

O anime music video (AMV) como inovação na linguagem midiática

Anime music video (AMV) como innovación en el lenguaje de los medios de comunicación

Dr. Herom Vargas¹

MSc Marco Bellan²

Resumo:

O AMV (*anime music video*) é uma forma de videoclipe feito pelos *otakus*, nome dados aos fãs da cultura pop japonesa, a partir da colagem de cenas de *animês* (desenhos animados japoneses) em sincronia com uma música. O artigo tem como objetivo identificar os elementos que caracterizam esses vídeos, destacando aspectos inovadores de sua linguagem a partir do conceito de pós-modernidade e dos contextos da cibercultura e das comunidades virtuais. O *corpus* da pesquisa é composto por nove vídeos premiados na categoria *Best of the Year* (melhor do ano), entre os anos 2002 e 2010, no principal concurso do gênero, o VCA (*Viewers Choice Awards*), promovido anualmente pelo portal Anime Music Video (*animemusicvideo.org*). A análise se baseou na observação de elementos presentes na linguagem do videoclipe e do AMV, como sinestesia, relação entre cenas e música, narratividade, performance dos personagens, edição, efeitos visuais, montagem/colagem e *animês* escolhidos. Os resultados obtidos comprovam o caráter inovador dessa linguagem e sua evolução ao longo dos últimos anos.

Palavras-chave: Anime music video (AMV). Pós-modernidade. Cibercultura. Cultura pop japonesa. Videoclipe.

¹ Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de S. Paulo (PUC-SP). E-mail: heromvargas@terra.com.br

² Mestre em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). E-mail: marcobellan@hotmail.com

Resumen:

AMV (Anime Music Video) es una forma de videoclip realizada por los Otakus, nombre dado a los aficionados por la cultura pop japonesa, y hecho por medio del collage de escenas de anime (animación japonesa) en sincronía con una canción. El artículo tiene como objetivo identificar los elementos que caracterizan a estos videos, destacando los aspectos innovadores de su lenguaje a partir del concepto de posmodernidad y de los contextos del ciberespacio y de las comunidades virtuales. El corpus de investigación está compuesto por nueve vídeos premiados en la categoría Mejor del Año (Best of the Year), entre 2002 y 2010, la principal competición de este tipo, el VCA (Viewers Choice Awards), patrocinada anualmente por la web Anime Music Video (animemusicvideo.org). El análisis se basó en la observación de los elementos presentes en el lenguaje del videoclip y AMV, como la sinestesia, la relación entre las escenas y la música, la narratividad, el performance de los personajes, edición, efectos visuales, montaje / collage y el anime elegido. Los resultados muestran el carácter innovador de este lenguaje y su evolución a lo largo de los últimos años.

Palabras clave: Anime Music Video (AMV). Posmodernidad. Cibercultura. Cultura pop japonesa. Videoclip.

Introdução

O AMV, abreviação de *anime music video*, é uma expressão artística feita pelos adeptos da cultura pop japonesa, chamados popularmente de *otakus*. Tal produção audiovisual está baseada na combinação de cenas de *animês* (desenhos animados japoneses) entre si e com o som de uma música, formando uma espécie de videoclipe.

Seu surgimento está relacionado à expansão da cultura pop japonesa nos países ocidentais. De acordo com Condry (2010, p. 144), nas décadas de 1980 e 1990, o acesso restrito às produções orientais fez com que fãs dos Estados Unidos se reunissem nos chamados *anime clubs* para assistir às séries gravadas em VHS trazidas diretamente do Japão. Para que todos pudessem entender, os próprios fãs colocavam legendas nos desenhos. Foi dessa forma que Jim Kaposztas criou o primeiro videoclipe com cenas de *animês*, como se fosse uma brincadeira para completar os minutos restantes de uma fita de vídeo. A partir dessa primeira produção, diversos outros editores começaram a fazer seus próprios AMVs, que se tornaram comuns em eventos e reuniões como forma de expressão artística.

Jim Kaposztas é, geralmente, creditado como criador do primeiro AMV moderno, feito em 1982 usando imagens da série Gundam e a canção “Mr. Roboto”. De acordo com o antigo criador William Milberry, “seus vídeos costumavam ser mostrados como

preenchimento no Sci-Fi convenções”. Veterano criador Scott Melzer se lembra de quando AMVs eram usados para serem incluídos como *filler* no final de fitas de *fansub*, fitas de anime que os fãs iriam adquirir e traduzir do japonês por conta própria, inserir legendas para que outros fãs pudessem assistir e entender o enredo (SPRINGALL, 2004, p. 21, tradução nossa).

Como mencionado por Springall, os AMVs nasceram sem os computadores, em edição manual de fitas de vídeo. A atitude de fãs em legendarem seus vídeos favoritos é o início do que chamamos hoje de *fansubbing*. Com o avanço da tecnologia digital e da cibercultura a partir dos anos 1990, essa rotina tem se tornado mais rápida e fácil na produção e divulgação desses vídeos. No contexto digital, os fãs, popularmente chamados de *otakus*, não veem mais a necessidade de reuniões físicas para o acesso a essa cultura. A comunidade se tornou virtualizada, com maior intensidade de produção e divulgação.

Esses vídeos são compartilhados pelo mundo todo pela internet com o auxílio dos *fansubs*. Algumas horas depois da exibição de determinado animê na TV aberta japonesa, ele está disponível para *download*, legendado em diversos idiomas, como inglês, português ou espanhol. Com isso, qualquer pessoa conectada à internet pode acompanhar esses produtos midiáticos orientais. Tal atitude é normalmente feita sem a intenção de lucro e mais como compartilhamento de padrões de gosto, sendo amplamente divulgada no ambiente virtual por meio de *sites* e comunidades.

Trekkies ou fãs de Star Wars fazem as mesmas atividades que *otakus*, mas uma prática que diferencia os fãs de anime dos outros ávidos fãs: *fansubs*. Grupos de *otakus* conhecidos como fansubbers traduzem, legendam e copiam programas de televisão e filmes originalmente transmitidos ou lançados no Japão (em japonês) para que outros fãs possam assistir (HATCHER, 2005, p. 547, tradução nossa).

Pensados a partir de tipos de relação entre som e imagem, os AMVs podem ser considerados formas de videoclipe. Como toda obra, exploram a visão do criador sobre a narrativa original, sobre os personagens ou sobre a música. Sem qualquer vínculo com formato ou direitos autorais, os produtores têm plena liberdade para criar e experimentar, muitas vezes misturando diversos *animês* completamente diferentes em função de determinada linha conceitual gerada pelo autor ou pela canção.

Os vídeos³ são compartilhados em comunidades de fãs, como o portal Anime Music Videos, a maior e a mais antiga comunidade, dedicada exclusivamente à produção e à divulgação de AMVs, com mais de 140 mil membros e dezenas de vídeos para *download*. O portal é detentor do mais tradicional concurso, *Viewers Choice Awards* (VCA), que desde 2002 recebe anualmente participantes do mundo todo, que disponibilizam suas criações para análise de um júri composto por *otakus*, profissionais em edição e produção de vídeo, além de ser aberto para votação pública.

³www.animemusicvideos.or

O objetivo proposto neste artigo é, a partir do conceito de pós-modernidade e dos contextos da cibercultura e das comunidades virtuais, indicar e analisar os pontos inovadores dessa expressão artística, na sua produção e em sua estrutura de linguagem. Para tanto, serão observados nove vídeos vencedores do concurso VCA (*Viewers Choice Awards*), do site Anime Music Video, na categoria genérica de “melhor do ano”, entre 2002 e 2010.

Pós-modernidade e cibercultura

O AMV, enquanto linguagem midiática híbrida, está relacionado às mudanças culturais e estéticas ocorridas nas últimas décadas, parte delas como produto de desdobramentos tecnológicos, em especial a cibercultura.

A ideia de pós-modernidade tenta equacionar novas formas de sensibilidade originadas de transformações socioculturais e tecnológicas neste recente final de século, como a noção mais imediata do tempo, a globalização, a inviabilidade de explicações teóricas totalizantes (as metanarrativas), a simulação da realidade associada ao avanço das tecnologias digitais e das redes virtuais, que ocupam cada vez mais espaços de mediação nas relações sociais e simbólicas, a aparente fragmentação das narrativas e o estabelecimento de uma sociedade baseada no espetáculo cuja cultura se fundamenta nas mídias.

Utilizando conceitos de críticos como Fredric Jameson, Jean-François Lyotard e Jean Baudrillard, Gumbrecht (1998, p. 137) caracteriza a pós-modernidade por meio de três aspectos: destemporalização, destotalização e desreferencialização. A destemporalização é relacionada à mudança na sensibilidade a respeito do tempo. Se na

modernidade existia uma clara divisão entre passado, presente e futuro, na pós-modernidade essa noção linear do tempo supervaloriza o presente e encobre os vínculos com o passado e a preocupação com o futuro, criando uma forma de “presente contínuo”, favorecido pelo imediatismo proporcionado pelas tecnologias digitais, em que qualquer pessoa pode receber qualquer informação do mundo 24 horas por dia, 7 dias por semana. O conceito de destotalização se remete à esterilização das teorias universalizantes que abrangem a humanidade como um todo, sendo substituídas por teorias fragmentadas e destotalizantes. Já a desreferencialização é o fenômeno da perda da referência física, com o avanço da tecnologia digital, que limita cada vez mais o contato com os objetos reais, substituindo-os por suas versões digitalizadas.

A noção de pós-modernidade procura não se sobrepor aos períodos precedentes, mas se agrega a eles a partir de formas superficiais e não referenciadas, fenômeno apontado por Jameson (1996) como *pastiche*. A palavra tem o sentido de imitação grosseira aplicada anteriormente à arte e é associada à cópia e à colagem de elementos estranhos entre si. Ocorre na utilização de estilos diferentes em novos contextos ou na multiplicidade de estilos, por exemplo, clássicos e modernos, coabitando uma única obra.

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 começa a ser colocado em xeque, dando lugar ao artista que cola e reorganiza elementos já existentes, inclusive do cotidiano, para construir outros sentidos. Esse procedimento tem se tornado comum em várias esferas culturais. A colagem aproxima o velho e o novo, o próximo e o distante, fazendo-os conviver lado a lado em misturas heterogêneas. De acordo com Harvey (1992, p. 12), “hoje em dia, é norma procurar estratégias ‘pluralistas’ e ‘orgânicas’ para a abordagem do desenvolvimento urbano como uma ‘colagem’ de espaços e misturas altamente diferenciados”.

A abrangência e a popularização do conceito pós-moderno geraram a necessidade de uma delimitação, discutida por Kellner (2001), no que define como cultura da mídia.

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

A cultura da mídia é oriunda da relação da sociedade com os meios de comunicação, primeiramente com a televisão e, posteriormente, com o ciberespaço. Os avanços tecnológicos, que surgem a partir de necessidades cotidianas do homem, mudaram a rotina da vida social e as formas de sociabilidade. Dessa relação com a

tecnologia surgiu o cenário da cibercultura, uma configuração da cultura ambientada no ciberespaço constituída pela interação e comunicação sem fronteiras em velocidade instantânea. As inovações tecnológicas fundadas no mundo virtual incrementaram diversas formas de expressões artísticas baseadas em hibridismos com as linguagens.

No campo artístico, o procedimento de reconfiguração de códigos e mensagens é encontrado em trabalhos classificados por Lévy (2000, p. 149) como obras fluxo, processo e acontecimento, todas baseadas na ideia de interatividade e compartilhamento. Esses tipos elencados pelo autor se remetem a formas de “abertura” da obra de arte que não se fecha num estado acabado, pois se faz e se refaz na interatividade, na relação com o espectador, ao utilizar todas as possibilidades técnicas, como interconexões e softwares. Primeiramente, o conceito baseado em fluxo significa uma forma de arte centrada na movimentação das pessoas em relação à obra, em seu acesso e em sua divulgação. A obra processo tira a atenção do produto acabado e a coloca na sua forma de produção, no seu processo de criação, muitas vezes coletivo. Por fim, a que se remete ao acontecimento está vinculada ao ato de criação de um evento em determinada cultura para gerar novas sensibilidades, únicas e exclusivas para quem está naquele momento.

Segundo Knobel e Lankshear (2008, p. 23), as possibilidades tecnológicas propiciaram o surgimento das mais variadas formas de reconfiguração. Por exemplo, o DJ (*disc jockey*) faz uso da tecnologia para e criar novas músicas e sons a partir da união e reconfiguração de outras músicas. Essa estética baseada no hibridismo recebe o nome de *remixagem* ou *remix*. Sem ser exclusividade da música, o hibridismo atinge outros produtos e

expressões artísticas. No campo audiovisual, por exemplo, podemos indicar os *mashups*, vídeos feitos a partir de outros vídeos e sons. Segundo Weiss (2010, p. 9), os *mashups* podem ser identificados em três tipos básicos. O primeiro se remete à produção que utiliza colagem, montagem, *remixagem* ou recombinação de materiais preexistentes, para a criação de um produto que não mostre traços ou relações aparentes com sua matéria prima. O segundo tipo é de produções que não mudam o formato do material original, deixando visível a reconfiguração ou combinação com outros produtos. O terceiro mencionado pelo autor é a classificação do *mashup* e do *remix* como evolução da própria mídia massiva.

A estética de hibridismos da linguagem midiática é o cenário de surgimento do AMV, formado a partir da união e organização de diversas cenas de desenhos japoneses em torno de uma música. Os conceitos de pós-modernidade e de cultura da mídia explicam o entendimento da produção que se fundamenta na relação entre fã e a cultura pop japonesa a partir dos recursos tecnológicos da cibercultura. Esse cenário cultural fez com que a cultura pop japonesa pudesse estar disponível para milhares de pessoas no mundo em tempo quase instantâneo. A popularização culminou no surgimento da comunidade de fãs chamados de *otaku*s, que exercem um fascínio por essa cultura e tem na produção dos *anime music videos* um de seus canais de expressão artística e identidade.

Os AMVs são uma expressão audiovisual cujo aspecto de inovação está relacionado ao procedimento de reconfiguração das linguagens e mensagens midiáticas a partir das relações entre cultura, mídias e tecnologia. Sendo assim, obras como o AMV, que trabalham com novas sensibilidades e diferentes significados por meio de colagens, criam novas formas de linguagem.

A inovação dos melhores AMVs do ano

Os AMVs são muito populares entre os fãs da cultura pop japonesa. O maior portal do gênero é o www.animemusicvideo.org, que realiza o principal concurso do mundo: o VCA (*Viewers Choice Awards*). A premiação é dividida em uma média de 23 categorias distintas, como vídeo de ação, drama, perfil de personagem, filme de horror, filme romântico, entre outras. Com o passar dos anos e o crescimento do concurso, algumas categorias foram sendo incluídas, como a “novato do ano”, de 2010, que premia o melhor vídeo de algum estreante no concurso.

A divisão entre as categorias se dá por conta de determinados gêneros e pelas características das produções. Por exemplo, os de ação têm em comum a presença de música de andamento rápido, com diversas cenas de batalhas, editadas com muitos cortes, planos curtos e efeitos. Na maioria deles, há maior destaque para a sinestesia presente na relação entre os cortes e a velocidade da música.

A pesquisa realizada girou em torno de uma categoria mais genérica, que não tem padrão específico de linguagem ou de temática, nem se vincula a alguma característica particular, ou seja, optou-se pela categoria “*Best of the Year*”, ou “melhor do ano”. Para traçar a evolução dessa linguagem entre os vídeos vencedores, foram escolhidos nove trabalhos de 2002 até 2010 ganhadores como “melhores do ano”.

Para a análise, foram definidos os elementos a serem observados em todos os vídeos. A partir da estrutura das animações japonesas e do formato e elementos presentes na linguagem do videoclipe, podemos elencar sete pontos principais na linguagem dos AMVs, pensados aqui como categorias de análise, ou seja, aspectos a serem observados na abordagem dos videocliques. São eles: sinestesia, presença ou ausência de narratividade, escolha do animê ou *animês* em paralelo com a escolha da música, formas de relação entre som e imagem, relações entre música e o(s) animê(s), utilização dos efeitos de edição de vídeo e som e, finalmente, performance dos personagens.

O AMV é um produto inovador na cultura midiática, sobretudo por sua forma de produção híbrida, que gira em torno da reconfiguração de outras linguagens. Por si só, as tecnologias digitais não foram as responsáveis pelas inovações na linguagem do AMV, mas proporcionaram maior margem de experimentação e criatividade e definiram sua evolução, tanto na técnica de produção quanto na estrutura narrativa.

No primeiro VCA realizado no ano de 2002, o vencedor Jay R. Lock introduziu o efeito de dublagem no AMV *Odorikurun*, que dá a ilusão de o personagem estar cantando a música, recurso usado em grande parte dos AMVs posteriores. Outro ponto de inovação é a relação de performance entre cenas de *animês* e a coreografia, que ditam alguns parâmetros. O vídeo é organizado em função da música *Mamboleo*, originalmente em espanhol, da cantora Loona, mas a versão utilizada na produção é a em inglês feita pela cantora Elissa. A letra da música fala sobre amor, festa e dança e, a partir disso, o autor sincronizou cenas de 34 *animês* diferentes, como as cenas de um show retirado da série *Idol Defence Force Hummingbirds*, organizadas para criar a sensação de as garotas

estarem cantando e dançando a música. As cenas foram escolhidas em função da proposta de “ilustração da canção”, como colocado por Goodwin (1992, p. 86). A sinestesia e a junção de imagem e som podem gerar novos significados, como no caso da utilização de cenas de luta que, associadas à música dançante, criam a sensação de uma coreografia. Ao longo do vídeo se percebe a continuidade do show que abre o AMV; a partir de pequenas tomadas esporádicas, o autor mantém a linha narrativa, como ilustrado pela imagem 1.

Imagem 1: Cena do show em Odorikuruu



Fonte: Extraído do AMV Odorikuruu.⁴

⁴ Os AMVs citados podem ser vistos no site YouTube. O link deste vídeo é: http://www.youtube.com/watch?v=vPZ18Bk2_6w&feature=related

No ano de 2003, Ian Roberts criou o AMV *Shameless Rock Video*, todo baseado em dublagem de sons e na concepção de performance. Os solos de guitarra e o ritmo são transmitidos por cenas de personagens tocando, numa forma de registro de performance. A produção utiliza o *animê* FLCL (Furi Kuri) cuja narrativa se baseia em aspectos identificados com o rock, como motos, guitarras e velocidade, que se aproximam da escolha musical *Speed King*, da banda Deep Purple, que fala sobre velocidade ao som de batidas rápidas e solos de guitarra. A imagem 2 representa a utilização de diversos efeitos de vídeo, como janelas e recortes, que misturam duas ou mais cenas do *animê* numa mesma tomada, sempre a partir de efeitos sinestésicos entre som e imagem, associando cortes e alguma movimentação à batida musical.

Imagem 2: Janelas e efeitos de vídeo



Fonte: AMV Shameless Rock Video.⁵

⁵Ver este AMV em: <http://www.youtube.com/watch?v=upZjV5THiRI>

Seguindo a ideia dos efeitos de vídeo, Jay Naling, vencedor em 2004, fez o AMV *Euphoria* sem nenhuma cena original. O autor utilizou efeitos em todo o filme, como descrito por Carvalho (2006, p. 36), seja inclusão, sobreposição, transparência ou presença de elementos geométricos. Esses efeitos seguem o conceito central das cenas, tiradas do *animê* *RahXephon* tematizado na tecnologia e no futurismo. O autor criou uma relação sinestésica diferente a partir da edição e inserção de efeitos digitais, como na utilização do gráfico sonoro entre as cenas, como ilustrado pela imagem 3. O *animê* é uma série dramática futurista que se baseia em *mechas* (robôs gigantes) para defender a Terra de invasores do espaço. A trilha sonora do AMV é composta pela música *Must Be Dreaming*, da banda Frou Frou, composta por Guy Sigsworth e Imogen Heap. A canção fala sobre amor e sonhos entre o protagonista da série e seu par romântico.

Imagem 3: Sinestesia em Euphoria



Fonte: AMV Euphoria, de Jay Naling.⁶

⁶<http://www.youtube.com/watch?v=B5zaFHmxBH4>

Steeve Gréaux, vencedor de 2005 com o vídeo *Shounen Bushidou*, mudou as formas de criação e montagem dos AMVs. Em seu vídeo, utiliza dezenas de *animês* distintos, com diversos personagens diferentes e efeito de dublagem. Com a utilização da “tesoura eletrônica”, foi possível montar uma espécie de mosaico de cenas, como se pode notar na imagem 4 em que todos os elementos presentes são de desenhos diferentes. As escolhas dos *animês* e da música segue a mesma temática, todos do gênero *shounen*, *animês* classificados para jovens com histórias de aventuras e ação em que o protagonista tem uma enorme força de vontade e nunca desiste. A letra da música, feita pelo grupo Masterplain, fala especificamente a respeito disso.

Imagem 4: Cena em que se canta o refrão da música



Fonte: AMV Shounen Bushidou.⁷

⁷<http://www.youtube.com/watch?v=n7SLsIVV1rk&feature=fvst>

Jihaku, criado por Yann J. e vencedor em 2006, muda os parâmetros da produção: se os vídeos anteriores se destacaram pelas relações sinestésicas, esse autor usou como base não a música, mas o videoclipe original e sincronizou as cenas dos *animês* com as cenas da banda tocando e cantando a partir de janelas e efeitos de vídeo ilustrados pela imagem 5. Nessa lista de vídeos, este foi o primeiro com pessoas reais e a primeira utilização simultânea do AMV com o videoclipe. A produção utiliza cenas de 117 *animês* diferentes colocados simultaneamente de acordo com o clipe da música *Best of You*, da banda Foo Fighters. Nele, a sinestesia é baseada na sobreposição ou na substituição das imagens originais para uma versão em desenho japonês.

Imagem 5: Cenas originais e cenas de animação



Fonte: AMV Jihaku, de Yann J.⁸

⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=B14UzWcKrI>

Os três concursos seguintes (2007, 2008 e 2009), foram vencidos pelo mais premiado criador de AMVs, Xavier Guinchard, respectivamente com os vídeos *Galaxy Bounce*, *Magic Pad* e *Auriga*. O autor alcançou esse patamar por mudar consideravelmente os conceitos de produção, qualidade de imagem, sinestesia e montagem.

Em *Galaxy Bounce*, Guinchard criou o AMV baseado em um único OVA (*Original Video Animation*), utilizando dublagem para criar relações sinestésicas que transcendem os vídeos anteriores. A imagem 6 mostra o dedo do personagem apertando e mexendo um botão, colocado em sincronia com a remixagem. Aqui, há a ideia de que o personagem é quem faz a batida musical. A maioria das cenas foi retirada do *animê Pale Cocoon*, focado numa realidade apocalíptica em que a Terra se tornou inabitada pela poluição e os humanos foram sujeitados a viverem em uma cúpula construída em volta do planeta. A produção futurista se baseia na busca do protagonista pela história da humanidade destruída com o ecossistema. A música *Life Light*, produzida pelo DJ Andy Hunter, fala sobre a busca da luz da vida e retrata a situação em que o protagonista se encontra, criando não só a relação sinestésica, mas uma organização e montagem narrativa que promove homogeneidade ao AMV.

Imagem 6: Ilustração de remixagem



Fonte: cena do OVA Pale Cocoon, usado no AMVGalaxy Bounce.⁹

Em Magic Pad, o autor realizou uma montagem com base em *raccord*, criando uma relação de cores, formas e cenas entre as cenas para que o vídeo não transpareça uma montagem, mas sim uma produção única e homogênea. Ele também inaugurou a utilização de cenas de games. O AMV tem ao todo cenas de 30 *animês* diferentes e 10 cenas de jogos, como a mostrada na imagem 7, retirada de um jogo de dança chamado DJMAX 2 cuja estética é a mesma dos desenhos japoneses. Todas as imagens estão em função da versão da música *Arise*, remixada pelos DJs Hammer & Funabashi, que deu maior importância à batida eletrônica e limitou a canção a algumas frases desconexas.

⁹<http://www.youtube.com/watch?v=Cm5MTej1a30>

Imagem 7: Cena de games

Fonte: AMVMagic Pad¹⁰

Em *Auriga*, Guinchard agregou praticamente todas as inovações anteriores, utilizando elementos tridimensionais, como na abertura mostrada na imagem 8, em sincronia com o vídeo, e abrindo o uso de novas técnicas de edição e montagem. Novamente, como em *Magic Pad*, o autor utiliza 36 *animês* entre diversos estilos e gêneros, como *Macross Frontier*, *Ray* e *Shakugan No Shana Second*, com cenas de 14 games, como *Ef - The Latter Tale* e *Wild Arms*. A trilha sonora utilizada foi a música eletrônica do DJ Spoke chamada *Watch Them Fall Down*, que fala sobre batalhas e guerras. O autor utiliza diversos efeitos gráficos para criar relações sinestésicas entre a música eletrônica e as cenas futuristas Imagem 8: cenário tridimensional

¹⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=n8Yhhg8V42Y>

Imagem 8: cenário tridimensional

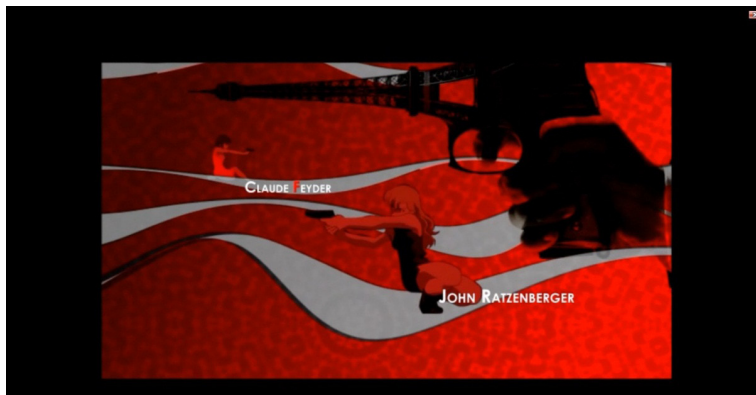
Fonte: AMV Auriga.¹¹

O último AMV selecionado foi o vencedor de 2010. Fleming's Property of a Lady, de Mike Kyo, assim como *Jibaku*, traz uma mudança na estrutura da produção. A criação se deu a partir de clara intertextualidade entre a abertura do filme 007: *Cassino Royale*, de 2006, e cenas recortadas de *animês*, utilizando elementos tridimensionais, bidimensionais, “janelas” e outros efeitos gráficos, como ilustrado pela imagem 9. As cenas de *animês* utilizadas na produção foram extraídas de séries *Noir*, *Ab! My Goddess*, *Canaan*, *Cowboy Bebop*, *Kemeko Deluxe!* e *Neon Genesis Evangelion*. Esses desenhos japoneses foram escolhidos por terem semelhanças com o filme, como a presença de armas de fogo, ação e mulheres. Grande parte do vídeo utiliza cenas de *Noir*, desenho japonês de 2001 produzido pelo estúdio Bee Train. A história é de duas assassinas de aluguel, Kirika Yuumura

¹¹<http://www.youtube.com/watch?v=kJUiu1SZIQ&featurfvst>

e Mireille Bouquet, que buscam respostas para um passado escondido. Com muitas mortes, tiros e enredo misterioso, as duas garotas vêm em busca da organização Soldats, que treina assassinos ao redor do mundo, em ligeira similaridade com o filme de 007, pelas armas, assassinos e um roteiro cheio de reviravoltas. A música trilha do AMV, da banda britânica Muse, fala sobre coisas positivas, como pássaros voando, sentir-se bem, dormir em paz e sentimentos relacionados à felicidade, o que cria uma “disjunção” (GOODWIN, 1992, p. 86) em relação às imagens de morte e assassinato.

Imagem 9: Noir em cenário animado



Fonte: AMV *Fleming's Property of a Lady*.¹²

¹² <http://www.youtube.com/watch?v=tuDwLvm8feA>

Considerações finais

Na pós-modernidade, percebe-se um maior uso do *pastiche*, da estética da colagem e de um padrão fragmentado e imediato de sensibilidade fundado na cultura midiática. Sendo o AMV resultado da colagem de cenas de *animês*, pode ser pensado como um tipo de pastiche, dada a superficialidade na organização de elementos díspares, sem remeter a alguma estética preexistente e tendo os processos sinestésicos como lógica básica de sua composição. Abordado por Jameson (1996), o conceito de pastiche faz uma crítica à cultura pós-moderna, tendo em vista o que define como suposta degradação da cultura e da arte “superior”. Porém, no mundo contemporâneo, diversas estéticas e linguagens surgem com base na colagem e na intertextualidade. O AMV é mais uma dessas manifestações audiovisuais que existem em função da sensibilidade expressa pelos procedimentos de reciclagem e recombinação na criação dos produtos midiáticos.

O *corpus* de análise aqui selecionado constituiu-se em sugestivo exemplo de como tais configurações e colagens ocorrem. Além disso, a escolha da categoria “melhor do ano”, por seu caráter genérico e sem dar destaque a aspectos específicos, buscou trazer à análise os trabalhos mais bem considerados pelo público consumidor dessa produção, o que nos revelou determinados padrões de gosto e critérios de escolha. As produções vencedoras sempre serviam de parâmetro para as próximas, ditando formas e efeitos que serão seguidos por diversos outros vídeos. Segundo os resultados da análise, a cada ano o vídeo vencedor agrega muitos elementos dos anteriores, sempre girando em torno da experimentação em função da liberdade criativa

proporcionada tanto pelas facilidades proporcionadas pelo mundo virtual quanto pela popularização das ferramentas de edição de vídeos.

Segundo Lévy (2000), a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva são os pilares da cibercultura, aos quais podemos relacionar a produção e divulgação dos AMVs: a interconexão possibilita pleno acesso aos conteúdos, como mangás e *animês*; a disponibilidade ocorre a partir de compartilhamentos relacionados diretamente com as comunidades formadas pela rede mundial de computadores, por fim, a produção e divulgação dos AMVs proporcionam experimentação, trocas de saberes e a evolução dessa linguagem, como visto nas análises em que a cada ano um novo efeito ou forma eram inaugurados e incorporados a essa inteligência coletiva.

O ciberespaço e a cibercultura contribuíram para o desenvolvimento dessa linguagem. As análises demonstraram que a liberdade criativa e a experimentação fazem com que a inovação esteja continuamente presente, gerando a cada ano uma reinvenção da linguagem do AMV.

Referências

CARVALHO, C. O. *Sinestesia, ritmo e narratividade: estratégias de interação entre imagem e música em videocliques do U2*. Dissertação (Mestrado) Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2006.

- CONDY, I. Anime Creativity: characters and premises in the quest for cool Japan. *Theory, Culture & Society*. Nottingham, 26, p. 139-164, 2010.
- GOODWIN, A. *Dancing in the distraction factory: music television and popular culture*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 1992.
- GUMBRECHT, H. U. Corpo e forma – ensaios para uma crítica não hermenêutica. In: ROCHA, J. C. C. (Org.). *O campo não hermenêutico ou a materialidade da comunicação*. Rio de Janeiro: Ed UERJ, 1998. p.137-151.
- HARVEY, D. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1992.
- HATCHER, J. S. Of Otakus and *fansubs*: a critical look at anime online in light of current issues in copyright law. *Script-ed*. Austin, vol. 2, n. 4, 2005, p.544-571.
- JAMESON, F. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.
- KELLNER, D. *A cultura da mídia*. São Paulo: Edusc, 2001.
- KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. Remix: the art and craft of endless hybridization. *Journal of adolescent & adult literacy*. vol. 52, n. 1. set.2008, p. 22-33.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2000.
- SPRINGALL, D. *Popular music meets japanese cartoons: a history on the evolution of anime music*

videos. Undergraduate Honors Thesis. Birmingham, Alabama: Samford University, 2004. Disponível em: <http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:emsPp8qQg7QJ:scholar.google.com/&hl=pt-BR&as_sdt=0>. Acesso em: 09 set. 2011.

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