, compondo um vídeo que, dependendo de como é montada, pode expandir a percepção daquele anime enquanto simultaneamente expande a percepção da canção. Em um vídeo tal qual um AMV, o que é criado então é um campo no qual as características da trilha musical que são salientadas pelos visuais e as características da composição visual são salientadas pela trilha musical.

No caso de “Rock lee vs Gaara - Linkin park” a intenção é salientar as sequências de ação com as partes mais agitadas da música e também salientar os momentos de introspecção com os momentos mais quietos, mais lentos.

Outro exemplo, agora utilizando uma música Brasileira, é o vídeo “AVE, LÚCIFER | Devilman (デビルマン黙示録)”, colocado também no YouTube pelo canal Ogeid. O vídeo é um AMV que utiliza cenas da trilogia de OVAs (assim como FLCL, lançados diretamente para home-video) de Devilman.

Adaptando o clássico e influente mangá de Go Nagai, a trilogia é composta por filmes de duração inferior a 60 minutos e mostram uma narrativa violenta e sombria sobre Akira Fudo e sua fusão com o demônio Amon. Akira, então, usa seus poderes adquiridos pela fusão para defender outras pessoas de demônios malignos - percorrendo um caminho de violência no qual ele nem sempre consegue salvar aqueles que ama, tendo que presenciar mortes violentas que são representadas de forma gráfica na animação, com o efeito do choque. Além disso, os filmes, como todas as adaptações do mangá de 1972, são repletos de imagens assustadoras, usando os designs dos demônios de forma perturbadora, além de muitas referências ao Cristianismo.

O vídeo de Ogeid mescla os OVAs com a canção “Ave, Lúcifer”, composta e performada pelo grupo de rock-psicodélico “Os Mutantes”. Nessa obra, os elementos perturbadores de Devilman e sua concepção Cristã ganham nova vida seguindo a música cuja lírica, em si, também recombina elementos bíblicos para abordar temas como pecado e sexualidade, enquanto a instrumentalização distorcida e psicodélica e as performances vocais que se misturam com os instrumentos em alguns momentos e se desligam deles em outros, compõem com simbolismos religiosos, sexuais, divinos e profanos, imagens auditivas de grande impacto. O espaço criado pela combinação dessas imagens visuais e auditivas em “AVE, LÚCIFER | Devilman (デビルマン黙示録)” é um de extrema complexidade, amplificando os simbolismos religiosos de ambas as obras e oferecendo ao espectador uma experiência estética completa de desconforto, violência, sofrimento e pecado.

O universo dos AMVs é, inclusive, de uma vastidão à parte. Por mais que, desde o seu título, a proposta dos Anime Music Videos seria, sugestivamente, editar vídeos musicais utilizando Animes, o termo se expande para qualquer montagem de imagens pré-existentes sob o ritmo de uma nova canção, como é o caso de “Ghost Rider - Monster [Skillet]”, vídeo de 2015 do canal IndominusBradey500²¹. Utilizando imagens do filme estadunidense Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança (No original: Ghost Rider: Spirit of Vengeance), lançado em 2012, combinadas com a canção “Monster” da banda Cristã de *rock* Skillet, compõe-se um vídeo sombrio e empolgante que já acumulou mais de 90 milhões de visualizações.

O filme, em seu lançamento, foi um fracasso do ponto de vista da crítica especializada^{22 23 24}. Agora, combinado com Skillet, essas imagens ganham uma nova vida, uma nova forma, estabelecendo uma nova linguagem.

Enfim, para compor melhor o panorama pretendido de imagens em fluxo, tomemos apenas mais uma situação:

²¹ Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=nX6ZEcwRrw0>>. Acesso em 26 Out. 2020. O vídeo não está mais disponível.

²² Fonte: <https://www.rottentomatoes.com/m/ghost_rider_spirit_of_vengeance>.

²³ Fonte: <<https://www.metacritic.com/movie/ghost-rider-spirit-of-vengeance>>.

²⁴ Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt1071875/>>

2.2.5. Adaptando Uma Dobra no Tempo

Nesse subcapítulo veremos como pode funcionar a adaptação de um texto escrito em prosa para cinematografia, ou seja, um texto escrito com o movimento.

O filme de 2018 “Uma Dobra no Tempo” (no original: “A Wrinkle in Time”), adaptação do romance infanto-juvenil de mesmo nome publicado originalmente por Madeleine L’Engle em 1962, durante a Guerra Fria. O livro original coloca a fonte de todo o mal do universo em uma entidade chamada “The Black Thing”, que age através “Dele” (no original, “It”) de modo a se espalhar por todos os lugares homogeneizando as consciências de todos, criando comportamentos idênticos e obrigando todos os indivíduos a serem iguais. O Romance de L’Engle pode evocar uma metáfora para países de ideologias comunistas - mais especificamente na União Soviética. O texto “An Appreciation” (ou “Uma Apreciação”, em tradução própria), escrito por Anna Quindley e utilizado para abrir a republicação de 2007 de “A Wrinkle in Time” pela editora Square Fish, diz isso:

Madeleine L’Engle publicou *Dobra* em 1962, depois de recusas de dezenas de editoras. E sua descrição da tirania da conformidade claramente reflete aqueles tempos. As casas idênticas, fora das quais crianças idênticas fazem quicar bolas e pulam corda em uníssono irracional evocando o medo que muitos Estadunidenses tinham de regimes Comunistas que consagravam os interesses da ordem mantida pelo Estado em detrimento dos direitos individuais (QUINDLEY, 2007, tradução nossa)²⁵

O filme de 2018, dirigido por Ava DuVernay, subverte o Romance no qual se baseia, mantendo o subtexto do Romance de 1962 porém recontextualizando a paranoia a respeito da uniformização imposta por regimes autoritários, estabelecendo no filme que o “vilão” representa qualquer não-conformidade social, psicológica e/ou imagética dentro do sistema de classes sob o capitalismo - como em transtornos alimentares e transtornos de imagem, intolerância para com pessoas neuroatípicas e racismo. O que permite a protagonista Meg

²⁵ No original: “Madeleine L’Engle published *Wrinkle* in 1962, after it was rejected by dozens of publishers. And her description of the tyranny of conformity clearly reflects that time. The identical houses outside which identical children bounce balls and jump rope in mindless unison evoke the fear so many Americans had of Communist regimes that enshrined the interests of state-mandated order over the rights of the individual.” (QUINDLEY, 2007)

(aqui representada pela jovem atriz Storm Reid) de confrontar esse “mal” é por meio do amor, iniciando pelo amor próprio. Para poder combater o mal, ela precisa aceitar a si e amar a si, conhecer e retomar controle do seu próprio corpo, de sua própria imagem. A protagonista literalmente confronta uma versão de si, uma versão “melhorada”, na qual ela se conforma e age de acordo com todos os padrões - substituindo os óculos por lentes de contato e, acima de tudo, com seu cabelo liso, e pessoas negras saberiam dizer melhor do que eu jamais conseguirei todo o peso de coerção social que envolve o cabelo. Ao se deparar com essa sua versão alternativa, ela a recusa. Se aceitando, e se amando, ela se lembra de quem ela ama. Ela manifesta, assim, o amor que sente pelos tantos outros que também não conseguem se conformar aos padrões impostos, e se permite ser amada pela primeira vez, não eliminando totalmente o “mal” mas adquirindo uma ferramenta essencial para a luta contra essas imagens venenosas: a força do amor próprio em meio a uma sociedade que abstrai pessoas de sua própria corporeidade, distorce os sentidos e marginaliza aqueles que não se adequam, como o livro propôs décadas atrás, mas agora não sob uma ótica anticomunista.

Ou seja, o filme de Ava DuVernay não descarta o texto, mas o recombina. Como resultado desse processo, um texto novo, com toda a sua complexidade, fora concebido. Um texto sonoro-visual escrito por meio da cinematografia, fruto da troca molecular entre um Romance - livro impresso e obra pertencente à comunicação secundária dos anos 60 - e diversos outros elementos que incluem as vivências e todas as outras referências disponíveis às mãos de todos os envolvidos no processo de criação desse filme.

Capítulo 3 - Clímax, imaginação, inspiração e nostalgia

Com esses exemplos, acredito ter ficado evidente o que Norval Baitello Junior e Christoph Wulf queriam dizer quando disseram, já no prefácio da obra já citada “Emoção e Imaginação: Os Sentidos e as Imagens em Movimento”:

Também pouco se explorou na teoria das imagens o pressuposto lançado por Aby Warburg há quase um século, de que elas (as imagens) são uma “fórmula de pathos”, portanto, um dínamo gerador de movimentos internos. As questões daí decorrentes são tantas e tão intrigantes que as fronteiras disciplinares tradicionais jamais dariam conta de compreender o complexo engendrado pelas emoções na imaginação e pela imaginação nas emoções. O presente livro busca, com a reunião de tantos enfoques distintos em diálogo, iluminar alguns aspectos de tal complexo. Entendemos por imaginação aquela força interna capaz de produzir imagens e processá-las, gerando novas imagens, gerando verdadeiras cadeias ou cascatas de imagens. Cremos que nossa capacidade de processá-las gerando novas imagens a partir de imagens ancestrais foi nosso diferencial evolutivo. (BAITELLO, WULF. 2014)

Poderíamos ter usado infinitos outros exemplos pertencentes à vastidão complexa da teoria das imagens. Se imagens são “fórmula de pathos”, ou seja, modelos, receitas para emoções, que geram infinitos movimentos internos de combinação e recombinação.

Uma possibilidade seria o livro “Tropas Estelares” escrito por Robert A. Heinlein lançado em 1987 e sua adaptação cinematográfica lançada em 1997 dirigida por Paul Verhoeven. O livro utiliza em sua construção uma linguagem de propaganda armamentista e glorificação militar que a adaptação satiriza e ridiculariza.

Há uma infinidade de possibilidades e objetos que podemos usar para analisar esse processo no qual produções culturais - que logo pertencem ao imaginário cultural - podem ser retrabalhados, ressignificados e oferecidos novamente para a contemplação e proveito de indivíduos. Essas obras, em si, também passam a pertencer ao imaginário cultural, também sujeitando-se à recombinação e recontextualização, tornando cada vez mais evidente como, por confluência e por porosidade entre diferentes tipos de mídias. A literatura pode retrabalhar o cinema, a dança, o teatro, a televisão, e cada uma desses outros meios podem retrabalhar a si mesmos e aos outros, criando comunidades em volta de cada parte desse processo e, logo, criando vínculos entre pessoas e as unindo por suas paixões, sejam elas imagens auditivas,

imagens visuais, ou tudo que está na vastidão entre uma e outra, abrindo também para todos os outros sentidos, para todas as outras imagens, para tudo o que existe, para tudo o que não existe, e para tudo o que se encontra contido no meio do caminho ou que extravase qualquer rótulo ou qualquer fronteira causada pela nomeação ou rotulação. Imagens fluem, e o que flui não pode ser contido, compartimentalizado, categorizado, hierarquizado ou classificado utilizando a lógica binária verticalizante (PINHEIRO, 2013).

Esse capítulo fará a análise de como as formas de recombinação descritas nos subcapítulos anteriores são realizadas dentro da série, que se desprende da narrativa convencional de modo a criar uma grande mistura de si e da própria ideia de *anime*.

3.1.: FLCL e AMV

Em seu livro “The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime”, a autora Dani Cavallaro discorre extensamente sobre FLCL, atendo-se a detalhes específicos granulados ao longo dos episódios, e encerra o capítulo dedicado à obra com:

O que é incessantemente cativante, mesmo depois que a linha de acontecimentos do OVA foi reconstruída (embora provisoriamente) e os motivos de seus personagens foram aproximadamente averiguados, é a imprevisibilidade de FLCL. Em qualquer ponto da história, surpresas brotam da tela em grande parte da mesma forma que os mechas saem da cabeça do protagonista. Uma cena reflexiva banhada em tons suaves irá inesperadamente dar lugar a batalhas explosivas inundadas com brilhos lúgubres. Experimentos formais de cinematografia substituindo a ação fluida pelo ritmo staccato dos painéis de quadinhos também se transformarão imprevisivelmente em uma versão tranquila de um interior caseiro. Corpos se movendo a uma taxa realista pode de repente começar a girar tão rapidamente a ponto de levitar e pairar como helicópteros, ou então zunindo em círculos sobre rodas imaginárias. Roupas normais do cotidiano podem abruptamente se traduzir em fantasias teatrais extravagantes. O cenário em si de forma imprevisível muda do idílico para o sinistro e do desolador para o sublime. Por mais profundamente que podemos escolher mergulhar na narrativa e enigmas estruturais de FLCL, é crucial lembrar que suas mudanças irreverentes de

tom e non sequiturs não podem - e não deveriam - ser resolvidas. (CAVALLARO, 2015, tradução própria)

E muito desse ritmo imprevisível, que mostra-se tão cativante, é justamente o uso de tudo o que é permitido na linguagem da Animação que permite que todas essas mudanças citadas no trecho ocorram. Analisando todas essas mudanças intempestivas que ocorrem ao longo de todos os seis episódios da série, é possível afirmar que, além de tudo, FLCL é uma obra sobre a própria natureza da animação japonesa.

Se anteriormente vimos que o espectador tende a cooperar com o aparato das tecno-imagens - no caso de FLCL é a televisão e o aparelho de *DVD/Blu-Ray* - aqui essa relação muda.

FLCL parece trabalhar *contra* o aparato, e contra o totalitarismo deste. O tempo todo somos lembrados que estamos assistindo a uma animação, e a magia da tecno-imagem se quebra a todo momento.

Uma sequência notável ocorre no episódio 5 (chamado ブラブレ ou *Burabure*, contração de *Brittle Bullet*) no qual, segundo Cavallaro, “(...) é tão congestionada com ocorrências interconectadas e puramente coincidentes que exige visualizações repetidas pacientes para que sejam adequadamente absorvidas.”

A sequência de ação, no clímax do episódio, ocorre ao som da música *Blues Drive Monster* da banda japonesa *The Pillows* (responsável por diversas músicas da série). A sequência de ação, “congestionada” de ocorrências e ações, mantém seu ritmo e seu impacto devido à sua trilha musical, tal qual um *Anime Music Video* - que mistura momentos de sequências diversas - faria.

3.2.: *Progressive & Alternative*: FLCL como nostalgia.

Em 2018 foram lançadas duas temporadas de 6 episódios cada, produzidas pelo estúdio Production I.G. junto com o Adult Swim. A primeira, chamada “FLCL Progressive”,

estreou primeiro nos Estados Unidos em Junho de 2018, e a terceira e última temporada, chamada “FLCL Alternative” foi lançada em Setembro deste mesmo ano. Kazuya Tsurumaki, o diretor da série original, participou apenas como supervisor das novas séries. O escritor dos seis episódios da primeira temporada, Yoji Enokido, não participou. Essas duas temporadas foram distribuídas de forma oficial no Brasil por meio da plataforma de *streaming* Crunchyroll.

Em “The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime” a autora Dani Cavallaro evoca uma entrevista de Kazuya Tsurumaki, diretor de FLCL:

Como *Gunbuster*, FLCL convida a uma análise episódio a episódio. Isso ocorre principalmente porque, como o OVA de 1988, a obra de Kazuya Tsurumaki revela sua complexidade temática e visual de forma incremental, com cada episódio contribuindo com uma reviravolta, complicação ou elucidação distinta para o arco de história cumulativo. Outra razão é que FLCL, como *Otaku no Video* antes, não é apenas uma série de desenvolvimento autônomo, mas também um metacomentário paródico sobre a evolução do (Estúdio) Gainax até o ponto de sua produção. O diretor do OVA enfatizou essa proposição em uma entrevista conduzida por Owen Thomas em nome da Akadot: “Para FLCL eu queria retratar toda a história do (Estúdio) Gainax, e cada episódio tem símbolos do que aconteceu nos bastidores de cada um dos programas de Gainax” (Tsurumaki 2001). Embora não seja absolutamente indispensável estar familiarizado com a produção prismática de Gainax para desfrutar de FLCL, é inegável que a total falta de familiaridade com pontos de referência externos acumulados em outras produções pode gerar frustração.

Como visto nesse trecho e mais anteriormente na dissertação, FLCL é, também, uma sátira acerca da própria animação, mais especificamente das animações que haviam sido produzidas pelo Estúdio Gainax.

Um estúdio outrora prolífico, devido a diversas crises na gestão, Gainax foi perdendo grandes nomes em seu time de artistas e, segundo artigo de 2019 no portal Diamond Online, muitas de suas propriedades foram vendidas a outros estúdios.

No artigo, Hideaki Anno - um grande nome da indústria, criador da série Neon Genesis Evangelion, diz que se propôs a comprar três propriedades do Estúdio Gainax: FLCL, *Gunbuster* e *Nadia*, sem obter sucesso.

Em 2014, assim como "Top wo Nerae! (Gunbuster)" e "Top wo Nerae! 2" também me ofereci para comprar os direitos originais da "FLCL" ao (na época) presidente (Hiroyuki) Yamaga e ao diretor (Yasuhiro) Takeda. Sob tais circunstâncias, seria difícil para Gainax produzir uma nova obra, e eu estava pensando no futuro da obra.

No início, o presidente Yamaga ficou feliz em continuar com a história e as condições de compra estavam prestes a ser acertadas, mas um dia, de repente, foi oferecido a ele um alto preço de compra seis vezes maior do que o preço original.

Não houve uma explicação convincente para o motivo do aumento de preço e, enquanto eu estava confuso, a história se obscureceu e em 2015 as três obras foram vendidas para outras empresas sem nosso conhecimento ... Ouvi dizer que um banco interveio na Gainax em maio daquele ano e fez uma redução de pessoal em grande escala, então provavelmente eles venderam para uma empresa que precisava de mais dinheiro e comprou por um preço mais alto. Acho que a quantia de dinheiro foi priorizada em detrimento do desenvolvimento da obra e do sentimento da equipe de produção. (DIAMOND, 2019, tradução própria)²⁶

FLCL, agora fora da Gainax e sendo produzida pelos estúdios Production I.G. e Adult Swim, seria impossibilitado então de satirizar e incorporar as produções do estúdio Gainax em sua estrutura. Assim, as temporadas FLCL *Progressive* e FLCL *Alternative* teriam à frente o fardo de carregar o nome de FLCL para um novo tempo e uma nova audiência, ao mesmo tempo que deveria se desprender de todo o contexto que permitiu que o Estúdio Gainax e Kazuya Tsurumaki pudessem realizar a série original em primeiro lugar.

²⁶ No original: 少しでも経営が楽になればと、2014年にカラーの主要スタッフに関わりの大きい『トップをねらえ！』『トップをねらえ2！』『フリクリ』の著作権の買い取りも山賀社長(当時)と武田取締役役に申し出ていました。その状況下のガイナックスでは新作の制作は困難でしょうし、作品の将来も考えてのことです。当初は山賀社長も喜んでその話を進め、買取条件も固まりかけていたのですが、ある日突然、当初の6倍になる高額の買取価格を提示されました。納得のいく値上げの理由説明もなく、こちらが困惑しているうちにその話はうやむやになり、2015年に3作品とも僕らの知らぬ間に他の会社に権利が売却されていました。その年の5月にガイナックスに銀行が介入し、大規模な人員整理を行ったという話も聞いていましたから、彼らは何よりお金が必要で、より高い額で買う会社へ売り込んだのでしょう。作品の展開や制作スタッフの気持ちよりも金額を優先してしまったのだと思います。Fonte: <<https://diamond.jp/articles/-/224881?page=6>> Acesso em 2 de Abril de 2021.

Julio Plaza, em seu livro “Tradução Intersemiótica” estabelece uma problemática em relação a isso:

Operar sobre o passado, além de um problema de valor, constitui-se também numa operação ideológica através da qual podemos confirmar a produção do presente ou encobrir essa realidade. Se, no primeiro caso, se favorece um encontro dialético com o passado para preparar o futuro, no segundo, trata-se de distanciar esse futuro indefinidamente. No primeiro caso, os valores da história constituem-se num modelo para a ação, já no segundo, trata-se de um fantasma a ser evocado como nostalgia, moda ou *revival*. (PLAZA, 2001)

Nas páginas seguintes, Plaza prossegue:

Estamos, pois, diante de duas chances: ou o presente recupera o passado como fetiche, como novidade, como conservadorismo, como nostalgia, ou ele o recupera de forma crítica (...) para fazer face a um projeto transformativo do presente, a iluminar o presente. (PLAZA, 2001)

Assim são as temporadas *Progressive & Alternative*: A evocação de FLCL não de forma crítica de forma a satirizar e compor uma mônada do presente, mas como um *revival* nostálgico.

CONCLUSÃO

Ao início do trabalho, existia uma pré-concepção do autor: a de que a série animada FLCL seria repleta de imagens interrogativas, com o poder de impedir uma postura “passiva” do espectador em relação a essa obra em específico. A proposta do trabalho, então, seria a de investigar os seis episódios da série buscando *como* exatamente isso era alcançado. *Como* essas imagens interrogativas eram formadas e os resultados disso no espectador.

Conforme a pesquisa caminhava, essa pré-concepção foi se esfacelando, e mais perguntas que respostas apareciam no caminho. Percebeu-se que a palavra “passividade” para classificar a relação do espectador médio com qualquer obra de Arte seria, no mínimo, errônea. Como levantado anteriormente na dissertação, existe uma necessidade de alfabetizar as pessoas em relação à leitura das tecno-imagens, mas mesmo sem conhecimento técnico ou científico de Semiótica ou Cinematografia, as imagens provocam reações emocionais, intelectuais e de diversas outras ordens - por isso, pode-se dizer que uma imagem é uma fórmula de *pathos*.

A pesquisa se tornou então uma cartografia ramificada das imagens em movimento, buscando elementos de imagens audiovisuais de diversas ordens e linguagens, para compor uma forma de encontrar um fio condutor dentro do campo de exploração dessas linguagens, para entender as tecno-imagens e propondo possíveis aproximações para o ensino.

Ao longo da escrita, o autor que vos explica essa conclusão deparou-se com diversas encruzilhadas. Durante a busca, cada vez mais parecia pouco eficiente procurar elementos melhores e piores; certos ou errados; para encontrar esse fio condutor das tecno-imagens. Essas são dotadas e tantos elementos confluentes, tantas combinações, que até as unidades do filme que poderiam ser consideradas “ruins” ou “descartáveis” por alguns, podiam ser apresentadas de forma proveitosa. Também, a diversidade de espectadores prova-se absolutamente necessária para o estudo desses filmes.

Há diversas técnicas e linguagens cuja proposta é trabalhar com os interstícios dessas imagens, re combinando com infinitas possibilidades, para infinitos objetivos, de infinitas

formas diferentes. Técnicas estas que são utilizadas por pessoas de modo a expressar e, acima de tudo, criar vínculos entre criadores e espectadores de diversas ordens.

Surgiu então o interesse de explorar o campo entre a binariedade. Exploração que trouxe consigo ainda mais perguntas, todas elas com múltiplas - ou infinitas - possibilidades de resposta. O campo da relação entre uma obra de Arte e seu espectador/consumidor é tão vasto quanto a quantidade de obras de Arte e pessoas existentes no mundo.

Espera-se, então, que esse texto consiga contribuir e, possivelmente, provocar inspiração a outras pessoas que possam vir navegar conosco.

BIBLIOGRAFIA

- AOKI, Beatriz Yumi. **Hatsune Miku: estudo sobre a constituição do ídolo virtual no cenário pop japonês**. 2018. 107 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.
- AMANO, Akira. **Kingdom Hearts: Edição Definitiva**. Barueri: Editora Panini, 2020.
- BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.
- BRENNER, Robin E. **Understanding Manga and Anime**. Santa Barbara: Libraries Unlimited, 2007.
- CAVALLARO, Dani. **The Art of Studio Gainax: Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime**. North Carolina: McFarland, 2009.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia**. São Paulo: Paulus, 2014.
- BAITELLO JUNIOR, Norval & WULF, Cristoph. **Emoção e Imaginação: os Sentidos e as Imagens em Movimento**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2014.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. **O pensamento sentado**. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2012.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. **O tempo lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária**. Artigo disponível em: <<http://goog.gl/t6jWgH>>. Acesso em 15 mai. 2019 c.
- BARRAL, Étienne. **Otaku: os Filhos do Virtual**. São Paulo. SENAC. 2000.
- BUENO, Wilson. **Mar Paraguayo**. São Paulo: Iluminuras, 1992.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os fundamentos do roteirismo cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FLUSSER, Vilém. **A Escrita. Há futuro para a escrita?** São Paulo: Annablume, 2010.
- FLUSSER, Vilém. **Film production and consumption**. ESSAYS 3_ENGLISCH-D-F. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em <http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=1536>. Acesso em 18 de Maio de 2021.

- IWABUCHI, Koichi. **Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism**. Durham: Duke University Press, 2002.
- L'ENGLE, Madeleine. *A Wrinkle in Time*. New York: Square Fish, 2007.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária. 1997.
- MORIN, Edgar. **O Método 4, as ideias**. Rio Grande do Sul: Sulina. 2008.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Rio de Janeiro: Arte & Letra, 2010.
- PINHEIRO, Amálio. **América Latina: Barroco, cidade jornal**. São Paulo. Editora Intermeios. 2013.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.
- PROSS, Harry. **Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen**. Darmstadt: Carl Habel, 1972.
- PROSS, Harry. **Estructura simbólica del poder**. Barcelona: Gustavo Gili. 1980.
- PROSS, Harry. **La violencia de los símbolos sociales**. Barcelona: Anthropos. 1989.
- PROSS, Harry & ROMANO, Vicente. **Atrapados en la red mediática**. Hondarribia: Argitalexe. 2000.
- ROMANO, Vicente. **Ordem cultural e ordem natural do tempo**. Artigo disponível em: <http://goo.gl/cB5Oio>. Acesso em: 15 mai. 2019.
- SANTILLI, Ana Catarina. **Criança, narrativa e amor: os vínculos afetivos em Sakura Card Captors**. 2018. 163 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.
- SCHMITT, Augusto Salles. **Vinculação e cultura emergente em jogos eletrônicos: análise midiática do ambiente da comunidade competitiva de Super Smash Bros. Melee**. 2019. 98 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

SOARES, Gabriel Theodoro. **Cosplay: Image, body, play**. 2013. 86 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

RUH, Brian. **The Robots from Takkun's Head: Cyborg Adolescence in FLCL. Cinema Anime**, 139–157. Web, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1057/9781403983084_7>

ROCHA, Marleide de Moura. **A arte da animação japonesa: em busca dos recursos gerativos de sentidos - recursos estéticos/efeitos estésicos**. 2008. 132 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

VILELA, Leticia Gois. **Literatura juvenil e o público jovem: um estudo sobre a formação de vínculos**. 2017. 54 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

VILLAÇA, Pablo. **Os filmes da sua vida têm muito mais para contar**. Rio de Janeiro: Editora Rio Escrito, 2015

WODEVOTZKY, Robson Kumode. **Webséries: audiovisuais ficcionais seriados na web**. 2015. 116 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.