

UM VIDEOCLÍPE DIFERENTE: AMV (ANIME MUSIC VIDEO), PÓS-MODERNIDADE E A CULTURA POP JAPONESA

Marco Bellan¹

Herom Vargas²

Resumo:

Esse artigo tem como objetivo discutir o *anime music video* (AMV), um tipo de produção audiovisual digital que utiliza a música pop japonesa (*J-pop*) como base para uma colagem de cenas de animações em exercícios narrativos e sinestésicos. O AMV é uma forma de expressão artística vinculada à cultura pop japonesa e originada no contexto pós-moderno da cibercultura. A convergência de diversos elementos culturais e técnicos, como o pop japonês, o gosto por desenhos animados e mangás e a disseminação da cultura digital, são alguns dos responsáveis pelo surgimento desses vídeos. A edição e a relação entre som e imagem se assemelham em muito ao videoclipe, a não ser pela utilização de cenas de animês ao som de uma trilha sonora. O artigo traz uma análise de dois AMVs: *Creative Black Space*, ganhador do “Best in Show”, da convenção Another Anime Com, de 2009; e *Shamelless Rock Video*, vencedor do concurso promovido pelo site www.animemusicvideos.org, em 2003, na categoria de “Best of Year”.

Palavras-chave:

Anime music video; Cibercultura; Cultura pop japonesa; Videoclipe

Introdução

O artigo apresenta um apanhado de conceitos-chave que orientam a produção e o entendimento de uma linguagem audiovisual característica da cibercultura. Vinculado à cultura pop japonesa, o *anime music video* (AMV) é um tipo de videoclipe produzido por meio

de softwares de edição digital com colagens de cenas de animês (animações japonesas) sobre uma canção que tenha alguma relação, na forma ou no conteúdo, com a animação em questão, segundo a interpretação desse criador. Sua forma de criação envolve relações próximas entre o animê e o estilo musical, pois todos são vinculados às preferências culturais e estéticas de jovens que partilham o gosto por essa cultura. O AMV pode ser entendido como uma *fanfiction*, produção realizada por fãs que usam seus personagens favoritos em novas relações narrativas. A disponibilidade de animês no ambiente virtual da internet é um dos aspectos que possibilitam o surgimento desse fenômeno.

A proposição aqui é analisar e traçar relações entre os processos de criação do AMV, seus elementos constitutivos baseados na colagem, o cenário da pós-modernidade, tratada como uma mudança na sensibilidade e na sociedade, e a dinâmica interativa da cibercultura.

1. Pós-modernidade e cibercultura

Algumas características da cultura contemporânea têm a ver com a maior velocidade das informações, o crescente consumo aliado à efemeridade dos produtos e, principalmente, o avanço das tecnologias digitais e das redes virtuais que ocupam cada vez mais os espaços de mediação nas relações sociais e simbólicas. Numa abordagem ampla, o conceito de pós-modernidade está relacionado a essa transformação do homem industrial para o chamado homem pós-industrial vinculado à sociedade do consumo. David Harvey discute a pós-modernidade como uma mudança de sensibilidade do homem, que pode ser notada a partir, sobretudo, da evolução da publicidade e do surgimento de uma sociedade baseada no espetáculo:

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

Por exemplo, a cidade pós-moderna é vista não mais como sistema racional e organizado, uma forma fechada, mas sim como um organismo aparentemente caótico que agrupa todos os tipos de elementos. Essa forma de entendimento da cidade pós-moderna se relaciona ao fato de ela estar povoada de signos e símbolos, muitos oriundos da publicidade, que tendem a causar alguma entropia por conta do rebuscamento e da quantidade.

A pós-modernidade não procura sobrepor-se à modernidade. Ela se agrega à modernidade e a todas

¹ Discente do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). Graduado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). E-mail: marcobellan@hotmail.com

² Doutor em Comunicação e Semiótica e professor do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). É autor de *Hibridismos musicais de Chico Science & Nação Zumbi* (Ateliê, 2007). E-mail: heromvargas@terra.com.br

as outras eras do homem de uma forma superficial não referenciada, o chamado pastiche. O significado da palavra pastiche vem de uma forma de imitação grosseira, aplicada anteriormente à arte. Neste contexto, a palavra é associada à cópia, à prática da colagem de diversos elementos não inicialmente relacionados entre si, à utilização de diversos estilos diferentes em novos contextos e, por fim, à multiplicidade de estilos, por exemplo, clássicos e modernos, coabitando em um único produto.

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

Na arte pós-moderna, o conceito de artista como autor criador da obra, da forma que existia até a modernidade, começa a ser colocado em xeque. O artista com pincel e tela, o gênio que constrói um discurso estético coeso e estruturado, dá lugar ao artista que cola elementos e constrói outros sentidos, usando muitas vezes objetos do cotidiano, como propagandas. Esse procedimento da colagem – iniciado ainda na modernidade com o dadaísmo, mas levado às últimas consequências a partir da arte pop – acaba por aproximar o velho e o novo, fazendo-os viver lado a lado em mistura heterogênea. De acordo com Harvey (1992, p. 12), atualmente “é norma procurar estratégias ‘pluralistas’ e ‘orgânicas’ para a abordagem do desenvolvimento urbano como uma ‘colagem’ de espaços e misturas altamente diferenciados”.

Na pós-modernidade, a colagem é uma resposta às várias representações da identidade do homem na sociedade de consumo. Pensada antes em seu caráter unívoco, a identidade contemporânea tende a se esgarçar, multiplicar-se e desdobrar-se em diferentes frentes e sentidos. Suas diversas manifestações se complementam e se chocam cotidianamente: é o sujeito que assiste à TV com o controle remoto, que frequenta várias igrejas, que se relaciona socialmente por meios virtuais, que passeia desavisado por corredores iluminados e brilhantes dos shoppings, que tenta se referenciar nas marcas e logotipos. Conforme Hall (2005, p. 12), o “sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto de não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas”. A existência dessas identidades é associada à multiplicidade de informação, ao consumo e à

facilidade de comunicação, dentre outros fatores, que dão ao homem contemporâneo uma infinidade de escolhas, sejam elas baseadas nas informações, na comunicação ou no consumo.

Novamente, de acordo com Hall:

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

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

Os avanços tecnológicos, que surgiram a partir de necessidades do cotidiano do homem ocidental, mudaram a rotina da sociedade e as formas de sociabilidade. Dessa relação com a tecnologia, surgia o cenário da cibercultura. André Lemos traça uma linha histórica da microinformática, a revolução técnica que possibilitou o nascimento do ciberespaço, com a finalidade de comunicação mediada pela máquina numa grande rede. Lemos ressalta que só a revolução técnica não foi a responsável pelo nascimento da cibercultura, mas a técnica associada ao seu impacto na sociedade a partir de movimentos sociais em torno da microinformática:

Mais que simples inovações técnicas, o nascimento da microinformática (e da cibercultura) é fruto de movimentos sociais. Aqui parece uma nova lógica em relação às novas tecnologias digitais, onde a lógica tradicional cede, em parte, o lugar a uma imagem lúdica, criativa, enriquecedora da informática (LEMOS, 2002, p. 105).

A cibercultura é uma forma de cultura ambientada no ciberespaço que constitui uma área de interação e comunicação sem fronteiras na velocidade do imediato.

O ciberespaço, analisado por Pierre Lévy (2000), se propaga por meio de três princípios: interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva. A interconexão

é a relação universal do ciberespaço, para o qual cada computador deve estar situado dentro da rede global. Comunidades virtuais são resultado da universalização da interconexão, a forma pela qual as pessoas no mundo virtual se relacionam e se comunicam entre si a partir de uma identificação estética ou afinidade de interesse. Inteligência coletiva é a finalidade do ciberespaço, a facilidade e velocidade da informação sendo usada para criar conhecimento. Essas possibilidades sociotécnicas proporcionadas pela tecnologia digital e pela internet não são as responsáveis pelas mudanças na sociedade, mas são produtos das relações mútuas construídas entre técnica, sociedade e pensamento.

Antes de ser uma cultura pilotada (de kubernetes, cibernética) pela tecnologia, trata-se, a meu ver, de uma relação que se estabelece pela emergência de novas formas sociais que surgiram a partir da década de 60 (a sociedade pós-moderna) e das novas tecnologias digitais (LEMOS; CUNHA, 2002, p. 12).

A cibercultura e o crescimento do mundo virtual são alguns dos componentes que dão origem a formas de agrupamentos que só existem no mundo virtual, onde há um verdadeiro “supermercado cultural” (como exemplificado anteriormente). A junção desses elementos técnicos e tecnológicos é, em parte, os responsáveis pelo surgimento de uma tribo urbana chamada de otakus.

2. A cultura pop japonesa e os otakus

A ocidentalização do oriente causada pela globalização foi um dos movimentos que deu origem a uma cultura híbrida, que não é ocidental nem oriental, mas uma junção globalizada no campo da cultura pop chamada de japonês pop, ou J-pop. Um dos dados básicos da cultura pop japonesa é o mangá, histórias em quadrinhos consumidas por milhares de japoneses a preços baixos e com grande variedade de títulos, gêneros e estilos. Esses desenhos e sua estética deram origem a filmes de animação, denominados animês.

Entre os mangás e os quadrinhos ocidentais, podemos notar diversas diferenças. O quadrinho ocidental normalmente não tem construção cronológica linear, ou seja, o mesmo personagem pode estar em diversas histórias e tempos diferentes. Na maioria dos mangás, a narrativa é mais linear e seus personagens não aparecem em outras histórias ou fora do contexto de sua origem. Nos quadrinhos ocidentais, os personagens não têm tantos conflitos de identidade, ou de ordem moral ou ética, vilões e heróis tendem a não se confundir. Os personagens

dos mangás são mais humanos, em muitas vezes a linha divisória entre certo e errado pode se tornar mais porosa, as personalidades, seus desejos e vontades são fatores principais dentro das histórias, colocando, muitas vezes, seus feitos heroicos em segundo plano.

Além de serializadas, nas histórias dos animês e mangás o tempo não para. Diferentemente dos desenhos e quadrinhos americanos, nos quais os heróis têm sempre a mesma idade e as histórias podem não se alterar com o tempo sendo até intermináveis, nas produções japonesas as histórias acabam (FARIA, 2008, p. 8).

Para definir melhor as diferenças entre os quadrinhos ocidentais e os mangás, podemos dizer que o primeiro é reflexo dos desejos e sonhos das pessoas, como atos heroicos, poderes para salvar o mundo onde sempre a justiça triunfa, e o segundo é reflexo da mente humana, seus erros, medos e dificuldades.

O estilo do desenho pode ser identificado em qualquer lugar do mundo pelos olhos grandes dos diversos personagens, pelas hachuras e, muitas vezes, pela ausência de cores.

Os animês, por sua vez, ocupam grande parte da audiência das emissoras de TV japonesas podendo ser divididos em três formatos. Primeiramente, são veiculados na televisão aberta na forma de séries, seguindo os passos do mangá, e transmitidos com duração de aproximadamente 30 minutos semanalmente. Os OVAS são histórias curtas que ocorrem paralelamente às séries, normalmente sem vínculo com a série ou os quadrinhos, com duração aproximada de 15 ou 20 minutos. Movie é o nome dado aos filmes da série, uma produção específica para o cinema usualmente com história própria sem vínculo com a série da televisão aberta.

Esses padrões estéticos e culturais podem ser vistos também na música pop japonesa. Musicalmente, as canções são muito semelhantes ao pop ocidental, com guitarras, bateria e instrumentos eletrônicos, melodias e harmonias características. Porém, traz algumas particularidades, como, por exemplo, a mistura de inglês e japonês nas letras de algumas composições.

Se tivermos em conta a relação da cultura pop japonesa com a cibercultura, é possível entender o surgimento da tribo urbana (ou comunidade estética – BAUMAN, 2003) chamada de otakus. O termo em japonês significa “enclausurado” ou “fechado” e é usado para identificar pessoas que se fecham em seus quartos vivendo quase que exclusivamente no mundo virtual. O nascimento do termo é apontado por Étienne Barral (2000) como

Homo Virtuens:

O *Homo virtuens* vive por procuração, reivindica o direito de sonhar acordado. Melhor ainda, vive seus sonhos. Esse homem virtual, fascinado, não como Narciso por seu reflexo na água, porém, pela imagem de si próprio que lhe é enviada pela tela de sua televisão ou a de seu computador, não nascerá de uma proveta, mas dos circuitos integrados de um computador multimídia (BARRAL, 2000, p.21).

Os otakus são fascinados por tecnologia digital. Em grande parte, isso se deve à gigantesca variedade de produtos tecnológicos no Japão. Com essa facilidade de acesso, as pessoas tendem a ficar cada vez mais tempo conectadas ao ambiente online repercutindo isso em seu comportamento e personalidade. Como estabelece grande parte das suas interações no mundo virtual, essa tribo urbana realiza trocas de saberes, comunicam entre si e frequentam comunidades específicas. Lévy (1999, p. 127) define esse tipo de agrupamento como: “Sujeitos ligados por interesses, conhecimentos e projetos mútuos que cooperam entre si e realizam trocas independentemente de proximidades geográficas e filiações institucionais”.

Essa tribo urbana reunida e interagindo virtualmente vivem o que Maffesoli (2006) chama de “estar junto à toa”, ou seja, a socialização pelo lúdico. Isso significa estar conectado sem uma finalidade posta, a não ser para a realização exclusiva do exercício lúdico desprezioso. O termo “estar conectado”, muito comum aos otakus, significa participar das comunidades de desenhos, saber o que acontecerá nos próximos episódios, discutir opiniões referentes aos animês, mangás, games e música pop. Ciberespaço é o local virtual onde as interações e os agrupamentos são estabelecidos, definido por Lévy como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (1999, p. 92).

3. O AMV (anime music vídeo)

O AMV é considerado um *fanfiction*, termo usado para designar criações de fãs usando seus personagens favoritos. A disponibilidade de animês no ambiente online da internet é um dos elementos que possibilitam o surgimento desse fenômeno. “O termo *fanfiction* foi originado da junção das palavras inglesas ‘fan’ e ‘fiction’, referindo-se à produção ficcional feita por admiradores de determinada obra” (COSTA, 2009, p. 3).

O AMV é produzido a partir de colagens de cenas de animês ao som de uma música que tenha alguma relação com a animação, seja formal ou de conteúdo, na visão

do seu produtor. Sua forma de criação envolve relações próximas entre o filme em questão e o estilo musical, pois todos são vinculados às preferências culturais e estéticas de seus criadores.

Aspectos da cibercultura convergem como principais elementos que possibilitam o surgimento e a expansão dessa forma de representação artística. A partir da disponibilidade da cultura pop japonesa no mundo virtual, é possível notar a presença dos otakus que se concentram em traduzir esses conteúdos para outras línguas, inclusive o português, tornando-os acessíveis a qualquer pessoa sem conhecimento da língua japonesa e amplamente divulgado sem sites e comunidades virtuais.

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

Além de poder ser considerado um *fanfiction*, de acordo com a construção de uma relação entre som e imagem, o AMV pode ser considerado um videoclipe. Para entendê-lo, devemos realizar uma determinada “arqueologia” decodificando as “peças” que o compõem, saber de onde as cenas foram tiradas, observar as relações estabelecidas entre os desenhos e de todos eles com a canção em questão. Sem esse conhecimento prévio, a junção das cenas com a música pode indicar que o audiovisual seja um clipe criado inteiramente assim, ao invés de parecer uma colagem, principal procedimento de construção de um AMV.

Para o melhor entendimento acerca desse fenômeno midiático, exemplificaremos com a análise de dois AMVs, um mais narrativo e outro mais sinestésico e sensorial.

O primeiro deles é *Creative Black Space*³, criado por Miles Klub, ganhador do prêmio “Best in Show”, da convenção Another Anime Con 2009. O animê que originou as cenas chama-se *Bakemonogatari*, criado por Nisio Isin, tendo uma versão em mangá e, posteriormente,

3 <http://www.youtube.com/watch?v=53ns0QdpZPw>

em animação. A história é relacionada ao cotidiano do personagem principal Koyomi Araragi, um estudante do ensino médio japonês que sobreviveu a um ataque de vampiros e, por isso, ganhou poderes, como conseguir ver no escuro e ter rápida regeneração de ferimentos. O enredo traz temas cotidianos dos jovens, como virgindade, ciúmes, relações familiares, timidez e força de vontade, tudo associado a uma gama de figuras folclóricas como vampiros, fantasmas, figuras mitológicas e espíritos.

O foco principal da série de animações gira em torno da confusa relação de Araragi com Hitagi Senjōgahara, sua colega de turma com ligações sobrenaturais e, formando um par romântico, enfrenta com ele muitos mistérios.

A música do AMV chama-se *I Like You*, uma versão de *Fuck You*, da banda Garfunkel and Oates, cantada por Ted e Stephanie Gooch, personagens do seriado *Scrubs*, exibido pelo canal Fox com o nome de *Médicos e Estagiários* em sua adaptação para o Brasil. O seriado se passa no cotidiano de um hospital fictício chamado de Sacred Heart e mostra a vida profissional e pessoal de diversas pessoas narradas pelo estagiário John Dorian. Stephanie Gooch toca seu instrumento de corda chamado de “ukulele” para as crianças do hospital, lugar onde conhece Ted, o advogado frustrado que, ao longo dos episódios, mostra-se uma pessoa tímida que só pensa no trabalho, tornando-se um homem paranoico com processos.

As cenas do animê se unem à música da série na produção *Creative Black Space*. Nesse AMV, Araragi está com Senjōgahara em um playground japonês, quando dois começam a cantar a música. Miles Klub fez a edição das cenas de acordo com o movimento das bocas dos personagens do animê para que parecesse que estivessem cantando a música *I Like You* do seriado. A sincronia das cenas com a música no AMV faz com que, sem o conhecimento acerca dos elementos que o compõem, pensemos que ambos realmente cantam a canção, ao invés de ser uma colagem.

A edição tem uma finalidade eminentemente narrativa, sendo que a letra da música e a estrutura de diálogos são os pontos que orientam a montagem. Com a narrativa do AMV é possível notar um conjunto de significados que formam o discurso. Para exemplificar, os primeiros segundos mostram uma sequência de tomadas e cenas em que os dois personagens se encontram em um parque de diversões antes de começarem a cantar.

A motivação do criador Miles ocorreu pela afinidade com a série de televisão e com o animê. “Eu tive essa ideia cerca de uma semana antes da AWA⁴. Eu adoro *Scrubs* e

Bakemonogatari e é tão interessante e diferente colocar os dois juntos, eu pensei que a relação entre Araragi e Senjōgahara se refletiu muito bem nesta canção”⁵, comenta Miles Krubs a respeito de seu AMV.

Essa prática de juntar coisas que não parecem ter uma relação, formando um único produto é uma característica da pós-modernidade associada também à interatividade vista na cibercultura.

Uma das inúmeras relações do AMV *Creative Black Space* com a pós-modernidade é a utilização do pastiche descrito por Jameson (1996), pois ele faz uma referencia superficial à série de televisão e ao animê sem trazer uma relação profunda com a narrativa original, mostrando apenas os dois personagens principais cantando.

Podemos relacionar também à colagem/montagem apontada por Harvey (1992), que traça uma relação entre a pós-modernidade e elementos da cultura e da sociedade, apoiando-se no desconstrucionismo (Heidegger e Derrida), importante característica na relação com o AMV.

O desconstrucionismo é menos uma posição filosófica do que um modo de pensar sobre textos e de “ler” textos. Escritores que criam textos ou usam palavras o fazem com base em todos os outros textos e palavras com que deparam, e os leitores lidam com eles do mesmo jeito (HARVEY, 1992, p. 53).

A cibercultura, como foi mostrada, é contexto e ferramenta primordial para o surgimento desse tipo de expressão artística. Porém, um dado específico merece um apontamento: a interatividade, por seu papel fundamental na produção. Se definirmos interatividade como “a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” (LEVY, 1999, p. 79), receber a mensagem passada pelo animê e, a partir daí, montar, recombinar e criar o desenho transformando-o em um AMV são procedimentos que podem ser considerados parte da participação ativa na mensagem.

Outro AMV bastante curioso é *Shamelless Rock Video*⁶, vencedor do concurso promovido pelo maior site do gênero, o www.animemusicvideos.org, em 2003, na categoria de “Best of Year”, ou o melhor do ano. Essa comunidade virtual conecta fãs e produtores de AMVs, contando com mais de 830 mil membros (2010) do mundo todo, com um dos concursos mais tradicionais no gênero desde sua primeira versão em 2002.

5 Citação retirada do fórum do site onde o AMV ganhou o prêmio, Miles usa o nickname de Haunter103: http://www.animemusicvideos.org/members/members_videoinfo.php?v=172438

6 <http://www.youtube.com/watch?v=UAEjyCGrOjo>

4 “Anime Weekend Atlanta”, evento de animê.

O concurso anual tem diversas categorias distintas, dentre elas, melhor AMV de ação, melhor romance, melhor perfil de personagem ou melhor AMV de comédia. Além das citadas, existe uma categoria superior a todas cuja característica é não ter um gênero específico. Trata-se da “Best of Year”, na qual qualquer AMV pode participar.

Shamelles Rock Video utiliza as cenas de *Furi Kuri* ao som da música *Speed King*, da banda Deep Purple, grupo de rock inglês de muito sucesso nos anos 1970 que, junto de outras bandas como Led Zeppelin, faz parte do que ficou conhecido como rock clássico. O animê escolhido retrata a história do personagem Naota Nandaba, que vive na cidade fictícia de Mabase, onde está instalada a fábrica da Medical Mechanics cuja estranha fumaça branca faz com que todos os adultos fiquem sem sentimentos e sem pensamentos próprios.

No animê de Kazuya Tsurumaki, o protagonista Naota é um garoto ranzinza e de mau humor. Seu irmão mais velho, Tasuku Nandaba, mudou-se para os Estados Unidos para jogar baseball antes do começo da série.

A história fantástica e sobrenatural começa quando Naoda está com Mamimi Samejima, ex-namorada de seu irmão, e é atropelado por uma motocicleta em alta velocidade que o joga a muitos metros de distância numa cena visivelmente humorística. A mulher que o atropela, Haruku Haruhara, uma das principais personagens do enredo, é uma investigadora disfarçada que anda numa motocicleta amarela chamada de vespa e carrega sempre um baixo (um tradicional Rickenbacker, da série 4000) nas costas. Utilizando esse instrumento musical como arma em diversas ocasiões, ela entra na narrativa com a missão de capturar Atomsk, o pirata espacial mais procurado da galáxia e, para isso, precisa da ajuda de Naoda. Após Haruku o atropelar, ela desce e pensa ter matado o garoto. Nesse momento, toma a decisão de golpeá-lo com o baixo na cabeça, ação que, além de fazê-lo voltar à vida, faz com que receba um poder especial: em situações de perigo, robôs saem de sua testa para defendê-lo.

Ao longo dos episódios da animação, é possível notar solos de baixo, guitarra e bateria na trilha sonora que remete a bandas de rock. Essa relação foi um dos motivos que orientou a produção do AMV *Shamelles Rock Video*, que utiliza as cenas do animê *Furi Kuri* em sincronia com a música *Speed King*, do Deep Purple.

A escolha da música foi feita a partir da relação do animê com o rock. Por exemplo, no primeiro episódio da série, a personagem Haruku utiliza seu baixo em momentos de solo; em outros, ela o quebra no chão com toda a força, performance muito característica de bandas de rock. A escolha da música *Speed King* ocorreu pela

vinculação entre a temática da letra com a característica da personagem, pois em todos os episódios ela dirige sua motocicleta em alta velocidade.

Os efeitos de sincronia são bastante utilizados. Em muitos momentos do AMV, as cenas são montadas para criar a impressão de que é o personagem que está tocando a música; em outros, o movimento da boca é sincronizado com a letra da música fazendo com que pareça que ele está cantando, efeito chamado de dublagem. Há cenas em que o autor inseriu digitalmente detalhes visuais para que a cena acompanhasse a música, como é mostrado na imagem 1, abaixo, que mostra um personagem estático com as sobrancelhas, que não existiam no animê original, realizando um movimento sincronizado ao solo do teclado.



Imagem 1: Sobrancelhas inseridas digitalmente.

Em outros momentos, para relacionar com o mangá e quadrinhos, o autor recorreu a um mosaico criado com cenas do animê.

O AMV tem um perfil visivelmente sinestésico, pois os efeitos de vídeo utilizados, como reverberações na imagem e edição acelerada, têm a função de criar sincronias sensíveis entre a profusão de imagens, seu dinamismo, o andamento rápido da música e o som saturado e distorcido de instrumentos como a guitarra e o teclado. Esses exercícios de sincronia, não necessariamente de caráter narrativo (diferente, portanto, do AMV anterior), visam mais as impressões audiovisuais sinestésicas dos espectadores, forma de percepção compatível com a disponibilidade pós-moderna de sensibilidade, atenção e consumo.

4. Considerações finais

O AMV é uma produção relacionada a diversos aspectos da cibercultura, da globalização da cultura pop japonesa e de sua disponibilidade no mundo virtual, sendo ainda uma manifestação criativa e inovadora da pós-

modernidade. É possível entender o surgimento e o discurso dessa expressão artística a partir de sua relação com a pós-modernidade enquanto mudança, como cita Huyssen: “(...) uma notável mudança nas formações de sensibilidade, das práticas e de discurso que torna um conjunto pós-moderno de posições, experiências e propostas distinguível do que marcava um período precedente” (1984, p. 20).

Essa forma de relação com a mensagem, que orienta o surgimento do fanfic, pode ser chamada também de “remix” de imagens (SEGGERN apud KNOBEL; LANKSHEAR, 2008, p. 22) diretamente relacionado à colagem, montagem, pastiche e interatividade.

As feições da cultura pop japonesa podem ser analisadas a partir do conhecimento a respeito das relações com a pós-modernidade e de como essa cultura é difundida, nesse caso, pelo mundo virtual com a expansão da cibercultura.

Os otakus, considerados como tribo urbana (MAFFESOLI, 2000) ou comunidade estética (BAUMAN, 2003), têm suas formas de relacionamento construídas quase unicamente dentro dos limites do mundo virtual. Essa presença assídua nas interfaces tecnológicas é um dos fatores que orientam o surgimento do AMV, pois seus criadores usam o material audiovisual (séries, animês e músicas) disponível no mundo virtual como matéria-prima. Daí a importância, para entender esse produto midiático, o conhecimento dos elementos que o compõem e de suas fontes na cultura pop japonesa, considerando os otakus como principais produtores e consumidores dos AMVs.

Referências bibliográficas

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

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

COSTA, S. M. **Fanfiction**: a manifestação do leitor como produtor textual na internet. In: II Simpósio de Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã, p. 684-702. Bauru: LECOTEC, 2009.

FARIA, Mônica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas**: algumas características dos animês. Actas de Diseño, v. 5, p. 150-157, 2008.

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

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. **Remix**: the art and craft of endless hybridization. In: Journal of Adolescent & Adult Literacy 52(1) September, 2008.

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

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

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

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

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

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

LOURENÇO, André L. C. **Aficionados por cultura POP nipônica**: tecnologia como recurso para a representação de si. In: VIII Reunión de Antropología Del Mercosur (RAM), Buenos Aires, 2009.

LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.