



**A Criação e a Importância Narratológica do Genérico
em *Anime***

Nuno Filipe Pereira da Rocha

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas

Versão Final - Contém as críticas e sugestões dos elementos do júri

Porto – Setembro de 2018

**INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO**



**A Criação e a Importância Narratológica do Genérico em
*Anime***

NUNO FILIPE PEREIRA DA ROCHA

Dissertação de Mestrado realizada por Nuno Filipe Pereira da Rocha, número 2130949, no ano letivo de 2017-2018, apresentado ao Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto - ISCAP, do Instituto Politécnico do Porto – IPP, para a obtenção do grau de Mestre em Tradução e Interpretação Especializadas, sob orientação da Doutora Manuela Veloso.

Porto – Setembro de 2018

**INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO**

Resumo:

Um bom genérico desempenha um papel de *leitmotif* de uma série, transmite aos potenciais espectadores o que tal série representa, entusiasma os fãs para que estes assistam ao episódio e, subconscientemente cria uma imagem mental acerca da série, procurando atender a tais expectativas.

O genérico é considerado como sendo uma forma cativante de apresentar os nomes das pessoas envolvidas na criação daquela série ao mesmo tempo que deixa os espectadores entusiasmados por ver o episódio graças a uma música muitas vezes alegre e mexida, pouco ou nada interferindo ou afetando a série em si.

Na minha experiência como leitor, espectador e, neste momento, como investigador, neste tipo de entretenimento e em todos os aspetos que são tomados em conta quando uma série é produzida, apercebi-me que o genérico pode de facto afetar de forma positiva ou negativa aquilo que irá ser assistido.

De facto, a existência do genérico e até mesmo dos créditos ao final de cada episódio é a de dar a reconhecer o respetivo valor aos membros da equipa responsável pela criação da série, mas a criação de um genérico, em *anime*, pelo menos, não é feita sem qualquer tipo de cuidado ou plano original. O genérico é trabalhado após a reunião, compilação e adaptação dos ingredientes-chave da narrativa ou de fontes diretamente retiradas do mundo real, o que irá proporcionar a distinção ente um genérico focado na intramedialidade, na intermedialidade ou na mistura dos dois casos.

Um genérico deve procurar apoderar-se das vantagens e do cruzamento de forças de expressão proporcionadas pela transmedialidade e pela metanarrativa, como a banda sonora, interpretação vocal, animação ou cinematografia.

A mestria na narratologia do genérico não está na organização e compilação dos detalhes, mas sim na procura de uma forma orgânica e natural de transmiti-los ao espectador, sem quebrar a integridade da história narrada ou do mundo em algum ponto do processo.

Palavras-chave: *Leitmotif*; *Anime*; Narrativa; Intramedialidade; Intermedialidade; Transmedialidade; Metanarrativa; Narratologia.

Abstract:

A good opening plays as a *leitmotif* of a show, conveys to a potential viewer what such a show represents, excites the fans to watch the episode, and subconsciously creates a mental image about the show, seeking to meet such expectations.

The opening is considered to be a captivating way of presenting the names of the people involved in creating that show, while at the same time leaving the spectators enthusiastic to watch the episode thanks to a soundtrack often cheerful, exciting, having little to none interference or affecting the show in itself.

Due to my experience as a reader, spectator and now as a researcher, in this type of entertainment and in all of the aspects that are taken into account when a show is produced, I realized that the opening can in fact affect positively or negatively what is about to be watched.

In fact, the existence of the opening and even the credits at the end of each episode is to acknowledge the value of the team members responsible for creating the show, but the creation of an opening, in *anime*, is, at least, not done without any kind of care or original plan. The opening is constructed after the gathering, compilation and adaptation of the key ingredients of the narrative or sources directly withdrawn from the real world, which will provide the distinction between an opening focused on intramediality, intermediality or a mixture of both examples.

The opening should seek to exploit the advantages and the crossing of different types of expression provided by transmediality and metanarrative, such as soundtrack, vocal interpretation, animation or cinematography.

The mastery of the narratology present in the opening is not in the organization and compilation of details, but in the search for an organic and natural way of transmitting them to the viewer without breaking the integrity of the narrated story or the world at some point in the process.

Keywords: *Leitmotif*; *Anime*; Narrative; Intramediality; Intermediality; Transmediality; Metanarrative; Narratology.

*“It is no nation we inhabit, but a language.
Make no mistake; our native tongue is our true
fatherland.”*

- Emil Cioran

Agradecimentos

De uma maneira sucinta, a todos os que contribuíram de forma direta e indireta, para a realização bem-sucedida da minha dissertação de mestrado, permitindo-me desenvolver as minhas capacidades e adquirir uma tão valiosa experiência.

À minha família e amigos, por toda a ajuda e apoio durante o período de realização da dissertação e durante estes dois anos de curso, pela paciência e atenção cuidada ao longo de todo o processo.

Aos meus colegas de curso, pela flexibilidade e abertura, pela compreensão e capacidade de interajuda que tiveram nas alturas de trabalhos de grupo académicos no âmbito do Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas.

A todos os profissionais da Secretaria, que me ajudaram ao longo da preparação da dissertação e que se mantiveram sempre disponíveis para o esclarecimento de eventuais dúvidas.

Às Doutoras Carina Cerqueira, Clara Sarmiento e Sandra Ribeiro, pela disponibilidade, flexibilidade e tolerância, pelo esclarecimento de dúvidas ao longo das aulas, por facultarem os métodos que possibilitaram a realização desta dissertação no âmbito de poder desenvolver as minhas capacidades.

A todos os meus professores do mestrado de Tradução e Interpretação Especializadas do ISCAP, pela dedicação, pelo compromisso e pelos ensinamentos recebidos ao longo destes últimos dois anos.

À Doutora Manuela Veloso, por toda a atenção, compreensão, ajuda e disponibilidade dispensadas não só no acompanhamento da dissertação, tendo sido uma das pessoas que mais de perto acompanhou as várias fases e com quem mantive contacto constante, como também ao longo das aulas.

Índice de Conteúdos

Resumo:	2
Abstract:	3
Índice de Figuras	7
Introdução	1
Capítulo I – Enquadramento, Apresentação, Tradução e Adaptação, Influências no Genérico	3
1.1 Caracterizando “Anime”	4
1.2 Apelo Cultural de <i>Anime</i>	8
1.3 Questões da Tradução, da Receção e do Mercado	13
1.4 A Importância do Genérico em <i>Anime</i>	19
1.5 Articulação entre Banda Sonora e o Genérico	23
1.6 A Influência dos Estúdios de Dobragem na Interculturalidade	25
Capítulo II – Estudos de Caso – Análise das Componentes Visuais e Auditivas do Genérico ...	32
2. Estudos de Caso	33
2.1 Análise de Genérico – <i>Death Note</i>	33
2.2 Análise de Genérico - <i>Attack on Titan</i>: Genérico 1	44
2.3 Análise de Genérico - <i>Attack on Titan</i>: Genérico 2	51
2.4 Análise de Genérico – <i>Death Parade</i>	59
2.5 Análise de Genérico - <i>Sword Art Online</i>	69
Capítulo III – Conclusão	75
Referências Bibliográficas	80
Glossário	83
Anexos	1

Índice de Figuras

Imagem 1 – Astro Boy e Betty Boop.....	4
Imagem 2 – <i>Avatar: The Last Airbender</i>	5
Imagem 3 – <i>Inuyasha</i> e <i>Naruto</i>	6
Imagem 4 – <i>Afro Samurai</i>	7
Imagem 5 – Logotipo do anime <i>Dragon Ball</i>	11
Imagem 6 – “best anime of all time”	13
Imagem 7 – Shigeo Kageyama.....	17
Imagem 8 – Logotipo do anime <i>Dimension W</i>	20
Imagem 9 – <i>Sweetness and Lightning</i>	21
Imagem 10 – Logótipo <i>4Kids Entertainment</i>	26
Imagem 11 – Filmes mais rentáveis de sempre	28
Imagem 12 – <i>Shaman King</i>	30
Imagem 13 – Genérico de <i>Death Note</i> (1).....	34
Imagem 14 – Genérico de <i>Death Note</i> (2).....	35
Imagem 15 – Genérico de <i>Death Note</i> (3).....	36
Imagem 16 – “A Criação de Adão”	36
Imagem 17 – Genérico de <i>Death Note</i> (4).....	37
Imagem 18 – Genérico de <i>Death Note</i> (5).....	37
Imagem 19 – Genérico de <i>Death Note</i> (6).....	38
Imagem 20 – Genérico de <i>Death Note</i> (7).....	39
Imagem 21 – Genérico de <i>Death Note</i> (8).....	40
Imagem 22 – “Pietà”	40
Imagem 23 – Genérico de <i>Death Note</i> (9).....	40
Imagem 24 – Genérico de <i>Death Note</i> (10).....	42
Imagem 25 – Genérico de <i>Death Note</i> (11).....	42
Imagem 26 – 1º genérico de <i>Attack on Titan</i> (1)	45
Imagem 27 – 1º genérico de <i>Attack on Titan</i> (2)	46
Imagem 28 – 1º genérico de <i>Attack on Titan</i> (3).....	47
Imagem 29 – 1º genérico de <i>Attack on Titan</i> (4)	47
Imagem 30 – 1º genérico de <i>Attack on Titan</i> (5)	48
Imagem 31 – 1º genérico de <i>Attack on Titan</i> (6).....	50
Imagem 32 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (1)	52

Imagem 33 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (2)	53
Imagem 34 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (3)	54
Imagem 35 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (4)	55
Imagem 36 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (5)	55
Imagem 37 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (6)	56
Imagem 38 – 2º genérico de <i>Attack on Titan</i> (7)	58
Imagem 39 – Genérico de <i>Death Parade</i> (1).....	59
Imagem 40 – Genérico de <i>Death Parade</i> (2).....	60
Imagem 41 – Genérico de <i>Death Parade</i> (3).....	61
Imagem 41 – Genérico de <i>Death Parade</i> (4).....	62
Imagem 42 – Genérico de <i>Death Parade</i> (5).....	63
Imagem 43 – Máquina de <i>Dance Dance Revolution</i>	63
Imagem 44 – <i>Butsudan</i>	63
Imagem 45 – Genérico de <i>Death Parade</i> (6).....	64
Imagem 46 – Estátua de Buda	64
Imagem 47 – Genérico de <i>Death Parade</i> (7).....	66
Imagem 48 – Genérico de <i>Death Parade</i> (8).....	67
Imagem 49 – Genérico de <i>Sword Art Online</i> (1)	70
Imagem 50 – Genérico de <i>Sword Art Online</i> (2)	72
Imagem 51 – Genérico de <i>Sword Art Online</i> (3)	73

Introdução

O genérico é parte inicial de um filme ou de uma série que inclui informações sobre o conteúdo do mesmo, nomeadamente o título, os atores principais, o produtor, o argumentista, o realizador, a banda sonora, o estúdio, o diretor, entre outros (Wikipedia, 2017).

À elaboração estética ou gráfica do genérico é associada uma música ou banda sonora identificativa e para além dessa música de fundo, que pode ser usada para multiplicar o efeito do genérico, são mostrados quadros com os respetivos nomes. Tais quadros podem simplesmente surgir estaticamente no ecrã ou interagir com as imagens apresentadas nesse genérico.

A seguir ao nome da produtora ou do estúdio, surge o título da propriedade e, depois, o restante elenco artístico e técnico.

O genérico costuma ser criado depois do acesso prematuro ao filme, à série, ao guião ou até mesmo ao livro. A partir daí dá-se início a todo um processo, com apenas alguns dias para desenvolver ideias, criar um ou mais objetivos e transformá-los num conceito visual e auditivo que dure entre um a dois minutos (Davis, 2018).

Esta importância atribuída ao genérico veio a aumentar, chegando a considerar o genérico como sendo uma forma de arte ao ponto de contratar autores especializados e desenvolver métodos de criação específicos para este tipo de introdução cinematográfica. Ficaram para a história da cinematografia sobretudo os genéricos que em si são como um minifilme, um breve resumo da obra que o mesmo introduz, com bastante significado, como é o caso dos da saga de *James Bond*.

Os genéricos então adquiriram grande importância na elaboração de um filme ou de uma série e os autores de qualidade cultivam esta introdução como uma forma de arte. A tarefa mais importante que o genérico tem que cumprir é a de estabelecer um tom que coloque a audiência na mesma disposição do filme ou da série. Não tem que ser algo que necessite de um grande orçamento, de cenas explosivas, ou o contrário, de conceitos mais escuros, nem a banda sonora necessita de ser pesada, até mesmo porque isso poderá criar expectativas demasiado altas, acabando por enganar os espectadores (Davis, 2018).

Normalmente, os genéricos mais bem-sucedidos, aqueles que ficam na mente dos espectadores são aqueles que desenvolvem um sentimento de intriga e mistério, que deixam os espectadores prontos para ver o episódio ou o filme, curiosos acerca da história

e das personagens que lhes foram introduzidos no genérico, que pode ser cumprido através do uso de presságios, que são altamente carregados de significado e que poderão fornecer pistas em relação aos problemas que surgirão ao longo da série ou do filme.

Neste âmbito, não irei focar-me no estudo ou na análise de séries, ou na sua importância e influência na cultura mundial. Irei focar-me na narratologia, que é o estudo das narrativas de ficção e não-ficção, por meio das suas próprias estruturas e elementos. A principal característica da narratologia é a constante procura por paradigmas, estruturas e repetições entre as diferentes obras analisadas, considerando ainda os diferentes contextos históricos e culturais em que foram produzidas. Como tem por objeto de análise narrativas geralmente verbalizadas, a narratologia é uma ciência que se apoia em outra área estruturalista: a análise do discurso (Souza, 2018).

Irei, portanto, dar um passo atrás e apresentar vários genéricos, nomeadamente de séries de animação japonesa, ou *anime*, e analisá-los com base nos parâmetros de animação, cinematografia, composição, edição, banda sonora, sincronização, fidelidade e, mais importante, significado para a história que introduzem e como todos os elementos criam uma narração única de cada caso, não só da história que introduz, como também da própria história dentro do genérico.

Usarei o capítulo I para dar uma introdução ainda mais aprofundada sobre este meio de entretenimento, os problemas e as influências que são tomadas em conta quando se traduz ou adapta de um meio para o outro, até mesmo na criação do genérico. Este capítulo servirá como contextualização teórica do capítulo que se seguirá.

É no capítulo II que apresentarei a vertente mais prática desta dissertação, aplicando tudo aquilo que foi referido no capítulo anterior e onde irei construir uma base sólida e com evidências concretas que demonstrem que um genérico pode ser muito mais importante do que aquilo que aparenta ser, podendo até mesmo contar um resumo da história ou uma história completamente diferente, onde analisarei a detalhe os genéricos dos *animes* *Death Note*, *Attack on Titan*, *Death Parade* e *Sword Art Online*.

No capítulo III procurarei recolher informação dos dois capítulos prévios e apresentar uma conclusão satisfatória que assente a importância narratológica do genérico.

Gostaria também de fazer referência à existência de um glossário que contém todos os termos usados e de importante relevância ao tópico abordado ao longo desta dissertação.

Capítulo I – Enquadramento, Apresentação, Tradução e Adaptação, Influências no Genérico

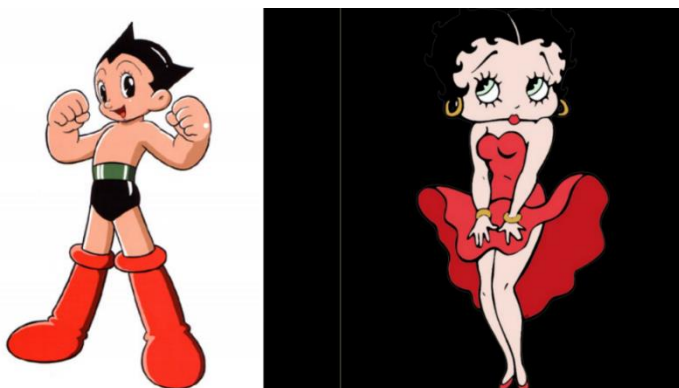
1.1 Caracterizando “Anime”

Anime é um coloquialismo japonês que surgiu graças à abreviação da palavra “animação”. Em muitos casos, animação japonesa é sinónimo de animação de qualquer género, tal como a palavra inglesa “*cartoon*” ou a portuguesa “desenhos animados” pode ser considerada um sinónimo de animação (Pachmoedius, 2017).

A um nível técnico, não existem grandes distinções entre *anime* e *cartoon*, mas a um nível cultural, estas palavras acarretam outro tipo de conotação. *Anime* é tipicamente usado quando se pretende referir aos desenhos animados que são criados e vêm do Japão e visto que muitos fãs deste género de animação não são fãs de outros estilos de animação, distinguir um fã de *anime* significa isolar apenas aqueles que estão particularmente interessados em animação japonesa. No entanto, recentemente, cada vez mais *cartoons* têm retirado inspiração da animação japonesa, nomeadamente os *cartoons* criados no ocidente e esta realidade deu origem a vários debates sobre se o termo “anime” pode ser usado para descrever outro tipo de animação que não aquela que teve origem no Japão, mas sim que originou de outros países (Pachmoedius, 2017).

Já desde a sua origem, desenhos animados japoneses sempre tiram inspiração de desenhos animados ocidentais. O pai de *anime* e *mangá*, Osamu Tezuka citou as obras de Walt Disney como a sua maior influência na criação deste género de animação (Esaak, 2017). Algumas obras de *anime* dos anos 60, quando comparadas com desenhos animados ocidentais da mesma época são quase indistinguíveis.

Imagem 1 – Astro Boy e Betty Boop ¹



¹ <http://bettyboop.com/>; <https://www.cosplayhouse.com/Astro-Boy-Astro-Boy-Cosplay-Boots-Version-01.html> (último acesso a 26/11/2017)

Durante muito tempo, o desenvolvimento da estilística de *mangá* foi feito de forma insular, visto que grande parte das obras de *anime* e *mangá* não saíram do Japão. Ou seja, enquanto os desenhos animados ocidentais eram produzidos exclusivamente no ocidente, mais tarde influenciando as seguintes gerações de animadores não só ocidentais como também orientais, a cultura japonesa de *anime* e *mangá* que influenciou as seguintes gerações de artistas japoneses permaneceu, maioritariamente, no Japão. Só a partir dos anos 90 é que esta cultura japonesa se tornou acessível mundialmente, expandido até à definição de “cultura mundial” (Cooper, 2017).

Não só se tornou acessível, mas também foi usada como inspiração para a criação de arte em todo o mundo, nomeadamente na criação de séries ocidentais, como *Avatar: The Last Airbender* ou *The Boondocks*, que têm uma influência distintivamente japonesa.

Imagem 2 – *Avatar: The Last Airbender* ²



Um dos principais aspetos que os fãs não apreciam em *anime* ou *mangá* é que ambos cobrem uma gama incrivelmente ampla de géneros e a razão para tal é porque estes fãs estão apenas familiarizados com séries japonesas que se tornaram populares no ocidente, graças a canais de distribuição como o *Cartoon Network*. De um ponto de vista inicial, é possível observar que este canal de distribuição faz parecer que todas as séries japonesas de animação partilham a mesma estética, mas isso só acontece porque os espectadores são maioritariamente jovens adultos ou adolescentes, logo, só consta da lista de desenhos

² <http://www.ign.com/articles/top-10-avatar-the-last-airbender-episodes> (último acesso a 26/11/2017)

animados aquelas séries que foram especialmente criadas para satisfazer esta audiência, como *Inuyasha* ou *Naruto*³, quase sempre com uma história centrada em ação.

Raramente são transmitidas séries de outro gênero, direcionadas a jovens mulheres ou a uma audiência mais adulta.

Imagem 3 – *Inuyasha* e *Naruto* ⁴



Isto levanta uma questão importante de saber se deverão ser consideradas como *anime* algumas séries ocidentais, sendo que estas retiram inspiração deste tipo de cultura, como *Avatar: The Last Airbender*.

De um ponto de vista estilístico, é óbvio que esta série retirou influências de animação japonesa, com uma mistura de aspetos pertencentes à cultura ocidental. Por um lado, as cenas de ação tiveram uma direção e uma produção mais ocidental, mas a criação das personagens é claramente inspirada na arte oriental de animação, criando uma espécie de mistura cultural e não uma adesão absoluta ao estilo de *anime*.

No entanto, o mesmo se pode dizer quando é aplicado ao caso japonês, quando séries japonesas retiram intencionalmente inspiração da arte ocidental para a criação da animação. Um bom exemplo disto é a série japonesa *Afro Samurai*, que foi criada para parecer completamente ocidental no seu estilo de animação, por isso, este tipo de mistura e partilha cruzada é aplicado em ambos os casos.

Mas ainda se verifica uma certa disparidade entre distinguir o que é anime do que não é. Se uma série de animação japonesa retira inspiração da cultura ocidental, ainda é chamada de anime, mas se uma série ocidental for claramente influenciada pela cultura japonesa, continua a ser chamada de *cartoon*, uma opinião que é partilhada pelos espectadores devido às disparidades geográficas, culturais ou até mesmo pela sua experiência no meio.

³ série de *mangá shounen* escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi *Inuyasha*, ou a série de *mangá shounen* escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto.

⁴ <http://shugochara.wikia.com/wiki/File:Inuyasha-and-kagome-wallpaper.jpg>; <http://www.wtfgamersonly.com/complete-naruto-episode-guide-no-fillers/> (último acesso a 25/11/2017)

Imagem 4 – Afro Samurai⁵



Há ainda que citar o facto de que muitas séries de animação, tanto orientais, como ocidentais, como também o genérico das mesmas, são maioritariamente animados na Coreia. Estúdios de animação coreanos, filipinos ou tailandeses estão encarregues de completar a animação entre várias cenas ou vários tipos de trabalho intermediário para vários estúdios japoneses e ocidentais (Hill, 2017).

No entanto, o que se torna confuso é quando se tenta descobrir que tipo de espetadores estas séries pretendem satisfazer. Séries como *Avatar: The Last Airbender* foram criadas com a finalidade de serem transmitidas na televisão, em países cuja língua oficial é o inglês em primeiro lugar e poderão ou não ser adaptadas para outros países mais tarde.

Acresce que, a maioria da animação japonesa é criada a pensar no Japão e só depois é que é adaptada para outros países. No entanto, séries supramencionadas, como *Afro Samurai* já são criadas tendo em conta a audiência não só oriental como ocidental ou até mesmo casos em que algumas séries são criadas no Japão, mas direccionadas exclusivamente a uma audiência ocidental.

É neste âmbito que se começa a pesquisar as equipas que fazem parte do processo de animação, bem como os seus currículos na área e isto apenas dificulta o trabalho de caracterizar o que é *anime* e o que não é.

Faz mais sentido analisar a equipa responsável pela produção, pesquisar o tipo de *background* da mesma e averiguar onde é que essa série estreou em primeiro lugar. Se é uma série criada por um estúdio japonês e estreou no Japão antes ou ao mesmo tempo que estreou em outro país, então pode ser considerado *anime*.

⁵ <http://www.sevensesentertainment.com/series/afro-samurai/> (último acesso a 26/11/2017)

Esta solução apresenta-se como sendo a melhor, pois diferentes equipas de produção irão retirar e adaptar diferentes tipos de referências devido à sua cultura de origem e ao conhecimento e experiência dentro do próprio meio, podendo distinguir aquilo que pode ser diretamente adaptável e aplicável na transcrição de um meio para outro.

Se é uma série criada por ocidentais, para ocidentais, para ser transmitido em canais ocidentais, então não pode ser considerado *anime*. Por exemplo, o diretor americano, Michael Arias, já foi responsável pela direção da série japonesa *Tekkonkinkreet*⁶ e o diretor japonês Masaaki Yuasa já foi responsável pela produção do *cartoon* americano *Adventure Time*⁷.

Este tópico é um passo importante para uma clara definição da introdução e para o enquadramento do tema que será analisado mais adiante e durante toda esta dissertação, pois penso que seja necessário clarificar o estilo de animação que será estudado, comparado e analisado, visto que é através da animação que se transmite a mensagem do material-fonte.

1.2 Apelo Cultural de *Anime*

Uma narrativa, por exemplo, é uma forma artística de comunicar emoções, pensamentos e imaginações e transmiti-los a outra identidade ou meio. Ilustrações e fotografias podem contar histórias ou retransmitir um entendimento de sensibilidades estéticas. Ilustrações contínuas podem ser combinadas com palavras de forma a criar uma narrativa progressiva de ideias. Música pode evocar sentimentos com uma prontidão mais imediata do que as palavras conseguem. E em cinematografia é possível editar e compilar os elementos de outras formas de arte, nomeadamente as supramencionadas, de forma a criar uma apresentação específica e formidável de ideias (Vinicius, 2018).

Animação, então, é um estilo de cinema que nos permite pegar nessa especificidade e levá-la ao extremo, pois não se limita a captar imagens que existem na realidade. Enquanto o poder que a fotografia exerce na arte ilustrativa é menos abstrato e mais íntimo com a interpretação pessoal da realidade, o poder da ilustração é o de conseguir chegar às profundezas da interpretação psicológica da realidade de cada pessoa e permite-nos

⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0831888/> (último acesso a 27/11/2017)

⁷ <http://www.imdb.com/title/tt1305826/> (último acesso a 27/11/2017)

comunicar as ideias que cada pessoa entende e que não se limitam com a representação do mundo à nossa volta (Lopes Filho, 2018).

Em teoria, o apelo da animação não varia muito quando comparado ao apelo dos filmes normais e a linha que separa os dois está a tornar-se cada vez mais desfocada, visto que os avanços tecnológicos permitem que se combinem os dois, nomeadamente através de imagens geradas por computador, ou *CGI*.

Ao observar as obras de animação de Hayao Miyazaki⁸ é possível dizer que o apelo dos filmes de *anime* é o mesmo que o apelo de outro filme qualquer e é por isso que não se pode usar este exemplo para explicar qual é o apelo de *anime*, pois a razão deste tipo de apelo é estritamente cultural, como foi referido no ponto anterior.

Idealisticamente, um filme pode ser qualquer coisa. Pode ter a duração de 4 segundos e ser filmado por telemóvel ou pode ter a duração de 90 horas e ser filmado com as melhores câmaras de vídeo ao longo de 20 anos. Mas, na prática, isso não é filme. O cinema é um meio que existe há décadas e que ganhou bastante respeito ao longo do tempo e graças a isso disfruta de um certo tipo de flexibilidade em termos de duração e estilo de narrativa, mas apesar disso não existem muitos filmes com um grande orçamento que não durem entre uma hora e meia e duas horas e meia, não existem muitas curtas-metragens que disponham da equipa necessária capaz de contar a história através de visuais caros ou atores famosos e isso deve-se à razão de que em qualquer cultura do nosso planeta que produz arte, tal arte está dependente de dinheiro, que é entendido como um obstáculo à pura criação artística. (Assunção, 2018).

Se vivêssemos num mundo onde todas as nossas necessidades fossem automaticamente satisfeitas, aí a escala da arte só seria limitada pelo número de anos que essa pessoa iria viver e pelas limitações da realidade. Mas como vivemos num mundo onde cada um de nós tem que fazer dinheiro para sobreviver, a arte sofrerá influências não só da imaginação do artista, como também da sua habilidade de criar algo que seja consumível pela audiência que está a pagar para disfrutar daquela obra.

Esta realidade faz com que os filmes sejam feitos à medida das necessidades monetárias da sua produção. É surrealístico fazer um filme com um grande orçamento e não recuperar o

⁸ Um dos mais talentosos e respeitados diretores de cinema de animação japonesa. Venceu o Óscar de Melhor Filme de Animação em 2003, pelo filme “A Viagem de Chihiro”.

dinheiro investido e por isso é que os filmes são feitos já a pensar no apelo a uma audiência-alvo pretendida (Assunção, 2018).

Arte é então limitada pela cultura adjacente, cultura essa onde está a ser produzida arte e que valoriza diferentes aspetos como sendo “arte”, e isto leva-nos a um meio cinematográfico que existe na cultura de massas: séries de TV.

Ainda mais do que os filmes, as séries televisivas têm seguido um regime estrito de forma a apelar a uma audiência ainda mais ampla, mas que seja ainda mais facilmente consumível: os episódios têm quase sempre a mesma duração independentemente do tipo de série, convenções de género são seguidas quase à letra e as limitações orçamentais são diretamente proporcionais ao tipo e tamanho da audiência (Wikihow, 2018).

E finalmente chego ao tópico de animação e da divisão cultural que tornou a animação japonesa tão apelativa a nível mundial. Tal como as séries televisivas, animação ocidental também segue um regime estrito de forma a apelar a uma audiência em concreto. Há alguns anos atrás não se considerava animação como um estilo de arte capaz de transmitir emoções, por isso grande parte dos *cartoons* eram construídos à volta de temas de comédia e ação, não havendo a necessidade de estar atualizado quanto aos episódios porque não havia uma narrativa cronológica. Mas nos dias de hoje a animação no ocidente têm acolhido uma abordagem de narrativa contínua, abrangendo tópicos não só cada vez mais diversos, como mais sérios, capazes de transmitir uma gama mais ampla de emoções. Animação ocidental tem-se tornado cada vez mais diversa e isso é algo louvável, mas quando é comparada à animação que originou do Japão nos últimos 40 anos, nomeadamente em termos de progresso, é fácil observar o apelo específico de *anime*.

Um bom exemplo que demonstra aquilo que *anime* é capaz de fazer e que não se verifica em mais nenhuma forma de cinematografia ocidental poderá ser a série de animação *Dragon Ball* e a sua sequência *Dragon Ball Z*, que, quando são colocadas juntas, somam 444 episódios, cada um com a duração de 22 minutos, o que equivale a 9768 minutos, ou 163 horas, tudo isso com apenas uma só narrativa contínua.⁹

⁹ http://dragonball.wikia.com/wiki/List_of_Dragon_Ball_Z_episodes (último acesso a 08/01/2018)

Imagem 5 – Logotipo do anime *Dragon Ball* ¹⁰



Dragon Ball Z é muitas vezes criticado pela longa duração das suas cenas de ação e isso é um ponto válido, já que existem outros *animes* cuja duração e enredo são semelhantes, mas que conseguiram apresentar-se de melhor forma. Mas sem considerar a qualidade da série, o facto de ser capaz de dedicar temporadas inteiras a batalhas e outras cenas de ação é precisamente o que a torna tão apelativa. O que este *anime* possui que ainda não foi verificado ou equiparado por outra série no mundo, dentro e fora da sua cultura, é um sentido de escala e proporção absolutamente incríveis.

O facto é que, no Japão, é comum uma história ter uma continuidade prolongada e transversal a vários anos, pois animação e escrita são encaradas como carreiras profissionais. Seja ela uma história direcionada a adultos, de fantasia e sombria, como *Berserk*¹¹, que está em lançamento desde finais dos anos 80, ou uma aventura alegre, despreocupada e mais direcionada a jovens, como *One Piece*¹² que está em lançamento desde finais dos anos 90, este tipo de histórias existem no Japão. Não elimina a possibilidade de qualquer história poder continuar por um longo período de tempo, mas estas narrativas necessitam de apelar a uma audiência cada vez maior de forma a garantir esta continuidade e com certeza existem muitas semelhanças entre histórias diferentes, mas apesar disso tudo, isto é um estilo de narrativa que efetivamente existe na banda desenhada e cinematografia japonesa. Mas esse não é o único tipo de narrativa presente na animação japonesa, visto que em mais nenhum lugar do mundo podemos encontrar 50 episódios de uma aventura relativamente aborrecida, situada numa paisagem rural, centrada na meditação, como *Mushishi*¹³. Em mais nenhum lugar do mundo encontramos o mesmo número de episódios dedicados a duas jovens mulheres que navegam pelos canais de Veneza, sem qualquer tipo de ação, aos poucos aprendendo sobre a vida e o

¹⁰ <http://www.kanzenshuu.com/forum/viewtopic.php?t=17923> (último acesso a 08/01/2018)

¹¹ Série de *mangá* escrita e ilustrada por Kentaro Miura

¹² Série de *mangá* escrita e ilustrada por Eiichiro Oda

¹³ Série de *mangá* criada por Yuki Urushibara

amadurecimento, como *Aria The Animation*¹⁴. E exemplos deste tipo são extremamente comuns na animação japonesa.

É após a exploração aprofundada do meio, conseguindo apreciar as próprias limitações da indústria de animação japonesa e como é que a mesma comenta, subverte e manipula essas mesmas limitações, o leitor e o espectador têm a oportunidade de se perder na grande metanarrativa que se esconde por baixo da superfície das séries que saem do Japão.

O apelo de *anime* é justificado pela imensidão de histórias e imaginação, quando comparado a outro tipo de filme ou série. *Anime* tem os seus próprios limites e tais limites poderão tornar-se intoleráveis quando os espectadores exigirem que o meio produza mais de um género do que outro, mas o facto de não conseguir pensar num exemplo de animação ocidental que se compare a *anime* em termos de estilo narrativo, exceto os *cartoons* que foram diretamente influenciados por *anime*, diz muitíssimo em relação ao nível de criatividade que este meio conseguiu alcançar.

A razão pela qual *anime* está a crescer a um ritmo tão acelerado em todo o mundo é porque este meio forneceu algo aos espectadores que os mesmos nem sabiam que necessitavam, procurando satisfazer necessidades concretas e ainda obter lucro. Ao contrário da televisão, que produz filmes e séries à medida das necessidades da maior audiência possível, *anime* proporcionou à mesma audiência uma variedade extensa de peças de arte específicas capazes de comunicar com os espectadores de formas que os mesmos nem achavam possível.

Anime, na minha opinião, representa o futuro emergente da cinematografia, ou seja, uma abordagem mais descentralizada em relação à forma e funcionamento do meio, capaz de apelar a uma audiência mais específica. Ao passo que as formas de *marketing* de *anime* ainda necessitam de se adaptar à era moderna da *internet*, penso que animação japonesa possa ser previsível na forma como a arte se transforma e se movimenta na era das tecnologias e isso é o que a torna tão fascinante.

¹⁴ *Anime* que se baseia no *mangá* de ficção científica *Aria*

1.3 Questões da Tradução, da Receção e do Mercado

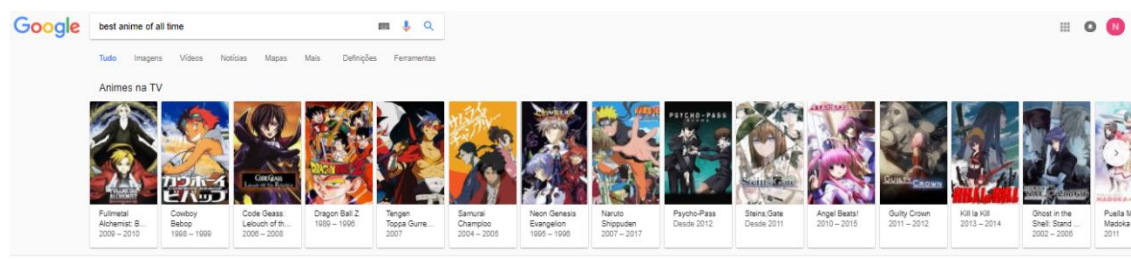
Após a tradução, adaptar um trabalho criativo a um novo tipo de meio é um dos trabalhos mais difíceis que se pode ter, mas também é um dos mais lucrativos, por isso é que apenas um grupo de *anime* ou outros trabalhos são baseados em *light novels*, videojogos ou *mangá*.

Criar um trabalho original é algo arriscado. Adaptar um trabalho já existente é muito mais fácil, visto que é possível estimar o lucro e planear o orçamento de acordo com o que se deseja fazer e também grande parte do trabalho base já foi criado em termos de *marketing*, trabalho conceptual, escrita e produção. Mas o fator enganador é que a existência desta base pode, de alguma forma, restringir criativamente, porque, apesar das bases já terem sido estabelecidas, foram estabelecidas para servir as necessidades de um meio completamente diferente. Por isso, de um ponto de vista financeiro, é mais seguro adaptar uma obra que já é bem-sucedida, mas de um ponto de vista criativo, começar do zero faz com que seja muito mais fácil criar algo que se torne realmente bem-sucedido. São necessárias grandes mudanças para converter *light novels*, videojogos ou *mangá* em *anime* (Linn, 2017).

Séries de *anime* originais correspondem a apenas um décimo de todo o *anime* que é produzido anualmente no japão, mas o número de séries que os fãs consideram como sendo “clássicas” é largamente desproporcional (Ruka, 2017).

A pesquisa no *Google* de “best anime of all time” demonstra que, dos resultados apresentados, cerca de metade representa propriedade original, séries que permanecem ao longo do tempo, que as pessoas recordam com carinho: *Cowboy Bebop*, *FoolyCooly*, *Neon Genesis Evangelion*, *Anohana*.

Imagem 6 – “best anime of all time”¹⁵



¹⁵<https://www.google.pt/search?q=best+anime+of+all+time&oq=best+a&aqs=chrome.1.69i57j69i59j0i4.1872j0j8&source=chrome&ie=UTF-8> (último acesso a 26/11/2017)

Mais de metade das séries apresentadas nesta lista foram criadas como *anime* primeiro e, como tal, usufruíram das vantagens e do cruzamento de forças de expressão proporcionadas pela transmedialidade, como a banda sonora, interpretação vocal, animação ou cinematografia.

Todos estes são fatores vitais, mas existem alguns ainda mais importantes que estruturam os vários meios, como esses meios contam histórias e até mesmo que tipo de histórias podem ser contadas.

Há três aspetos que subjazem às melhores maneiras de contar histórias, que se aplicam a todos os meios: Produção, distribuição e consumo. Por outras palavras, estes três aspetos definem o que é necessário para produzir uma obra num dado meio, como é que essa obra chega ao público e como é que o público disfruta dela.

Com *mangá*, estes aspetos são bastante simples, claros e diretos. Produção é apenas um processo de três passos composto por desenho, escrita e impressão. É barato, fácil de fazer com poucas pessoas e não coloca limites na forma como a história é contada. Mas há outros fatores que colocam limites. *Mangá* é tipicamente distribuído numa coletânea de revistas semanais ou mensais, com cada série ocupando um espaço específico. A história de cada capítulo tem que ser criada com base num número estrito de páginas e, claro, isso afetará a escrita de algumas piadas, cenas de ação ou informação relevante ao enredo, mas mais importante, afeta como é que *mangá* é consumido, sendo esse o fator que decide como é que a história tem que ser contada (Luther, 2017).

Neste caso, o público experiencia-a em períodos de tempo curtos, mas regulares, ao lado de outras histórias também direcionadas a esse público. Este ambiente cria a possibilidade de esquecimento de alguns detalhes por parte dos leitores, por isso, numa história com um certo grau e uma certa força de continuidade será necessário aplicar tipos configuradores da narrativa de uma maneira quase constante, nomeadamente através de *flashbacks* ou que algumas personagens ofereçam exposição frequente.

Mas um *mangaka* tem que ter em conta os leitores que só consomem essa história quando a mesma é compilada em livro. Para atender a este público, a história tem que fluir apropriadamente ao longo dos volumes, culminando numa conclusão que não só deixe os leitores satisfeitos, como a desejar mais.

Mas contar uma história por televisão implica o recurso a ferramentas diferentes daquelas usadas para contar a mesma história em livro. Produzir uma série requer uma enorme equipa de animadores, técnicos de som, atores, compositores, produtores, argumentistas, editores e, claro, um diretor ou um realizador (Washi, 2017). As capacidades desta equipa irão limitar aquilo que pode ser feito. Por um lado, cenas de ação que necessitam de vários quadros por segundo para serem apresentadas corretamente podem não estar no orçamento. Por outro, facultam várias ferramentas de trabalho, assumindo que a equipa responsável é competente, que podem e devem ser usadas para retirar diálogo expositivo e simplesmente permitir que a atuação, a banda sonora e a câmara entreguem essa informação. No entanto, isso é apenas uma parte da equação.

Poderá parecer óbvio, mas programas de TV são, maioritariamente, distribuídos por televisão e são similares a, digamos, *anime shounen*, pois ambos têm um limite específico de tempo, em vez de páginas, com o qual irá contar a história, mas continua a ser contada no meio de uma panóplia de outros enredos direcionados à mesma audiência, com pausas para anúncios entre cada série. Posto isto, cada episódio tem de ser estruturado para que tenha entre 23 a 25 minutos, se a essa duração forem adicionados o genérico e os créditos, com pontos de ação a ocorrer entre 10 a 12 minutos, para que possam entrar os anúncios. Para servir esta finalidade, desenvolvem-se dois tipos de enredos em cada episódio: o enredo A e o enredo B, que pode ser usado para preencher espaços vazios entre o desenvolvimento do enredo A e para acelerar o ritmo do episódio. (Souza, 2018)

Em séries americanas, como *The Simpsons*, é bastante comum esta prática. Em alguns casos, o enredo B até se torna mais interessante que o enredo A. Muitas séries de *anime* não têm enredo B, porque esses não foram tomados em conta ao escrever a história original e é algo prescindível, mas é necessário prestar mais atenção ao ritmo do episódio, pois poderá apressar o episódio em algumas partes e atrasá-lo noutras, tornando-o insatisfatório na cadência (Washi, 2017).

Isto levanta uma questão crucial que nos leva a indagar como é que se assistem séries. Alguns fãs preferem assistir a vários episódios de uma só vez através de DVD ou plataformas *online* que prestam serviços de *streaming*, como *Netflix* ou, no caso de anime, *Crunchyroll* e, claro, têm que ser feitas considerações que se prendem com propriedade intelectual quanto a esse tipo de consumo, mas a maioria prefere assistir aos episódios semanalmente. Isto é algo similar, mas não idêntico a *mangá*. Os espectadores regressam a

uma série todas as semanas, o que poderá causar um possível esquecimento daquilo que ocorreu no episódio da semana anterior, necessitando que se relembrem.

Mas mais do que pedir que os mesmos peguem num livro e leiam o que ficou para trás, é necessário fazer com que essa série faça parte das suas vidas semanais. Isto significa que os criadores têm de encontrar formas de manter os leitores e os espectadores interessados e investidos na história e isso irá implicar possíveis traduções e adaptações da mesma história.

Uma boa série procura sempre deixar os espectadores a antecipar o próximo episódio, muitas vezes, propositalmente, deixando aspetos da história por concluir, mas a experiência geral de assistir o episódio tem de ser satisfatória. Por isso, os autores procuram começar, continuar e concluir certos detalhes da história ao longo de vários episódios e é claro que todos querem criar grandes momentos em todos os episódios para criar uma discussão e uma troca de ideias entre os espectadores, visto que um episódio de uma série pode ser equiparado a um evento, algo que é compartilhado entre as pessoas e essa realidade é apenas parte daquilo que faz os espetadores voltarem todas as semanas.

Mangakas também querem que os seus leitores adotem este tipo de comportamento, mas ler um livro não é tão constrangedor a nível temporal, ao contrário de assistir um episódio. As páginas são criadas de uma maneira que permita que as pessoas leiam durante alguns minutos de cada vez, por isso os leitores não têm que estar em constante estado de alerta para continuar a ler e mesmo que escapem alguns detalhes, é fácil para este público poder acompanhar a história, voltando atrás nas páginas (Luther, 2017).

O *mangá* que está a ser adaptado pode não ter esses momentos grandiosos, o que significa que a equipa responsável pela adaptação terá que implementá-los ou reestruturar a história existente, para que grandes momentos se tornem ainda maiores, porque as séries necessitam de momentos assim, para criar excitação nos seus espectadores (Washi, 2017).

Há aspetos que entram na adaptação que permanecem com os espectadores e, obviamente, não são os mesmos aspetos que foram usados para criar o *mangá* que conta a mesma história, mas se a equipa responsável pelo projeto tiver noção do que é necessário fazer, torna-se possível converter de um meio para outro.

O estúdio de animação *Bones* é um bom exemplo deste caso e é bem capaz de ser um dos melhores quando o assunto passa pela adaptação. Este estúdio tem um longo currículo de

sucessos e as suas capacidades podem ser observadas na adaptação de *Mob Psycho 100*, tanto da série, como na criação do genérico.

Adaptar esta propriedade não foi fácil, porque tanto os fãs, como a equipa responsável pela tarefa de o fazer sabiam que o autor, *ONE*, tem um estilo artístico de relativa má qualidade e que pode desencorajar alguns leitores.

No produto final, é possível concluir que muito trabalho foi feito para que, por um lado, se mantivesse fiel á história original e, por outro, fosse bem desenhado e animado. Existem mais considerações técnicas além das que foram mencionadas, tais como a integração de cenas de ação em torno da personagem principal de *Mob Psycho 100*, Shigeo Kageyama, uma personagem pouco interessante e tediosa, encontrar um ator de voz que consiga representar e falar de forma aparentemente pouco interessada, mas que não se torne aborrecido para o espetador, criar uma banda sonora que consiga representar fielmente o tema da série, mas o maior desafio foi o de escrever, traduzir e adaptar a história, porque o *mangá* tem um ritmo bastante diverso. Por outras palavras, a narrativa começa de forma lenta, mas acelera subitamente a mais de metade da história, dependendo muito do impacto do humor, muito presente ao longo dos vários trabalhos de *ONE*¹⁶.

Imagem 7 – Shigeo Kageyama ¹⁷



A solução proposta pelo estúdio *Bones* foi a de misturar e interpolar os capítulos do *mangá* entre si, sem qualquer restrição. Por exemplo, na série é possível ver que os primeiros três episódios foram criados ao “recortar” e “colar” capítulos dos volumes sete e nove do *mangá*.

¹⁶ Pseudónimo de um *mangaká*, mais conhecido pela série *One Punch-Man*, que foi refeita por Yusuke Murata;

¹⁷ http://mob-psycho-100.wikia.com/wiki/Shigeo_Kageyama (último acesso a 27/11/2017)

Obviamente, foram mudanças bastante drásticas, mas o estúdio também fez alterações mais subtis, tal como a introdução de falas ou personagens de maneiras diferentes ou em locais diferentes, de forma a fazer com que a sua presença seja sentida ao longo de toda a série e não apenas quando são relevantes para a história, uma medida que funciona bem em literatura e não tanto em cinematografia.

Estes ajustes são necessários para que uma série consiga exercer o seu propósito. Os espectadores necessitam de um pouco de ação logo ao início para ficarem intrigados ou até mesmo viciados, especialmente quando a ação é um valor-chave de uma série e é importante estabelecer padrões logo ao início.

Por um lado, ao aceitar a existência de um guião e ao segui-lo passo a passo, sem realmente alterar alguma coisa, nomeadamente a ordem dos acontecimentos, após traduzir, quando chegar a altura de adaptar a um certo meio, essa mesma história poderá parecer desinteressante em alguns aspetos e apressada em outros.

Por outro lado, ao tomar liberdades e realizar ajustes, ganha-se o benefício de poder tornar alguns capítulos em material para a realização do enredo B, o que irá ajudar a história a estabelecer um ritmo cinematográfico, em vez de literário. Tornar-se-ão obras que conseguirão atrair espectadores e, como serão apelativas, tornam-se apreciáveis.

Estes elementos, a essência de *Mob Psycho 100* como *mangá*, estão presentes na adaptação televisiva, mas são apresentados de uma maneira completamente diferente, por necessidade e por lógica e isso é boa escrita, tradução e adaptação.

Por vezes torna-se imperativo alterar quase tudo para preservar aquilo que, supostamente, realmente importa, a integridade artística ou narrativa às vezes tem de se sobrepor a outros elementos, mas infelizmente, essa abordagem à adaptação é rara, devido à inaptidão por parte da equipa de adaptação ou por parte dos fãs.

São comuns os casos em que séries ou filmes são reprovados pelos fãs simplesmente porque alguns aspetos da história tiveram que ser alterados de forma a preservar aquilo que realmente importa, a história da obra. Os consumidores finais devem ignorar aquilo que foi alterado e dar um passo atrás para que se apercebam como é que essa adaptação afeta a essência da história, comparado a como é que poderia ou não ter alterado o produto final, pois, ao reprovar, por vezes, podem estar a fazer sugestões que tornem o trabalho final ainda pior.

Pelo contrário, se surgir uma adaptação que pareça, de certa forma, inatural, apesar de ter seguido os passos corretos da adaptação, os fãs devem reconhecer que algumas mudanças ao enredo poderiam ter melhorado consideravelmente o produto final.

Claro, quando uma boa adaptação surge, esta deverá ser aclamada e apoiada, transmitindo essa opinião aos criadores para que os mesmos saibam que realizaram um bom trabalho e esperar que outros sigam o exemplo, pois só assim surgirão séries cada vez melhores.

1.4 A Importância do Genérico em *Anime*

Quando se trata de *anime*, mais particularmente, de cenas que foram especificamente criadas para transmitir ação, terror ou tristeza podem ser observadas facilmente, discutidas durante horas e de várias maneiras para que finalmente possam ser analisadas.

Mas existe uma secção de *anime* que é muitas vezes ignorada e desvalorizada por não ter aparente relação com o ato principal, o episódio que está prestes a ser assistido e essa secção é nada mais do que o próprio genérico.

O genérico é considerado como sendo uma forma cativante de apresentar os nomes das pessoas envolvidas na criação daquela série ao mesmo tempo que deixa os espectadores entusiasmados por ver o episódio graças a uma música muitas vezes alegre e mexida, pouco ou nada interferindo ou afetando a série em si (Wikipedia, 2017).

Na minha experiência como leitor, espectador e, neste momento, como investigador, neste tipo de entretenimento e em todos os aspetos que são tomados em conta quando uma série é produzida, apercebi-me que o genérico pode afetar de forma positiva ou negativa aquilo que irá ser assistido. De facto, a existência do genérico e até mesmo dos créditos ao final de cada episódio é a de dar a reconhecer o respetivo valor aos membros da equipa responsável pela criação da série, mas a criação de um genérico, em *anime*, pelo menos, não é feita sem qualquer tipo de cuidado ou plano original.

Dimension W é um exemplo de *anime* cujo genérico original não chama à atenção de qualquer aspeto em particular, pelo menos à primeira vista. No entanto, o estúdio de dobragem *Funimation* encarregou-se de realizar a dobragem de todos os episódios da série, mas também criou o seu próprio genérico e em vez de usar ou alterar o genérico original japonês, cuja duração tem um minuto e trinta segundos, acompanhado de música e

animação, o estúdio optou por apresentar o logótipo da série acompanhado por duas notas de piano, totalizando cerca de cinco segundos.

Imagem 8 – Logotipo do *anime Dimension W*¹⁸



Antes de a série concluir, muitos espectadores estavam confusos sobre as razões que levaram a *Funimation* a fazer isto, mas quando a mesma se estava a aproximar do fim, a razão havia-se tornado óbvia: o genérico japonês original é um pouco enganador.

A história revolve em torno de uma sociedade que descobriu uma forma de usufruir de energia elétrica de forma ilimitada através do uso de bobinas, tornando-se completamente dependente delas, mas o *anime* não aponta essa realidade como sendo positiva ou negativa, nem faz nada para mudar isso.

O genérico japonês apresenta várias explosões, cenas de perseguição e tiroteios, oferecendo a ideia de que é uma série de ação, mas a narrativa da história é mais branda, mais pacífica em mais casos do que violenta. A decisão da *Funimation* de trocar este genérico por um mais curto e mais calmo fez com que os fãs não ficassem tão entusiasmados por uma série cujo tom é mais sério e atenuado do que o genérico original.

Mesmo a banda sonora que acompanha o genérico pode ser enganadora. A letra refere temas de “recuperar o que foi perdido” e “revolução”, mas a história não faz qualquer tipo de referências a tópicos dessa natureza.¹⁹

Mesmo assim, a série ainda obteve sucesso, por isso o genérico não desiluiu assim tanto e este é apenas um exemplo de um *anime* cujo genérico pode ser considerado relativamente enganador, mas bom o suficiente para influenciar as pessoas para que o assistam sem que sintam muito a diferença entre a história da série e o seu genérico.

¹⁸ <http://dimensionw.wikia.com/wiki/File:Logo-anime.png> (último acesso a 27/11/2017)

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=LR8nszFK8Kk> (último acesso a 27/11/2017)

No entanto, existem casos de genéricos que podem ser prejudiciais à série em si, em particular, o *anime Sweetness and Lightning*.

Imagem 9 – *Sweetness and Lightning* ²⁰



A série conta a história de um pai solteiro chamado Kouhei e a sua filha Tsumugi. Kouhei é professor e faz tudo o que pode para cuidar da filha, mas como não sabe cozinhar, depende muito de refeições pré-cozinhadas. Kouhei decide aprender a cozinhar para fazer a sua filha feliz, enquanto explora os significados e os valores por detrás da culinária e das refeições em família que são muitas vezes tomadas como garantidas.

É uma história que mistura muito bem a atitude infantil e inocente de Tsumugi, com a realidade e a dificuldade que é ser um pai solteiro. Ao longo da narrativa, ambos aprendem a lidar com os problemas e ambos são representados com um grau correto de realismo.

O problema surge no genérico. Em vez de procurar um balanço ideal entre o realismo e a fantasia, o genérico faz com que toda esta situação pareça adorável, quase como visto pelos olhos de uma criança. Isto pode fazer com que não seja possível ver o quão sério este *anime* pode ser, podendo até mesmo desencorajar alguns espectadores. Não há instâncias no genérico que apontem que o *anime* irá alguma vez tomar uma posição mais realística ou introspetiva. Ironicamente, a presença de Kouhei no genérico é quase inatural, sendo ele a única representação da realidade num mundo visto por Tsumugi onde tudo é encantador e adorável. Kouhei é quase sempre representado como estando no limite do indiferente. Isto podia ter sido usado como um contraste complementar para a inocência da filha, mas infelizmente só a filha é que está presente na maioria do genérico, quase sempre representada de uma forma engraçada e meiga, transmitindo a falsa impressão de que a Tsumugi é o foco principal, em vez de ela e o pai serem representados como personagens de igual importância.

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=hM8FDOKHTBQ> (último acesso a 27/11/2017)

Este *anime* tem sido apreciado pelo público em geral, mas o genérico poderá eventualmente desmotivar outros espectadores, até mesmo aqueles que pretende atrair, aqueles que procuram um *anime* com uma perspectiva mais realística e única em relação à paternidade.

O genérico em *anime* é reconhecido por ter uma banda sonora e uma animação de superior qualidade, quando comparada à série que introduz, mas a sua importância é muito maior do que apelativa. Dependendo do estúdio responsável pela sua criação, o genérico não é só uma obra de arte visual, como também uma representação fiel da série em si.

Infelizmente, na maior parte dos casos, o genérico exagera naquilo que pretende mostrar e cujo tom não corresponde com a história, mas que são passáveis no que toca aos padrões do genérico em si. No pior caso possível, o genérico não só não corresponde totalmente à história, como também transmite a falsa impressão de que uma série é muito menos complexa e realista do que o que realmente é. Como consequência, os espectadores ficam desmotivados e o propósito do genérico de atrair uma audiência torna-se a sua própria fraqueza.

O mais importante a ter em conta é que o genérico tem características mais importantes e relevantes que não saltam à vista logo ao início e que há muito mais a ser não só apreciado como analisado. Há imensas ferramentas que um estúdio de animação tem à sua disposição para atrair e viciar vários espectadores, de forma a fazê-los assistir uma série: ação, drama, a interpretação dos atores ou boa animação. Mas mesmo antes de viciar tais espectadores, um *anime* tem que os atrair e a primeira tentativa será sempre através da exposição ao genérico.

Um bom genérico procurará estabelecer expectativas em relação a uma série, contar o suficiente sobre a história e as personagens ao ponto de interessar o espectador e, num mundo ideal, um genérico poderia ainda solidificar-se como um bom vídeo musical. Mas nem todos os genéricos são criados seguindo a mesma fórmula, por isso procurarei estudar, comparar e analisar vários tipos de genéricos de *anime* e indicar como é que se relacionam com os elementos filosóficos, narrativos e sociais considerados centrais nas histórias que apresentam.

1.5 Articulação entre Banda Sonora e o Genérico

De todos os genéricos que existem para todas as séries de animação japonesa que foram criadas até ao momento, a banda sonora é a primeira força que atinge o espectador. Por um lado, a representação visual do genérico de um *anime* é sem dúvida o aspeto mais importante, pela simples razão de estar carregado de significados, podendo levar a vários tipos de interpretação.

Por outro lado, quando a escolha da banda sonora é feita com cuidado, o impacto original do genérico pode ser multiplicado. Neste contexto, uma escolha cuidada ocorre quando a banda sonora de um genérico, quando isolada dos seus componentes visuais, consegue representar com exatidão a identidade do *anime*.

A banda sonora é um aspeto não só importante na criação do genérico, mas também interessante no geral. O conceito de música não é nada mais do que frequências e tons colocados juntos para compor uma sinfonia, mas é a forma da colocação de várias frequências e tons que suscitam reações especiais e diferentes na mente dos ouvintes e dos espectadores.

A música liberta a mesma quantidade de dopamina que seria libertada com outro tipo de atividade aprazível, como sexo ou alimentação. É por causa destas frequências e da libertação de dopamina que algumas músicas ficam presas na mente dos ouvintes. O cérebro tem tendência a associar uma música com uma experiência positiva, exatamente por causa da dopamina (Martins, 2017).

Consequentemente, um bom genérico, com uma boa banda sonora dá a impressão de que um *anime* é bem mais apelativo do que o que parece ser, mesmo se a sinopse parecer pouco interessante e por causa desta dopamina, o genérico de um *anime* torna-se quase como uma estratégia de *marketing*. Essa estratégia funciona quando a banda sonora fica presa na mente dos espectadores, iniciando assim uma relação de causa e efeito: se os espectadores estão a pensar na banda sonora de uma série, irão depois pensar nessa série, o que irá levá-los a assisti-la muitas mais vezes. Se a banda sonora não libertasse esta dopamina, o número de visualizações dessa mesma série poderia ser bem menor. Neste aspeto, o enredo e a história não importam. Se o genérico tiver o seu efeito, levará os espectadores a pensar na música e depois no *anime*.

É importante referir que a maioria das séries de animação japonesas utilizam bandas sonoras com letras em japonês e os estilos mais populares são o *J-Rock* e o *J-Pop*. São muito poucos os casos onde o genérico utiliza uma banda sonora com letras em inglês, mas ainda interpretadas por bandas japonesas.

A banda sonora também engloba e apela à imaginação dos espectadores. Quando estes ouvem uma música, o subconsciente cria uma imagem daquilo que a letra transmite, especialmente quando a música está a ser interpretada numa língua estrangeira, o que torna a mente do espectador mais ativa e num estado de alerta maior porque o cérebro não entende o significado da letra e pode imaginar praticamente todos os cenários (Piccini, 2017).

Como os genéricos japoneses utilizam bandas sonoras em japonês, a letra é desconhecível para os ocidentais, fazendo com que o genérico se torne ainda mais fascinante.

Mas a banda sonora corresponde a apenas metade da essência de um genérico. A outra metade é preenchida pela animação. O cérebro memoriza aspetos bem temporizados, procura justificar um padrão e atribui a esse padrão um significado quando exposto a um segmento animado associado a uma música e existe uma libertação de dopamina quando o cérebro chega a um resultado através dos meios que lhe foram apresentados e por isso é que muitas pessoas gostam de ciência e arquitetura pois conseguem trabalhar com pequenas partes e juntá-las para construir algo maior (Piccini, 2017).

Neste caso, a banda sonora e a animação correspondem às pequenas partes e o genérico corresponde ao algo maior, com música, boa animação, tem padrões e é bem temporizado. Dado isto, afirmo que o genérico engloba grande parte do processo de entendimento e reconhecimento do cérebro, nomeadamente a imaginação, a visão, o raciocínio e os sentimentos dos espectadores.

O genérico é feito especialmente para uma série e isso é extremamente importante. A parte visual do genérico é trabalhada após a reunião, compilação e adaptação dos ingredientes-chave da narrativa, com o objetivo de promover a série, tornando-a mais apelativa. A banda sonora, no entanto, apesar de entrar na fórmula de criação do genérico, não está nas mãos da equipa de produção. A seleção da banda sonora é feita após vários artistas e bandas japonesas submeterem a sua proposta musical ao estúdio encarregue da produção do genérico e da série e são tomadas medidas e seguidos critérios cuidados e rigorosos para

que seja possível encontrar a música que consiga corretamente representar o genérico. São poucos os casos onde uma banda é contratada especificamente para produzir uma banda sonora, o que elimina completamente o processo de seleção. Como resultado, um bom genérico tem tendência a ser muito mais discutido entre os fãs, o que irá fazer com que alguns espectadores recomendem esse *anime*, levando cada vez mais pessoas a assistir. Este efeito torna a série popular e assenta-a na cultura popular e por vezes, *marketing* complementar nem tem que ser feito pela simples razão de que o genérico é *marketing*.

1.6 A Influência dos Estúdios de Dobragem na Interculturalidade

Na viragem do século XXI, *anime* ainda era considerado um nicho de mercado e a procura por séries de animação japonesa obrigava os poucos fãs a navegarem pela *internet*, apenas para encontrarem séries com letras de genéricos e dobragens extremamente mal traduzidas.

Antes da existência de serviços de *streaming* oficiais como *Netflix*, *Amazon*, *Crunchyroll* e até mesmo dos *websites* não oficiais, os chamados “piratas”, uma das poucas formas de acesso a este nicho era através dos estúdios de dobragem e legendagem, nomeadamente *Funimation* e *4Kids Entertainment*.

Este último estúdio tem vindo a ser difamado pelos fãs de *anime* há cerca de vinte anos, devido às suas traduções desleais e simplificação ou até mesmo censura da cultura japonesa para uma audiência mais juvenil. Estas ações enfureceram aqueles fãs mais puristas que simplesmente gostariam de assistir as séries japonesas da mesma forma que os criadores originais queriam que as mesmas fossem apreciadas.

De um ponto de vista financeiro, *4Kids Entertainment* cometeu erros graves no que toca à gestão, acabando por ter conflitos legais com a *TV Tokyo* ao agirem em segredo em relação ao licenciamento da série japonesa *Yu-Gi-Oh!* (Gardner, 2017).

Imagem 10 – Logótipo *4Kids Entertainment* ²¹



No entanto, a sua filosofia de localização não é tão defeituosa como se pensa, podendo até mesmo haver algum mérito na sua abordagem. É verdade que cometeram erros extremamente graves, não só na sua gestão, como também na transição de algumas séries japonesas para o ocidente, mas também tomaram algumas decisões que quase literalmente assentaram a cultura japonesa no ocidente.

A maioria dos jovens adultos de hoje em dia, aqueles que nasceram nos anos 90 ou perto do virar do milénio, os *millennials*, tiveram a sua infância e pré-adolescência marcada pela influência da *4Kids*, que foram responsáveis por criar, pelo menos, memórias de dois exemplos de cultura popular atual. Um bom exemplo poderá ser a série japonesa *Pokémon*, cujo genérico americano da primeira temporada, mais tarde traduzido para português, “Mais que Perfeito” interpretado por André Maia e “Vamos Apanhá-los Todos”, interpretado por Henrique Feist, foi traduzido e adaptado pela *4Kids* e, coincidentemente, é o aspeto que todos os fãs recordam vivamente (Guístico, 2017).

O genérico americano e até mesmo o português do anime *Pokémon* não é só icónico, é a parte integral que constitui a alma da série. *4Kids Entertainment* é responsável por ter criado as músicas mais carismáticas e memoráveis da série, mas também é responsável por ter desnecessariamente retirado ou adaptado aspetos culturais da série original (dar o nome de “donut recheado com geleia” a uma bola de arroz, por exemplo)²² e inclusive é responsável por ter inserido novos elementos interessantes que previamente não existiam, o que tornou a série mais acessível a uma audiência ocidental e é discutível que, se não tivessem tomado essas decisões, a série continuasse a ser o que é hoje.

²¹ [http://medialibrary.wikia.com/wiki/File:4Kids_Entertainment_\(1999\).jpg](http://medialibrary.wikia.com/wiki/File:4Kids_Entertainment_(1999).jpg) (ultimo acesso a 31/12/2017)

²² <https://www.youtube.com/watch?v=vWgxH2KG4ts> (ultimo acesso a 31/12/2017)

O conceito que os fãs ocidentais têm acerca do protagonista, *Ash Ketchum*, é o resultado de uma mistura da criatividade dos escritores e atores da *4Kids* e do criador original do *anime*.

A empresa de jogos *Nintendo* recuperou a pose do anime *Pokémon* em 2003 e isso refletiu-se no genérico e na série em si. A dobragem é muito mais fiel ao original, mas tornou a série mais apática, até mesmo pouco interessante com o passar dos anos. *Pokémon* continua a ser um enorme sucesso no mercado ocidental, mas parte disso deve-se aos videogames, o *anime* já não é o fenômeno que anteriormente foi.

Pokémon foi crucial ao introduzir uma geração inteira ao conceito de *anime*, mas não o fez sozinho. Outras séries como *Beyblade*, *Digimon*, *Yu-Gi-Oh!* ou até mesmo *Power Rangers* sofreram o mesmo escrutínio por parte da *4Kids*, mas se ainda existem hoje em dia fãs ávidos das séries supramencionadas, isso apenas demonstra que foi por resultado das estratégias aplicadas pela *4Kids*.

Ao remover os elementos mais adultos ou culturais, estas séries sofreram alterações drásticas e isso refletiu-se na percepção geográfica e cultural dos mais jovens, aqueles que assistiam a estas séries. Ao eliminar os fatores e as fronteiras culturais, muitas crianças ocidentais não conseguiam compreender o conceito de uma cultura externa e eram incapazes de distinguir a sua cultura, ou até mesmo o seu país da cultura ou do território oriental.

Mas isso também removeu uma barreira de entrada dessas séries no território ocidental. Por outras palavras, ao contrário de outros *animes*, não era necessário compreender a cultura, a história ou o folclore japonês para apreciar estas séries, o que facilitou a apreciação de outros fatores, como a animação ou a narrativa.

De um ponto de vista pessoal, eu não compreendia que *Pokémon* e *The Powerpuff Girls* vinham de dois países diferentes, mas sabia que gostava muito mais de *Pokémon*, *Digimon*, *Beyblade* e *Dragon Ball Z* do que outros tipos de *cartoons*. Com o passar dos anos tive acesso a uma correta compreensão sobre o que *anime* é e de onde veio, bem como a existência de outras culturas. Mais tarde, essa preferência tornou-se quase um vício e voluntariamente comecei a ir à descoberta de mais obras japonesas e até mesmo a entender a cultura japonesa e sinto que nada disso teria ocorrido se não tivesse sido exposto à influência da *4Kids Entertainment*. Num panorama mundial, há centenas de milhares de pessoas que são fãs de *anime*, mas que não teriam sido se a *4Kids* ou outros estúdios de

dobragem não tivessem feito tudo ao seu alcance para dar a conhecer esta forma de entretenimento às massas mais jovens da sociedade dos anos 90.

Filmes feitos pelo estúdio *Ghibli* podem estar a tornar-se cada vez mais populares e acessíveis nos dias de hoje, mas dos filmes de animação mais rentáveis de sempre, seis são de séries que pertencem à *4Kids Entertainment*.

Imagem 11 – Filmes mais rentáveis de sempre ²³

Year ↕	Title ↕	Worldwide gross ↕	Budget ↕	Ref(s) ↕
1998	<i>Pokémon: The First Movie</i>	\$163,644,662	\$30,000,000	[4]
1999	<i>Pokémon: The Movie 2000</i>	\$133,949,270	\$32,000,000	[5]
2000	<i>Pokémon 3: The Movie: Entei – Spell of the Unown</i>	\$68,400,000	TBA	[6]
2001	<i>Spirited Away</i>	\$289,100,000	\$19,000,000	[7]
2002	<i>Case Closed: The Phantom of Baker Street</i>	\$34,400,000	TBA	[8]
2003	<i>Pokémon: Jirachi Wish Maker</i>	\$33,393,751	TBA	[9]
2004	<i>Howl's Moving Castle</i>	\$235,000,000	\$24,000,000	
2005	<i>Pokémon: Lucario and the Mystery of Mew</i>	\$37,150,760	TBA	[10]
2006	<i>Doraemon: Nobita's Dinosaur 2006</i>	\$31,811,345	TBA	
2007	<i>Pokémon: The Rise of Darkrai</i>	\$42,496,749	TBA	[11]

Os fãs podem não apreciar a abordagem à tradução ou adaptação por parte da *4Kids* nem como o estúdio lidou com o material-fonte, mas a forma como batalharam para preservar o seu método de trabalho é louvável ao ponto de não se ver nenhuma agência licenciadora atual fazer o que a *4Kids* fez.

Voltando ao exemplo de *Pokémon*, o álbum que compila todas as músicas da série e que foram criadas pela *4Kids* vendeu cerca de 3 milhões de cópias em todo o mundo (Wikipedia, 2017).

Muitos fãs adoram a banda sonora do *anime Attack on Titan*, que é relativamente recente e extremamente popular, mas não se vê essa série a quebrar os recordes estabelecidos pelo álbum acima mencionado.

4Kids Entertainment teve um papel crucial em tornar a série *Pokémon* no fenómeno que é hoje, mas foram mais além no que toca a *Yu-Gi-Oh!*, onde concentraram todos os seus esforços para impulsionar não só a série como também os filmes e ainda o jogo de cartas, apesar de os terem censurado em alguns aspetos culturais, e tal impulso teve o efeito pretendido: quando o *anime* estreou, o jogo de cartas tornou-se extremamente popular

²³ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_anime_films (ultimo acesso a 31/12/2017)

entre os fãs, que eventualmente viraram colecionadores e até mesmo praticantes ávidos durante meses ou até mesmo anos.

Não é uma coincidência o facto de que os dois maiores e mais populares jogos de cartas do mundo, *Pokémon* e *Yu-Gi-Oh!*, tiveram o respetivo *anime* sob controlo da *4Kids*, pois o estúdio sabia exatamente o que era necessário fazer para criar popularidade e vender figuras de ação, cartas e brinquedos que fossem relevantes não só por um longo período de tempo, mas que fizesse parte do estilo de vida do público-alvo, nomeadamente através dos respetivos *slogans*: “Vamos Apanhá-los Todos”, no caso de *Pokémon* e “Está na Hora do Duelo”, no caso de *Yu-Gi-Oh!*. Tais palavras ressoavam na mente dos mais jovens como um grito de guerra, uma convocação.

Claro que se pode afirmar que todas as propriedades que caíam nas mãos da *4Kids* passavam por este tipo de tratamento para ganhar popularidade e que isso se pode tornar prejudicial na medida em que simplesmente há séries que não têm o potencial de se tornarem enormes sucessos no mercado ocidental, não sem ao menos passarem por uma extrema lobotomia ao ponto de já não prestarem qualquer tributo ou fidelidade integral ao *anime* original.

No entanto, quando não estavam à procura do seu próximo grande sucesso, faziam um bom trabalho em introduzir outras séries que eram facilmente apreciáveis. *Animes* que faziam parte do catálogo das manhãs de fim-de-semana de muitas crianças dos anos 90 e inícios do ano 2000 como *Ultimate Muscle*, *Sonic X* ou “Cavaleiros do Zodíaco” eram séries que facilmente entretinham os seus espectadores sem necessidade de se tornarem sucessos mundiais ou de vender brinquedos.

Neste aspeto, gostaria de referir que a *4Kids Entertainment* fez um ótimo trabalho no que toca ao *anime Shaman King*. No seu núcleo, esta série é muito dependente da história, da cultura e das lendas japonesas, mas em vez de tentar censurar tais aspetos, a *4Kids* decidiu manter a série quase inalterada e mais direcionada a uma audiência mais velha, aqueles espectadores na faixa etária entre os 15 e os 18 anos, que, coincidentemente, é o público-alvo ao qual o autor da série queria apelar.

Alteraram alguns aspetos por causa da sua filosofia de trabalho, mas preservaram o núcleo que fala de temas de pós-vida e o contacto com os mortos e não tentaram esconder os elementos da cultura japonesa.

Shaman King revelou ser uma sólida e fiel transição para o mercado ocidental, mesmo sob o controlo da *4Kids Entertainment*, o que poderá eventualmente ter apelado aos jovens que se sentiam prontos para algo mais sério e adulto, abrindo-lhes o caminho para outras séries com os mesmos temas como *Naruto*, *Inuyasha* ou *One Piece*.

Também fizeram um ótimo trabalho na transição do genérico e na banda sonora do mesmo, especialmente na versão portuguesa, onde apenas traduziram a letra.

Imagem 12 – *Shaman King* ²⁴



A maioria das séries da *4Kids* não eram fiéis ao trabalho original, o que diminuiu a sua qualidade geral, mas faziam sempre uso dos melhores atores de voz e dos melhores escritores que faziam o melhor possível para deixar a série divertida para os espectadores. Isso pode não ser o que muitos fãs adultos de *anime* queriam, mas é exatamente o que muitos fãs jovens de *anime* precisaram para começar a apreciar. É graças ao trabalho da *4Kids* que existe hoje uma geração enorme de fãs de *anime*. Podemos olhar para esta realidade como sendo um mero desvio do caminho original de vender jogos de cartas ou figuras de ação, mas o facto é que conseguiram proporcionar horas de entretenimento de um nicho de mercado até esse nicho crescer e se tornar uma cultura mundial. Nessa altura, a *4Kids* já olhava para *anime* como algo que deve ser manuseado com mais cuidado e com mais seriedade e isso é louvável.

No entanto, os espectadores dos anos 90 que já olhavam para *anime* como algo sério podem ter ficado desapontados com a “domesticação” de séries mais violentas de forma a agradar a um público mais jovem. O problema não eram as alterações que a *4Kids Entertainment* fazia para apelar às camadas mais jovens, era o bloqueio completo do *anime*

²⁴ <http://www.picz.ge/scripts/view.py?uid=6e2a78a55f10> (ultimo acesso a 1/1/2018)

original no ocidente, negando aos espectadores mais velhos a oportunidade e a opção de assistirem à versão original.

Apesar disso, a culpa não pode ser totalmente atribuída aos estúdios de dobragem ou, em particular, à *4Kids Entertainment*, porque há todo um panorama complicado no que toca ao licenciamento e aos direitos autorais onde vários estúdios competem entre si para determinar quem fica com o quê.

Se, em vez disso, não tivessem competido com outros estúdios, optando por uma parceria entre si, tal como a *Funimation* formou uma parceria com a *Crunchyroll*, para que possam fornecer *anime* não censurado e corretamente legendado, a situação poderia ter terminado de outra forma.

Apesar disto tudo, *4Kids Entertainment* desempenhou um papel vital na infância de muitos jovens adultos de hoje em dia. O seu objetivo era o de criar séries para entreter os mais jovens e, no panorama geral, fizeram um bom trabalho, mesmo que tenham alterado ou até mesmo castrado algumas propriedades para atingir os seus objetivos de difundir *anime* a uma audiência mais ampla.

Capítulo II – Estudos de Caso – Análise das Componentes Visuais e Auditivas do Genérico

2. Estudos de Caso

Um bom genérico desempenha um papel de *leitmotif* de uma série, transmite aos potenciais espectadores o que tal série representa, entusiasma os fãs para que estes assistam ao episódio e, subconscientemente cria uma imagem mental acerca da série, procurando atender a tais expectativas.

Deve anunciar, com orgulho e em alta voz, todas as razões pelas quais o potencial espectador se deve interessar pela série, sejam elas os estúdios ou as pessoas responsáveis pela sua produção ou até mesmo mais-valias como as personagens, a realização por detrás do genérico ou simplesmente excelente animação.

Para a realização de um bom genérico é importante ter em conta a relação entre as várias fontes que foram usadas para criar tal genérico, um que consiga representar fielmente o tema da série.

De forma a compreender aquilo que será analisado com detalhe ao longo deste capítulo é fundamental ter presente o apoio audiovisual do próprio genérico, visto que seria incompreensível e impossível representar todas as imagens que o compõem. Qualquer imagem que se demonstre relevante e seja merecedora de maior atenção será representada neste capítulo, seguindo-se ou antecedendo-se da respetiva análise e interpretação.

2.1 Análise de Genérico – *Death Note*

Death Note é um *mangá* escrito por Tsugumi Ohba e ilustrado por Takeshi Obata e cuja adaptação de *anime* ficou a cargo do estúdio de animação *MadHouse*.

Um deus da morte tem a capacidade de matar qualquer pessoa, desde que veja o rosto da vítima e escreva seu nome num caderno chamado *Death Note*. O deus da morte Ryuk, aborrecido com o seu estilo de vida e interessado em ver como um humano usaria um *Death Note*, deixa-o cair no reino humano.

Light Yagami, um estudante prodígio encontra este *Death Note* e, uma vez que deplora o estado atual do mundo, resolve testar o caderno e decide extinguir todos os criminosos, dando-se pelo nome de “Kira”, para construir um mundo onde o crime não exista e as pessoas o reconheçam como o Deus do novo mundo.

A polícia, no entanto, descobre rapidamente da existência de um assassino em série e, tenta apreender o culpado, contando com a assistência do melhor detetive no mundo: um jovem conhecido apenas pelo nome de L.²⁵

Antes de iniciar a análise, é importante referir que o genérico de *Death Note*, “The World”, faz constantes homenagens à arte renascentista, havendo muitas referências diretas, mas a composição das cenas e os conceitos simbólicos presentes ao longo do genérico também fazem alusão a essa era.

Imagem 13 – Genérico de *Death Note* (1)²⁶



O genérico começa com um quadro incomum de Light Yagami a abrir os olhos, como se estivesse a acordar. O que torna isto incomum é que a composição das imagens seguintes retratam Light como se ele estivesse deitado, mas esta imagem em particular mostra-o a olhar para baixo, uma perspectiva bastante divina para o início do genérico, como se Light fosse uma pintura no teto de uma igreja. Uma maneira de aludir à posição de Deus que ele tanto almeja.

O vermelho nos olhos é uma referência óbvia às intenções assassinas que ele desenvolve com o uso do *Death Note* e essa referência é recorrente ao longo da série.

Segundos depois, apresenta-se Ryuk, olhando para o céu de uma cidade sem vida, os movimentos rápidos das nuvens simbolizam a passagem do tempo, representando Ryuk antes dos acontecimentos da série: ano após ano completamente aborrecido no mundo dos deuses da morte.

²⁵ https://myanimelist.net/anime/1535/Death_Note (ultimo acesso a 26/01/2018)

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 26/01/2018)



Momentos depois, a sombra de Ryuk cobre o corpo de Light, estendido no chão. Esta imagem serve como um contraste com a imagem divina de Light apresentada ao início do genérico e pode servir como uma alusão à situação dele no início e no fim da série. Estar deitado no chão coloca-o o mais longe possível da posição de Deus e a sombra de Ryuk pode representar a corrupção de Light por usar o *Death Note* ou a sua morte inevitável pelas mãos de Ryuk.

Segue-se a alusão mais clara e descarada de todo o genérico: Uma paródia de “A Criação de Adão” de Miguel Ângelo, pintada no teto da Capela Sistina (Wikipédia, 2018).

A imagem mostra Ryuk a descer do mundo dos deuses da morte para dar uma maçã a Light. A maçã é um símbolo bastante presente na mitologia cristã, representando a tentação e o pecado original (Coelho, 2018). É uma metáfora aceitável, visto que o *Death Note* parece corromper a alma de Light com o passar do tempo. A maçã está a ser dada de imediato a Adão (sem Eva) para ele pecar e note-se ainda a figura sombria a encaminhá-lo para o mal. É interessante notar que Light está com as correntes que o prendem a L, na página 48, do capítulo 37, do volume 5 ²⁸, presente no anexo 1, indicando que este parece ser o momento em que Light recupera o *Death Note* depois de o abandonar para desviar a atenção da polícia.

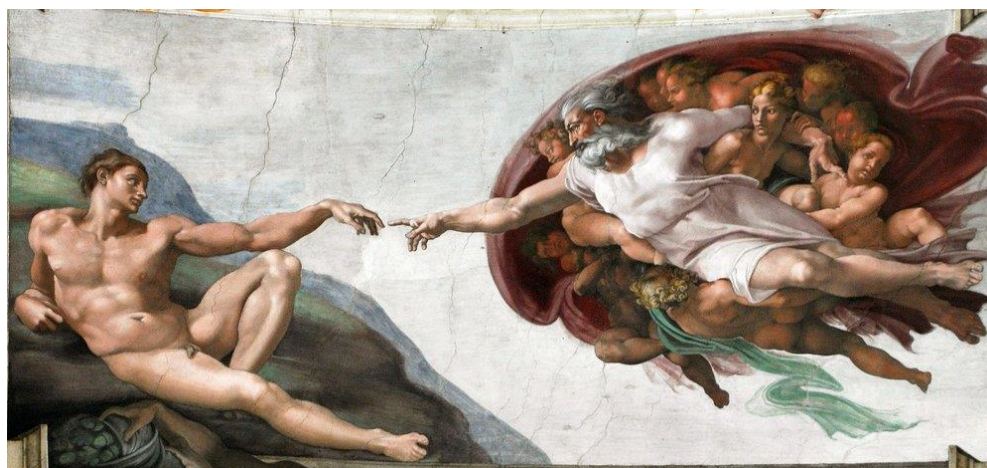
²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (último acesso a 26/01/2018)

²⁸ <https://manga-here.io/read-death-note-manga-online/chapter-37> (último acesso a 26/01/2018);

Imagem 15 – Genérico de *Death Note* (3) ²⁹



Imagem 16 – “A Criação de Adão” ³⁰



Antes de ser apresentado o logotipo da série, é apresentado uma cena rotativa de Light a encarar L em cima de dois arranha-céus. Ao longo do genérico podemos ver Light em cima de prédios altos, representações do mundo moderno, indicando o desejo profundo de Light em ser o Deus do novo mundo.

A animação que foi colocada em produzir esta cena é louvável. A rotação é suave e tem em conta os limites físicos das personagens, parecendo mesmo que ambos estão presos a estes dois objetos de *CGI*. Além disso, os modelos das personagens são bastante detalhados e tal detalhe mantêm-se presente ao longo de toda a rotação, tendo sempre em conta a projeção da luz e os traços físicos das personagens.

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 26/01/2018);

³⁰ <http://jennienash.com/how-to-write-a-book-blog/2017/7/28/what-does-a-book-coach-do-part-3-the-five-main-objections-to-working-with-a-book-coach> (ultimo acesso a 26/01/2018)

É tão detalhado que é possível ver o reflexo de L nos olhos de Light, no entanto nos olhos de L podemos ver a imagem de Light sob a imagem de uma rosa desbotada com espinhos à sua volta.

Imagem 17 – Genérico de *Death Note* (4) ³¹



Na arte renascentista, a rosa simboliza praticamente tudo o que está relacionado com Jesus Cristo, desde o seu sangue até à sua mãe (Símbolos, 2018), mas a ênfase nos espinhos na cabeça de Light lembra a coroa de espinhos que Jesus usou e indica uma ideia de mártir. Visto que esta imagem veio dos olhos de L, isto pode indicar a percepção que L tem acerca do complexo de deus de Kira, mas também pode simbolizar a fragilidade do orgulho de Light ou a perda da sua inocência com o uso do *Death Note*.

Após o aparecimento do logotipo da série, uma maçã cai do céu, representando o *Death Note* e, com a batida da bateria, Light apanha-a, caminhando em cima de uma viga no alto da cidade, entre dois prédios.

Imagem 18 – Genérico de *Death Note* (5) ³²



³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 26/01/2018);

³² <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018)

Mesmo antes de possuir o *Death Note*, Light já se considerava superior ao resto do mundo, a viga em que ele caminha enquanto pondera em usar o caderno é uma representação direta do equilíbrio social, como aluno prestigiado e como assassino ao mesmo tempo e do equilíbrio mental que ele tenta manter, procurando não cair na loucura, o que se revela impossível ao longo da série.

Os dois prédios que seguram esta viga são metáforas que representam a partida e o destino de Light, a partida sendo a vida humana que ele deixa para trás e o destino o estatuto de Deus ao qual ele pretende chegar. Como o espectador não consegue ver onde termina a viga, existe sempre um sentimento de dúvida, se Light algum dia conseguirá fugir impune. O comprimento e largura da viga também simbolizam o perigo e a duração desta viagem.

Antecipa-se, assim, um conflito metafórico porque tal imagem encontra-se refletida na maçã que ele segura e encara intensamente, como podemos observar após alguns segundos.

Na imagem seguinte podemos ver outro símbolo bíblico: um conjunto de pombas refletidas na parede atrás de Light.

Imagem 19 – Genérico de *Death Note* (6) ³³



Tal como a rosa, a pomba simboliza muitas coisas, mas aqui representam a pureza e a virtude que Light vê em si mesmo, mas a silhueta vermelha atrás representa a sua verdadeira natureza.

Pombas também se apresentam como mensageiros de Deus (Símbolo, 2018), por isso também pode mostrar que Light, ou Kira, vê o *Death Note* como um sinal. De qualquer maneira é importante apontar que a imagem é apenas uma projeção na mente de Light.

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018)

Em seguida é introduzida, pela primeira vez, Misa, a protagonista feminina da série, deitada no chão, sem vida. Esta imagem representa a depressão dela em saber que o assassino dos seus pais não foi preso, mas podemos ver no seu olhar o reflexo de Light em frente à lua, em cima de mais um prédio, prestes a ceder à tentação à medida que se prepara para morder a maçã, a sua primeira morte com o *Death Note*.

Eventualmente Light, no seu morticínio, acaba por matar o assassino dos pais da Misa, o que a salva da depressão, dando-lhe um objetivo na vida.

Imagem 20 – Genérico de *Death Note* (7) ³⁴



Esta cena dá a impressão que todo o genérico foi construído até este clímax e com a ajuda da música, o momento ganha ainda mais impacto. À medida que a perspetiva acompanha a altura do prédio, a bateria faz uma contagem regressiva até este momento e, com uma batida final, Light morde a maçã.

A partir daí o ritmo acelera enquanto são apresentadas imagens das personagens restantes, os peões e os observadores do jogo de Light e de L.

A equipa de investigação, onde todos olham para direções diferentes, confusos e ansiosos para descobrir quem é Kira, exceto Soichiro Yagami, que olha em frente, determinado, algo constante em toda a série.

Os deuses da morte fazem contraste com os investigadores supramencionados, sendo que os mesmos estão todos curvados para a frente, com sorrisos nos rostos, como se estivessem

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018);

a assistir a uma peça de teatro, ao contrário dos investigadores, confusos, sem saber o que fazer e completamente alheios ao facto de que são apenas os atores da peça de teatro escrita por Light e apresentada aos deuses da morte.

Imagem 21 – Genérico de *Death Note* (8) ³⁵



Imagem 22 – “Pietà” ³⁶



A imagem de Naomi segurando o corpo do marido, Reye Penber é interessante no sentido em que esta pose é uma alusão à pose de *Pietà*, esculpida por Miguel Ângelo.

A pose do genérico é mais parecida a esta escultura e é difícil fazer um paralelo direto entre a Virgem Maria e Naomi, mas ela lida com a morte do marido de forma estranhamente serena e calma, tal como Maria na pose de *Pietà*.

Imagem 23 – Genérico de *Death Note* (9) ³⁷

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018);

³⁶ http://www.maryqueenofafrica.com/photo_gallery/default.html (ultimo acesso a 27/01/2018)



Enquanto a música acelera, podemos ver Light a escrever no *Death Note*, à medida que criminosos em todo o mundo começam a morrer. Dentro da mente de Light, uma figura de cristal dele mesmo cai no chão e estilhaça-se, indicando que Light não foi capaz de manter aquele equilíbrio mental que ele procurava. A intenção seria a de mostrar que ao usar o *Death Note* durante tanto tempo apagou a existência de Light e deixou apenas Kira, o assassino. Também pode fazer alusão ao momento em que Light entregou o *Death Note* de volta a Ryuk, apagando as suas memórias, nas páginas 17 e 18, do capítulo 35, do volume 5³⁸, presente no anexo 2, o que faria mais sentido tendo em conta a cena que se segue.

A música retorna e Ryuk, sorrindo, voa para o céu noturno enquanto a câmara revela que ele se encontrava num cemitério, representando o mundo dos deuses da morte.

Uma porta abre-se, iluminando Kira e um vento forte empurra-o para trás, mas ele esforça-se para continuar a andar. O vento simboliza as forças que trabalham juntas para parar os assassinatos, nomeadamente L e os investigadores.

Mais uma vez podemos ver L e Kira frente a frente, mas desta vez num túnel subterrâneo, uma referência direta ao seu duelo constante em toda a série. A transição de um lado do corredor para o outro através do reflexo do olho de Light é muito bem executada, mas desta vez os olhos de L não estão no rival, estão na Misa, que caminha pela chuva, claramente confusa, abatida e exausta.

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018);

³⁸ <https://manga-here.io/read-death-note-manga-online/chapter-35> (ultimo acesso a 27/01/2018);

É então que ela para e olha esperançosa para a frente e vê Light, erguido em frente a uma luz divina, a sua salvação. Light estende a mão, chamando Misa e ela responde ao estender a sua. Esta cena representa todo o capítulo 35, do volume 5, em que Misa está a ser interrogada por L numa base de operações subterrânea e Light aparece para a salvar.³⁹

Imagem 24 – Genérico de *Death Note* (10)⁴⁰



Parece um ato de misericórdia por parte de Light, mas o seu rosto está coberto por uma sombra quase ameaçadora, uma expressão muito convencida, satisfeito demais consigo mesmo, completamente ausente da afeição que alguém procura no seu salvador.

A partir desta cena passamos para outra de Light em frente a uma pintura de um anjo, ao estilo renascentista, com um sorriso no rosto. É nesta imagem que podemos ver, em todo o esplendor, a arrogância de Light. A pintura atrás não é de nenhuma época específica da era renascentista e até seria estranho se fosse, até porque o anjo pintado atrás é uma representação de Lúcifer, o anjo que se rebelou contra Deus e que foi expulso do paraíso. Os artistas da era renascentista não representariam este momento de forma tão bela e triunfal (Gomes, 2018). As asas estão a escurecer e podemos ver penas a cair e no alto está o sol, opondo-se ao céu noturno, indicando o nascer de um novo dia e mesmo o nome de Lúcifer, em latim, significa “estrela da manhã” (Wikipédia, 2018) ou “aquele que traz a luz” (lightbringer), fazendo uma referência direta ao protagonista de *Death Note*.

Esta conexão também se encaixa no perfil de Light, um homem bom que caiu para o lado do mal.

Imagem 25 – Genérico de *Death Note* (11)⁴¹

³⁹ <https://manga-here.io/read-death-note-manga-online/chapter-35> (ultimo acesso a 27/01/2018);

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018)



Finalmente, na última cena do genérico, com uma transição do amanhecer, aparece uma maçã iluminada pelo sol na mesa do quarto de Light, transformando-se no *Death Note*. É uma boa maneira de apresentar o título da série e é a confirmação mais clara da ligação entre os dois objetos.

O genérico de *Death Note* é um exemplo de tudo o que um genérico deve fazer de forma a introduzir uma série. Tem várias camadas de significados que fazem uma alusão clara ao tema da série e à filosofia das personagens envolventes, retira inspirações diretas do *mangá* original e realiza comparações do mundo real fidedignas ao tema da série, seguindo bem um caso de intermedialidade e intramedialidade isto é, da adaptação de um meio para o outro e adaptação dentro dos mesmos meios. É extremamente bem animado, a música intensifica ainda mais o sentido do genérico e das cenas que são apresentadas.

O genérico foi composto e editado de forma sublime, onde cada quadro se encaixa perfeitamente com a música e mesmo a forma como a música se intensifica ao longo do genérico, deixando os espectadores prontos para assistir o episódio é impressionante por si só.

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=UiaPyUD6M2w> (ultimo acesso a 27/01/2018)

2.2 Análise de Genérico - *Attack on Titan*: Genérico 1

Attack on Titan é um *mangá* escrito e ilustrado por Hajime Isayama, cuja adaptação de *anime* ficou a cargo do estúdio de animação *Wit Studio*.

Durante séculos, a humanidade tem sido morta e digerida por gigantes criaturas humanoides chamadas titãs. Para garantir a sua sobrevivência, o resto da humanidade começa a viver dentro de muralhas defensivas, resultando em cem anos sem um único encontro com titãs. No entanto, os tempos de calma terminam quando o titã colossal consegue romper a parede externa, deixando entrar outros titãs dentro da muralha.

Eren Jaeger, juntamente com sua irmã adotiva Mikasa Ackerman e o seu amigo de infância Armin Arlert, juntam-se à guerra contra os titãs e tentam descobrir uma maneira de derrotá-los antes que cheguem à última muralha.⁴²

Attack on Titan tem a sorte de ter mais do que um genérico que os fãs tanto adoram como odeiam. Quando a série estreou, a banda sonora do primeiro genérico, “Guren no Yumiya”, foi tão popular que se mostrou mais do que eficaz em ficar na mente de quem a ouvia. Apesar disso, o segundo genérico, “Jiyuu no Tsubasa”, mesmo não sendo tão popular como o primeiro, consegue superá-lo em termos de significado, o que não é muito comum em *anime*.

O objetivo primário de “Guren no Yumiya” é o de deixar o espectador entusiasmado, mas dado o universo complexo de *Attack on Titan*, o primeiro genérico esconde alguns segredos debaixo das imagens intensas.

Um coro em alemão entra de rompante à medida que o portão da muralha Maria é abatido e nos escombros é apresentado o título, mas mais importante ainda, podemos ver o enquadramento da muralha por detrás de um conjunto entrelaçado de correntes de aço. O sentido é o de demonstrar que, por um lado, as muralhas garantem proteção contra os titãs, mas por outro lado, amarram e limitam a humanidade, como uma prisão.

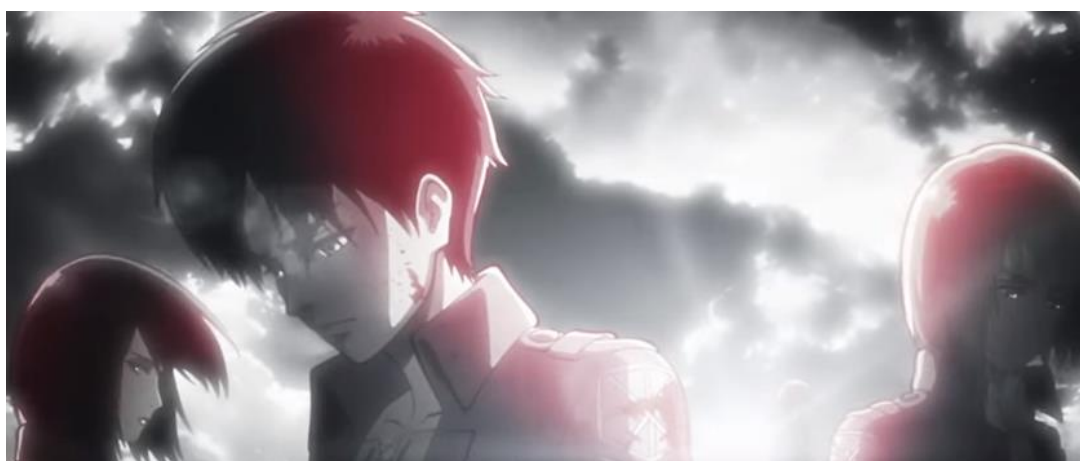
Na cena que se segue são introduzidas imediatamente, por alto, todas as personagens principais, graças a um ponto de vista amplo das mesmas paradas de pé, com um olhar de derrota, num campo de batalha envolto em cadáveres. Um plano próximo permite-nos ver a cara de Armin, Eren e Mikasa, da direita para a esquerda, e como a derrota pelas mãos

⁴² https://myanimelist.net/anime/16498/Shingeki_no_Kyojin (ultimo acesso a 16/02/2018)

dos titãs conseguiu abalar a sua amizade com tanta intensidade que nenhum deles tem a coragem de tirar os olhos do chão, incapazes de se olhar, mas Mikasa resiste e olha para o lado para ver o estado de Eren. Ao longo da série, Mikasa é representada como sendo a mais forte do trio e como Eren é a única família que ela tem, está constantemente preocupada com ele.

Este plano fornece algumas indicações sobre a dinâmica do grupo: Armin passa a maior parte do tempo perdido em pensamentos, sozinho, enquanto Eren e Mikasa são praticamente inseparáveis.

Imagem 26 – 1º genérico de *Attack on Titan* (1)⁴³



De seguida é apresentado um bando de titãs a invadir a cidade, captado através de uma câmara tremida com a lente manchada de sangue, simulando as filmagens em anónimo muitas vezes usadas em filmes de horror como *Paranormal Activity*, criando uma atmosfera de incerteza e de desconforto em torno dos titãs.

É importante referir que, ao longo do genérico, os soldados humanos são apresentados em planos firmes e calculados, como a cena que se segue, onde os soldados fazem continência e onde o plano geral é organizado e até mesmo o plano mais próximo da cara dos soldados é bem equilibrado, limpo e firme, apesar de ser assimétrico, mas a iluminação com a cor branca é tão saturada que quase descolora a cena. Tal opção de cores foi escolhida para demonstrar que os ideais de liberdade e de glória e as intenções de lutar dos novos soldados estão tão assentes nas suas mentes que os cegam para a dura e escura realidade que os aguarda.

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=XMxgHfHxKVM> (ultimo acesso a 16/02/2018)

Em contraste, os titãs são sempre captados de forma tremida e irregular, com edições rápidas, ocupando exclusivamente planos escuros, sujos e com pouca iluminação, para onde os soldados têm que mergulhar para combater os titãs, uma metáfora excelente que representa uma descida para o inferno.

Imagem 27 – 1º genérico de *Attack on Titan* (2)⁴⁴



Esta diferença de estilos enfatiza as diferenças entre ambos os lados, os soldados e os titãs, mas ao longo do genérico ambos infiltram-se um no outro: quando os humanos sofrem uma derrota e são forçados a ficar na defensiva, o plano no lado dos humanos fica tremido e a luz enfraquece, indicando que os titãs estão a afetar a sua serenidade, tal como na cena mencionada onde se encontram Armin, Eren e Mikasa. Pelo contrário, quando os humanos estão na ofensiva, o plano mantém-se firme e a luz intensifica, havendo titãs nas redondezas ou não.

Um bom exemplo é a cena abaixo apresentada onde os soldados disparam de uma posição superior contra os titãs em baixo. Os lados da cena são uniformes, por isso, mesmo que os titãs em primeiro plano passem rapidamente como sombras, os soldados asseguram uma posição estável, bem iluminada e central.

Após a descida dos soldados são apresentadas imagens dos titãs retiradas do *mangá*, pintadas em estilo *pop-art* e usadas para isolar e pontuar as notas altas da música. Misturada com as imagens, encontra-se uma de um louva-a-deus a comer uma borboleta, uma das imagens que é solidificada na mente de Mikasa quando a mesma, num momento de *flashback*, relembra-se de Eren a ser asfixiado pelos homens que mataram os pais dela

⁴⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=XMxgHfHxKVM> (ultimo acesso a 16/02/2018)

na página 59, do capítulo 6, do volume 2⁴⁵, presente no anexo 3 e apercebe-se que o mundo é um lugar cruel para se viver.

Imagem 28 – 1º genérico de *Attack on Titan* (3)⁴⁶



Imagem 29 – 1º genérico de *Attack on Titan* (4)⁴⁷



Uma das muralhas rompe-se, em câmara lenta, colocando Eren em pleno ar, mostrando os últimos momentos de calma antes da tempestade, nomeadamente a batalha de Trost que se inicia na página 144, do capítulo 4, do volume 1⁴⁸, presente no anexo 4 e também é a ultima vez que é apresentada a cor branca de forma tão saturada, simbolizando o momento em que os ideais de uma batalha organizada dos soldados colidem com a natureza brutal e desorganizada dos titãs. Apesar disso, o brasão apresentado na muralha do genérico é o da muralha Maria e a batalha de Trost⁴⁹ foi dentro da muralha Rose. Estou incerto se isto

⁴⁵ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-006/> (ultimo acesso a 16/02/2018)

⁴⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=XMxgHfHxKVM> (ultimo acesso a 16/02/2018)

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=XMxgHfHxKVM> (ultimo acesso a 18/02/2018)

⁴⁸ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-004/> (ultimo acesso a 18/02/2018)

⁴⁹ http://attackontitan.wikia.com/wiki/Battle_of_Trost_District (ultimo acesso a 18/02/2018)

representa, de facto, o acordar metafórico de Eren como um soldado ou se foi simplesmente um erro de produção.

Imagem 30 – 1º genérico de *Attack on Titan* (5)⁵⁰



O segmento animado que se segue após esta cena entrega ao espectador vários momentos que prendem a sua atenção, procurando, de facto, entusiasma-lo: Num único plano contínuo é apresentado um grupo de soldados a elevarem-se no ar graças aos seus equipamentos de manobras verticais, correndo para matar um titã. A animação está bem sincronizada com a música, a parte vocal acompanha o voo de Annie e de Mikasa, que sai de cena quando a música muda para a letra seguinte, introduzindo os passos que Eren dá pelos telhados das casas até dar um salto e, com a acentuação máxima da música, Eren desfere um golpe na nuca do titã. Este segmento não é o clímax do genérico, mas é algo que certamente solidifica *Attack on Titan* na mente dos espectadores e mesmo sendo um ambiente criado por *CGI*, este segmento complexo onde estão inseridos movimentos de vários personagens em sincronia com o movimento da câmara e a letra da música é algo extraordinário. A física por detrás de cada movimento é realista, oferecendo uma ideia de impulso quase tão real que o espectador consegue até sentir.

Esta animação, tal como outras ao longo de toda a série, é vital para estabelecer a importância do conceito por detrás do equipamento de manobra vertical, o único instrumento que os soldados têm à sua disposição para matar os titãs, visto que o seu único ponto fraco é a nuca, permitindo assim ao espectador entender e até mesmo alinhar nas partes de maior ação do *anime*.

⁵⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=XMxgHfHxKVM> (ultimo acesso a 18/02/2018)

Também fornece uma breve ideia das habilidades das personagens, apenas pela forma como elas se movimentam: Annie é extremamente precisa, Mikasa deixa transparecer uma elegância suave e a corrida e os saltos do Eren são muito espontâneos e irregulares, mas isso não impede que o seu golpe final seja exato e mortal.

As cenas que se seguem são maioritariamente para ocupar tempo e cuja importância de algumas já foi anteriormente mencionada, mas é interessante reparar nos detalhes que foram colocados, tal como a cena onde os soldados tapam os ouvidos antes de dispararem o canhão.

Um genérico de inferior qualidade organizaria tudo para que terminasse na cena onde Eren corre pelo fumo e salta para atacar o titã colossal, seguida por uma transição até à bandeira da tropa de exploração, mas este genérico oferece mais alguns segundos para serem contemplados pelo espectador.

Um soldado realiza um mortal em câmara lenta, o que eventualmente cresce para uma unidade de soldados que saltam acima dos prédios, terminando num exército que realiza um salto em uníssono para tapar a luz do sol. Um conjunto de titãs alinhados nas ruas das cidades causa um sentimento de ameaça, mas o mesmo se pode dizer do exército de soldados que voam pelos céus. Estas cenas não oferecem nenhum tipo de significado profundo mas realizam um bom trabalho em deixar o espectador entusiasmado para ver humanos a lutar contra monstros.

Finalmente, chegando ao clímax deste genérico, uma montagem de um conjunto de ilustrações retiradas do *mangá*, breves imagens do *anime* e outras imagens sobrepostas entre si que passam rápido demais para serem captadas, em detalhe, a olho nu.

Além de captar a atenção com uma explosão de caos visual, esta montagem cria ligações subtis na mente do espectador, por exemplo nesta cena onde a cidade é mostrada em plano aberto desta maneira, cruzada com a imagem dos soldados a voarem pelo céu e com a boca dos titãs, dá a impressão de que a cidade parece uma grande boca aberta prestes a engolir os soldados, as muralhas representando os dentes.

Imagem 31 – 1º genérico de *Attack on Titan* (6)⁵¹



Attack on Titan tem bastantes elementos de horror, sendo que provocar ansiedade no subconsciente desta maneira é vital para acentuar o tom da série.

Eren usa a sua espada para quebrar a montagem e são apresentadas as três personagens principais, Armin, Mikasa e Eren, a voar para a frente com a ajuda dos equipamentos, terminando com um plano de grupo dos soldados restantes, virados de costas para a câmara, deixando os eventos caóticos do genérico para trás, prontos para seguir em frente, em direção a um futuro esperançoso, o que é um dos pontos mais apelativos da série.

Independentemente do quão desolador consegue ser, este *anime* carrega consigo uma mensagem recorrente de esperança, se as personagens continuarem a lutar haverá sempre hipótese de chegarem a um futuro melhor, mesmo que todas as apostas estejam contra eles.

É claro que fica difícil manter esse sentimento de esperança intacto quando a série o destrói, mas isso é o que faz com que uma tragédia tenha mais impacto.

Há muita propaganda em torno de “Guren no Yumiya”, mas espero ter demonstrado que este genérico é digno dessa propaganda. No entanto, o seu segundo genérico consegue superar o primeiro e procurarei demonstrar em que sentido o faz.

⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=XMxgHfHxKVM> (ultimo acesso a 18/02/2018)

2.3 Análise de Genérico - *Attack on Titan*: Genérico 2

Ao contrário do primeiro genérico, este começa com um momento triunfal: uma subida acentuada do coro e com efeitos a combinar. A primeira imagem apresentada é a do buraco tapado na muralha Rose, simbolizando a primeira vitória dos humanos perante os titãs e faz um contraste com a primeira imagem do primeiro genérico, com a muralha a ser quebrada.

Como se esse simbolismo não fosse claro o suficiente, um bando de pombas voa por cima da muralha Rose, revelando a tropa de exploração na sua primeira missão, a espalhar-se ao longo das planícies entre as muralhas, infestadas de titãs. A forma como a planície foi captada transmite um sentimento de inspiração e combina perfeitamente com a banda sonora do genérico, quase funcionando como um hino. O movimento da câmara é suave e bem calculado e a composição da imagem é simples, havendo apenas um objeto em cena, neste caso, as árvores, simbolizando que a operação da tropa de exploração está a correr de acordo com os planos.

Os membros da tropa disparam a pistola de sinalização de cor verde, dando início à missão ou, transversalmente, ao genérico. Após o tiro, tudo se torna confuso e caótico. Até mesmo a música passa de uma orquestra triunfal para violentos acordes de guitarra elétrica.

As árvores passam de forma rápida, bem como os telhados das casas que enchem o ecrã, outrora vazio e ordenado, terminando numa imagem da titã fêmea a perseguir a tropa de exploração por detrás de um moinho de vento. A mesma mantém uma pose ameaçadora, rangendo os dentes e tapando a luz do sol, mas sai de cena quase tão rapidamente como entra. De várias maneiras, isto reflete a sua primeira aparição no *anime*: Aparece quase como se caísse do céu, desorganiza o plano da tropa de exploração e desaparece no instante em que a apanham.

Os próximos segmentos combinam um aumento de ritmo da banda sonora, em contraste com a velocidade dos cortes entre as imagens, resultando em movimentos mais imprevisíveis e irregulares, mas a imagem sobreposta do rosto determinado de Eren demonstra que ele não foi afetado por este caos. É impressionante referir o quão fácil é, para o espectador, acompanhar o que está no ecrã, apesar de passar rapidamente: as espadas são desembainhadas, o equipamento de manobra vertical é posto em ação, um

soldado salta do cavalo que imediatamente galopa em pânico, e Eren desliza pelo chão com a ajuda do equipamento, pronto para a luta.

Estes cortes rápidos e caóticos acarretam dois significados: por um lado, o quão rapidamente a tropa de exploração consegue preparar-se para a luta e, por outro lado, assenta o crescimento das personagens principais, em como os mesmos já não se deixam entrar em pânico e mantêm a cabeça fria em situações desesperantes.

O corte entre o cavalo em pânico e os movimentos precisos do seu dono ajuda a enfatizar o controlo da situação, mesmo quando tudo corre mal e ajuda a transitar para a próxima cena, das personagens secundárias a olharem para um campo de batalha.

As árvores mortas servem para criar uma sensação de desolação, em contraste com o verde exuberante das árvores ao início e também servem para criar um tema central que irá continuar ao longo deste genérico.

Imagem 32 – 2º genérico de *Attack on Titan* (1)⁵²



Em contraste com o equivalente no primeiro genérico, esta cena do grupo passa fugazmente e possui diversos detalhes visuais. Em segundo plano, é importante referir que o espectador pode facilmente reconhecer cada uma das personagens apenas com a pose e a silhueta de cada um e em primeiro plano é possível ver, com detalhe, as caras dos personagens secundários, mas a posição e a reação de cada um acarreta um significado mais profundo: Jean, Sasha e Connie encaram diretamente para a frente, afirmando a sua lealdade para com a Humanidade. Ymir fecha os olhos, uma ação que é imitada por Krista, que se move como se fosse virar de costas, a implicação aqui é que Ymir irá fazer o mesmo que Krista. Ambas só viram de costas após alguma ponderação, enfatizando a sua

⁵² <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

lealdade hesitante para com a Humanidade, que surge ao longo de todo o capítulo 48, do volume 12.⁵³ Finalmente, surgem Reiner, Bertolt e Annie e como são as únicas personagens que são apresentadas sem um intervalo, é seguro supor que existe uma ligação entre elas.

Annie, que nem era suposto fazer parte da cena de grupo, visto que ela alistou-se na polícia militar, gira propositadamente o rosto para não encarar os seus antigos companheiros, um sinal óbvio da sua traição, tal como Reiner e Bertolt, visto que estes três são aliados e conspiraram juntos para aniquilar o resto da humanidade: Reiner é o titã blindado, Bertolt é o titã colossal e Annie é a titã fêmea.

À medida que o foco se afasta e, de forma a causar um desconforto mental no espectador, é possível ver, na mente de Annie, uma paisagem completamente destruída, fazendo uma breve alusão ao rasto de destruição e de morte que o titã fêmea deixa para trás quando é apresentada na série, ou simbolizando o estado mental em que Annie entra antes de se transformar.

Imagem 33 – 2º genérico de *Attack on Titan* (2)⁵⁴



Em seguida, uma gota de água cai e uma mão, coberta de sangue, tenta agarrá-la, cena essa que é interrompida pelo firme punho de Mikasa. Penso que a mão pertença a Annie e que Eren represente a gota de água, fazendo alusão aos capítulos 29 e 30, do volume 7⁵⁵, onde Annie, na sua forma de titã fêmea, tenta raptar Eren, mas é impedida por Mikasa e Levi, daí a mão conseguir segurar a gota de água antes que a mesma caísse nas mãos erradas.

⁵³ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-048/> (ultimo acesso a 20/02/2018)

⁵⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

⁵⁵ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-029/>; <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-030/> (ultimo acesso a 20/02/2018)

Algo capta a atenção de Mikasa, do lado de fora da janela e em seguida vemos Eren à deriva dentro de água, com uma expressão de serenidade e de cansaço, uma referência ao seu estado por debaixo das ruínas dos esgotos antes da batalha contra Annie, na página 91, capítulo 32, do volume 8⁵⁶, presente no anexo 5.

Em segundo plano vemos mais árvores mortas, uma cena que poderá simbolizar que Eren entra no mesmo estado mental de Annie, quando ambos começam a lutar. Os ramos em forma de ziguezague assemelham-se a veias, fazendo referência aos aspetos mais gráficos da transformação em titã.

Imagem 34 – 2º genérico de *Attack on Titan* (3)⁵⁷



Daqui passamos para uma chuva de sangue a cair sobre Armin, mas ele mantém-se calmo enquanto põe a sua mente a trabalhar. Após abrir os olhos, é-nos apresentado um conjunto de velas que queimam vivamente, uma metáfora para as várias linhas de pensamento, mas no instante em que vira os olhos para se focar em algo, todas se apagam, menos uma e tal pensamento tem a sua total atenção. Esta cena é consistente e representa brilhantemente como funciona a mente de Armin. Antes de passar para a próxima cena, é importante referir que o sangue que cai sobre ele representa o sacrifício literal de todos os seus companheiros que morreram para que Armin pudesse pensar numa solução. O sangue não pode ser de titã, pois, se fosse, ter-se-ia evaporado imediatamente.

⁵⁶ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-032/> (ultimo acesso a 20/02/2018);

⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

Imagem 35 – 2º genérico de *Attack on Titan* (4)⁵⁸



Infelizmente, a solução chegou tarde demais, pois um olho azul abre-se e no plano secundário de mais uma paisagem desolada, um corvo bate as asas e inicia-se uma transformação de titã. Isto representa as páginas 55 e 56, do capítulo 32, do volume 8⁵⁹, presente nos anexos 6 e 7 desta dissertação, a cena onde Annie é confrontada nos esgotos e, sem saída, transforma-se.

Imagem 36 – 2º genérico de *Attack on Titan* (5)⁶⁰



⁵⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

⁵⁹ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-032/> (ultimo acesso a 20/02/2018)

⁶⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

Tal transformação provoca destruição por toda a cidade, o que eventualmente corta para cenas mais gerais de soldados a lutar contra titãs. Há várias cenas que captam a atenção do espectador, mas gostaria de me focar na transição de todos os personagens a fazer continência e no espaço vazio que se encontra entre eles.

Imagem 37 – 2º genérico de *Attack on Titan* (6)⁶¹



Este espaço pertence ao soldado que morreu na batalha de Trost⁶², Marco Bott. A posição de Annie no reflexo da água por baixo do lugar onde ele é suposto estar, indica a sua total responsabilidade na morte de Marco, como é apresentada na página 110, capítulo 77, volume 19⁶³, presente no anexo 8. Além disso, esta cena oferece a sensação de que Annie não se encontra mentalmente estável, por causa da distorção no reflexo da água.

No final da montagem, é apresentado um confronto entre um soldado e um titã, mas a sua cabeça é tapada por causa de uma quebra na lente dos óculos de Zoey. A causa desta quebra não é totalmente explícita, mas ao tapar um olho oferece a impressão de que Zoey é mentalmente desequilibrada, talvez mentalmente fragmentada. A posição da quebra, sendo na cabeça do titã, informa o espectador da personalidade de Zoey, que é totalmente focada em estudar titãs e o seu comportamento.

Nas imagens que se seguem, o espectador fica exposto a mais uma demonstração do equipamento de manobra vertical e, mesmo não sendo tão impressionante como no genérico anterior, é competente o suficiente para entusiasmar o espectador e fazer uma breve apresentação da personalidade de cada um dos membros mais velhos da tropa de

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

⁶² http://attackontitan.wikia.com/wiki/Battle_of_Trost_District (ultimo acesso a 20/02/2018)

⁶³ <http://ww4.readsnk.com/chapter/shingeki-no-kyojin-chapter-077/> (ultimo acesso a 21/02/2018)

exploração. Cada um se move em formação para capturar a titã fêmea, seguindo-se uma apresentação, em câmara lenta, do equipamento especial que usam a disparar os cabos de metal perfurantes. O mais impressionante nestas imagens é como elas apresentam os créditos, fazendo com que os mesmos reajam aos movimentos dos equipamentos, das personagens, do ambiente e à mudança de foco, não só aqui, mas também em todo o genérico.

Não só é uma forma de colocar os espectadores a lê-los, mas a forma como foram colocados dão a impressão de que os mesmos são uma parte consistente ao longo de todo o genérico, em vez de parecer que foram colocados tardiamente.

Seguidamente, Levi desce cortando com a espada e mantém-se de pé perante uma imagem do comandante Erwin. À medida que a imagem se aproxima da insígnia da tropa de exploração impressa na capa de Levi, dois pássaros levantam voo, um preto e um branco. Esta imagem faz referência à dualidade presente em toda a série: titãs e humanos, bem e mal, o que a tropa de exploração faz perante todos e por detrás da cortina.

Mais uma vez vemos a titã fêmea, seguindo-se Armin e Mikasa, com uma personagem desconhecida no meio, provavelmente é Annie.

Em comparação com a cena de Eren à deriva, a cena seguinte mostra Eren a abrir os olhos, iniciando a sua transformação em titã de forma a lutar contra Annie e as imagens seguintes demonstram o rasto de destruição que ambos deixam para trás durante a luta: rochas quebradas, vidros partidos e pele e músculos de titã.

Os detritos que Eren parte com o punho reforçam a ideia de que ele finalmente abriu os olhos para ver a verdadeira natureza de Annie. Num instante, o olho de Annie encara o espectador e é seguido pelos olhos de Eren e do seu titã entrepostos, sincronizando-se no final.

É de notar que a presença de olhos ao longo do genérico, tal como as árvores mortas, também se apresentam como temas consistentes ao longo de todo o genérico, sendo possível, ao espectador, que ele acompanhe o movimento dos olhos das personagens, o que permite que sejam apresentadas informações vitais, sem que o genérico se torne cansativo e excessivo.



O genérico termina com uma cena do conjunto entrelaçado de correntes de aço, do início do primeiro genérico, a serem quebradas, apresentando mais um momento de esperança e de triunfo.

Em termos de puro volume de imagens com significado, o segundo genérico supera o seu antecessor. Este genérico é composto por melhores cenas, que mais detalhes contêm e que mais bem escondidas estão apresentadas ainda num melhor ritmo.

Ambos os genéricos confluem para a gestão de um mesmo meio, o do *mangá* original, logo optam por uma estratégia que visa a intramedialidade e que é, no produto final, convertida em intermedialidade, quando transvertida para o meio da animação.

“Guren no Yumiya” pode ser mais entusiasmante do que “Jiyuu no Tsubasa”, mas o clímax deste genérico é potente e é apresentado no final, onde pertence, ao contrário do seu antecessor. Em termos de banda sonora, é apenas uma questão de preferência sobre qual é a melhor, mas se o espectador visualizar a composição e a estrutura de “Jiyuu no Tsubasa”, torna-se obvio qual é o melhor genérico.

⁶⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=obWNLGpIGos> (ultimo acesso a 20/02/2018)

2.4 Análise de Genérico – *Death Parade*

Death Parade é um *anime* criado, escrito e dirigido por Yuzuru Tachikawa e produzido pelo estúdio de animação *MadHouse*.

Após a morte, não existe nem céu nem inferno, apenas um bar que se situa entre a reencarnação e o vazio. No bar, um empregado chamado Decim irá, um após o outro, desafiar pares de recém-falecidos, sempre com algo em comum, a um jogo aleatório onde apostarão os seus destinos de reencarnar ou cair no vazio, ficando a cargo de Decim, ou de outro juiz o papel da decisão final. Quer se trate de bólingue, dardos, hóquei aéreo ou qualquer coisa intermediária, a verdadeira natureza de cada pessoa será revelada num desfile horrível de morte e memórias, onde os participantes se submetem a expor o seu lado mais negro. No entanto, uma estranha convidada de cabelos pretos faz com que Decim comece a questionar as suas próprias decisões.⁶⁵

Muitos dos detalhes presentes no episódio final de *Death Parade* encontram-se claramente visíveis ao longo do seu genérico, fazendo muitas referências com a vida e a morte no mundo real.

“Flyers” é um exemplo de um genérico que retira referências e comparações entre a religião budista e cristã de maneira a transparecer a clara mensagem mórbida que o *anime* pretende transmitir.

Imagem 39 – Genérico de *Death Parade* (1)⁶⁶



⁶⁵ https://myanimelist.net/anime/28223/Death_Parade (ultimo acesso a 02/03/2018)

⁶⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (ultimo acesso a 03/03/2018)

O genérico é introduzido através de um conjunto de trombetas ecoantes, com todos os juízes a pousarem de forma bastante peculiar, uma forma de fazer alusão ao facto de que nenhum entende os sentimentos do outro, optando por cada um ir na sua direção, por estarem a apontar em direções diferentes, mas a forma das suas poses revela um pouco acerca das suas personalidades: Decim, no foco central superior, é o mais empenhado na sua pose, graças à sua expressão, firmeza do corpo e braço estendido ao céu; Chiyuki, ao lado de Decim, parece incerta em relação ao ato, aparentando apenas copiar o que os outros estão a fazer; Ginty, no plano central à esquerda, transparece uma intensidade um pouco mal colocada; Quin, no plano central à direita, não parece mostrar interesse nenhum.

Há um contraste interessante entre as duas personagens deitadas no chão, Clavis à esquerda e Oculus à direita. Oculus deita-se no chão com uma aparência relaxada e é o único que encara o espectador, aludindo ao facto de que não só é a personagem com mais poder e influência em toda a série, como também mostra consciência em relação ao funcionamento do universo onde se encontra. Apesar de não se empenhar muito na sua pose, consegue ainda assim mostrar mais presença do que o exuberantemente alegre Clavis, o porteiro.

Finalmente, no plano central inferior, Nona mostra-se alegre e descontraída, fazendo uma alusão direta à sua natureza lúdica. A posição das suas mãos é uma referência a uma das várias poses adotadas por Buda, mas irei apontar isso mais adiante.

Imagem 40 – Genérico de *Death Parade* (2)⁶⁷



⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (ultimo acesso a 03/03/2018)

A transição para a cena seguinte apresentada acima passa rápido demais, fazendo com que o espectador pense que se tratam de peças de jogos, mas se observar com mais atenção podem ver-se ossos e órgãos, duas das partes humanas que são afetadas pelos jogos propostos pelos juízes.

A captação da cena seguinte foi feita com vários intuitos: o espaço vazio à direita indica que estão à espera de convidados; o bar bem iluminado à esquerda serve para isolar Decim e Chiyuki no seu próprio mundo, o que é uma boa forma de estabelecer que o enredo irá focar-se maioritariamente nestas duas personagens, mas existe um pilar de madeira entre eles, mostrando que um não compreende o outro assim tão bem.

A bebida que Decim está a preparar é de cor azul e aparenta ser um *memento mori*, que é latim para “recorda-te que morrerás”⁶⁸, que é um ponto importantíssimo no enredo da série. A auréola por detrás da cabeça de Decim serve para assentar que, quem entrar no bar, imediatamente reconhecerá que se encontra na pós-vida.

Imagem 41 – Genérico de *Death Parade* (3)⁶⁹



De seguida, Quin e Nona encontram-se em plano central a partilharem várias garrafas de vinho, o que alude ao facto de que é o álcool que as aproxima na série.

⁶⁸ https://www.reddit.com/r/DeathParade/comments/302zm6/memento_mori_mixed_drink_recipe/ (ultimo acesso a 02/03/2018)

⁶⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (ultimo acesso a 03/03/2018)

Em segundo plano, é possível reconhecer que o bar foi captado no mesmo plano onde o genérico se encontra agora, sugerindo que, talvez elas sejam as convidadas que Decim esperava.

Chiyuki patina com a sua roupa de patinadora de fora de cena até voltar a sair de cena, o que é um ponto importantíssimo do enredo pois revela todo o mistério acerca da sua vida e o que ela fazia antes de morrer.

Imagem 41 – Genérico de *Death Parade* (4)⁷⁰



Seguindo-se uma montagem de vários jogos referenciados ao longo do *anime*, Decim, Nona e Chiyuki apresentam diversas hipóteses ao espectador e misturados com essas escolhas estão peças de *mahjong*, dados, uma *kendama*, piões e um par de patins brancos.

Por detrás de Decim encontra-se o quadro que decide o jogo que o participante irá jogar e Chiyuki desejosa de tocar no botão para começar. O plano em que esta imagem foi captada dá a sensação de opressão e desorientação, o que simula os sentimentos dos participantes recém-chegados ao longo da série.

Seguidamente é apresentada uma máquina de *Dance Dance Revolution*, mas construída de forma diferente do habitual, visto que esta máquina foi inspirada num santuário fúnebre japonês, chamado *Butsudan*, que normalmente contém uma foto do defunto no meio, com velas ardentes entre a fotografia, em vez de uma televisão, um conjunto de altifalantes e um tapete de dança.

⁷⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (último acesso a 03/03/2018)

Nona, de facto, encontra-se a dançar na cama de alguém, o que é uma imagem ironicamente mórbida, mas que revela muito acerca da atitude desdenhosa que os juízes têm perante a vida e a morte.

A estátua de Buda no plano de trás e os arranjos funerários à volta ajudam a enfatizar tal facto e a assentar ainda mais a cena, bem como as flores presentes, tal como os lírios brancos simbolizam a morte, mas também a pureza, a inocência e o amor eterno (Flores, 2018), as gentianas roxas simbolizam o sono profundo e o valor intrínseco das almas (Lindsey, 2018) e os crisântemos brancos são um símbolo de uma alma pura na cultura japonesa, bem como um símbolo do imperador japonês e a flor oficial do Japão. É bastante comum ver estes três tipos de flores em cerimónias fúnebres (Kawanami, 2018).

Imagem 42 – Genérico de *Death Parade* (5)⁷¹



Imagem 43 – Máquina de *Dance Dance Revolution*⁷²



Imagem 44 – *Butsudan*⁷³



⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (ultimo acesso a 03/03/2018)

⁷² http://www.theplaydiumstore.com/Arcade_Machine_Rentals_Kid_s_Birthday_Party_p/rent-kids-birthday-1.htm (ultimo acesso a 02/03/2018)

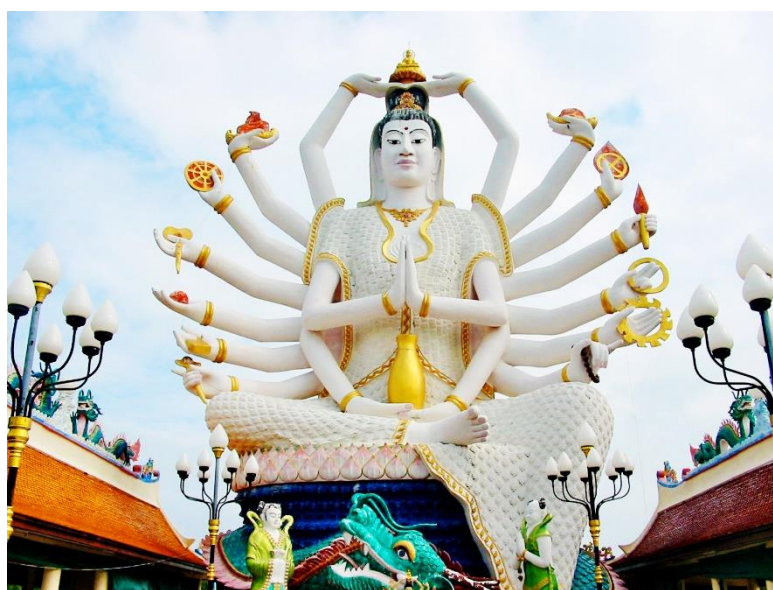
⁷³ <https://lista.mercadolivre.com.br/oratorio-budista-butsudan> (ultimo acesso a 02/03/2018)

Na cena que se segue, Oculus assume a pose mais famosa de Buda onde é possível ver, mais uma vez, uma flor no seu cabelo. Desta vez a flor é um lótus, uma flor associada à pureza e ao budismo (Conti, 2018) e a auréola por detrás da sua cabeça, bem como os braços que saem por detrás dele fazem mais uma alusão a uma das várias representações de Buda, bem como ao poder divino que ele exerce. Ele termina com uma pose com ambos os braços a apontar para cima e para baixo, representando o destino daqueles que chegam para ser julgados.

Imagem 45 – Genérico de *Death Parade* (6)⁷⁴



Imagem 46 – Estátua de Buda⁷⁵



⁷⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (ultimo acesso a 03/03/2018)

⁷⁵ https://perfecttune.me/2015/09/11/happy-weekend-everybody-musicfollow-poleofficial-pp_crew_djcc_norway-pp_crew2/ (ultimo acesso a 02/03/2018)

A transição para a cena onde Ginty rasga a sua camisa em contraste com uma pintura cor-de-laranja de uma árvore e a pintura vermelha nas paredes servem para representar a sua falta de paciência e a sua natureza explosiva.

O giro de Nona à medida que o palco vermelho e preto é erguido no plano de trás dá a impressão de que ela é a anfitriã e, de facto, ela é quem está responsável pela coordenação dos jogos que os juízes dão a escolher aos participantes.

No topo do palco, Decim e Chiyuki dançam por entre os cristais de um lustre na forma de uma alforreca, que é o animal que Decim tem no aquário do bar. As alforrecas têm várias interpretações no Japão, como fé, a aceitação da verdade ou a experiência de uma importante descoberta pessoal (Woolcott, 2018) e dado o contexto da série, penso que todas as três se aplicam, nomeadamente aos participantes, que se vão apercebendo que morreram e a forma que cada um tem de lidar com essa realidade.

Nas cenas seguintes, Ginty dá um passo de dança similar aos de *disco*, com a cabeça de um dos seus manequins por entre os seus dedos à medida que passam pelos seus olhos, aparentemente frios, sem qualquer empatia. No papel de parede estão as silhuetas dos seus manequins, que representam os participantes anteriores, da mesma forma que Decim guarda bonecos dos participantes.

Mayu encara o espectador, cercada pelos círculos do jogo de *twister* que decidiu o seu destino na série. No plano de trás é possível ver os símbolos que representam várias personagens, nomeadamente o lótus de Oculus e os manequins de Ginty.

Clavis dança em frente às portas do elevador, que se abre para revelar os bonecos presos nos fios de Decim, o que apresenta o trabalho de Clavis que é o de arrumar os bonecos após as almas dos participantes terem sido enviadas para o vazio ou para a reencarnação.

Quin faz malabarismo com algumas garrafas de álcool dentro do escritório onde estão armazenadas milhares de memórias dos participantes em vários quadros, mostrando claramente o seu vício e a importância do seu trabalho.

Estas quatro cenas colocadas em conjunto servem para apresentar e assentar o trabalho e a personalidade de cada uma destas personagens.

A dança dos personagens masculinos, o canto de Nona e as restantes a baloiçar no lustre em forma de alforreca servem apenas para enfatizar as diferentes formas de diversão das

mesmas, servindo também para corresponder à duração obrigatória do genérico, mas é de notar que não foram cenas colocadas ao acaso, muito pelo contrário. Apesar de não terem grande significado, combinam muito bem com o ritmo e a localização da música que acompanha o genérico.

Na cena que se segue, de todas as personagens dentro do elevador que leva ao vazio é, mais uma vez, possível ver um pouco da personalidade de cada um, tal como Ginty aparenta aborrecido por Mayu dar-lhe com o braço na cara ao coloca-lo no ar.

O facto de se encontrarem neste elevador pode simbolizar a origem dos juízes, que são feitos com várias almas que caíram no vazio. É possível identificar o elevador graças à máscara por cima da porta.

Imagem 47 – Genérico de *Death Parade* (7)⁷⁶



Seguidamente, é possível ver o quadro que contem as memórias de Chiyuki e dentro do quadro está a capa do livro “Chavot”, o livro que foi tão importante para ela quando era jovem.

Os temas do livro são usados ao longo da série, que enfatiza o quão difícil e importante é entender os sentimentos dos outros, bem como entender os nossos próprios sentimentos, um esforço bastante presente nos últimos episódios do *anime*.

Quase chegando ao final do genérico, Chiyuki, inconsciente, é deitada, com a ajuda dos fios de Decim, nos braços dele, uma cena que é completamente copiada na série. Isto revela sem sombra de dúvida que Chiyuki morreu e Decim terá que ser o juiz que decidirá

⁷⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (ultimo acesso a 03/03/2018)

o destino da alma dela. No plano também é possível ver os dois elevadores, algo que também ajuda a fixar a ideia de que ela morreu.

Num panorama mais geral, penso que as constantes imagens presentes ao longo do genérico de vários bonecos serem suspensos no ar com a ajuda dos fios transmitem a mensagem de que Decim desempenha mais um papel de manipulador do que de juiz e muitas das dúvidas e transtornos que ele encontra nos participantes são lá colocados por ele.

Imagem 48 – Genérico de *Death Parade* (8)⁷⁷



Na última cena do genérico, vários fios entrelaçam-se entre si para formar os indicadores de Decim e Chiyuki, que apontam para cima, revelando que Chiyuki irá reencarnar e que, um dia, ambos irão, eventualmente, entender-se, mesmo que não tenham compreendido os sentimentos e os pontos de vista do outro à primeira.

Isto é enfatizado quando o plano passa para baixo, relevando os dois bonecos do livro “Chavot” nas mãos de Chiyuki. As suas posições e a sua proximidade espelham as de Chiyuki e Decim.

Ao contrário de *Attack on Titan*, *Death Parade* é um *anime* que entra na categoria de propriedade original, ou seja, não teve origem em *light novel*, *mangá* ou videogame. Pode ser relativamente difícil estabelecer e desenvolver um projeto quando as bases não estão presentes, mas esta série, nomeadamente o seu genérico, é um bom exemplo do que um genérico pode fazer de forma a introduzir não só a série, como também os seus tópicos e é

⁷⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=WcgBAemJ-jk> (último acesso a 03/03/2018)

um dos poucos genéricos que o faz sem recurso a fontes externas previamente estabelecidas.

Encaminha-se no plano da intramedialidade, fazendo uma competente e excelente comparação entre e só de fontes retiradas e inspiradas na vida real, estabelecendo assim um panorama mimético com um rumo efabulatório.

A produção deste genérico foi extremamente bem executada e as constantes comparações e analogias presentes servem como um ótimo exemplo para demonstrar quão criativa uma equipa de animação, de produção, de realização e, sobretudo, de escrita conseguem ser quando ficam a cargo de uma propriedade original.

A banda sonora, apesar de ser relativamente alegre e festiva para o tipo de história que pretende transmitir, desempenha bem o seu papel introdutório e faz um excelente contraste com a música dos créditos finais, que é exatamente o oposto, deixando transparecer ao espectador a ideia de que este irá assistir uma série mais descontraída, deixando-o relaxado e, de certa forma, alegre, sendo apanhado de surpresa em cada episódio e terminando com os sentimentos opostos, nomeadamente tristeza, quando os créditos finais entram em cena, o que pode, de algumas maneiras, ser uma metáfora para a vida e a morte.

2.5 Análise de Genérico - *Sword Art Online*

Sword Art Online é uma *light novel* escrita por Reki Kawahara cuja adaptação de *anime* ficou a cargo do estúdio de animação *A-1 Pictures*.

No ano de 2022, devido à progressão da realidade virtual, é lançado um enorme jogo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) chamado *Sword Art Online*. Com o auxílio da tecnologia "NerveGear", os jogadores podem controlar as suas personagens dentro do jogo usando apenas os pensamentos.

Kazuto Kirigaya, ou "Kirito", entra no jogo para encontrar-se com dez mil outros, no elaborado mundo de Aincrad. No entanto todos os jogadores logo se apercebem que não podem sair pois o criador do jogo os aprisionou até que completem todos os cem níveis. Para piorar as coisas, se algum jogador morrer dentro do jogo, morre na vida real. Kirito, juntamente com Asuna, devem-se adaptar à sua nova realidade, lutar pela sua sobrevivência e, com sorte, completar o jogo.⁷⁸

Grande parte da comunidade de fãs acredita na ilusão de que os genéricos de *Sword Art Online* não são maus, mas eu usarei o genérico desta série para demonstrar como é que um genérico pode ser extremamente mal produzido, mesmo tendo ótimas fontes de onde retirar inspiração, nomeadamente as populares *light novels* do mesmo nome.

O primeiro genérico de *Sword Art Online* começa por ser não mais do que o suficiente e só tem vindo a piorar a partir daí. Dado isto, irei apenas analisar o primeiro genérico desta série, pois, por um lado, quero mencionar um exemplo de um mau genérico e, por outro, os genéricos de *Sword Art Online* são bastante similares ao longo das suas temporadas, quase como se cada genérico seguisse uma fórmula repetida e ultrapassada.

O genérico "Crossing Field" inicia-se com uma imagem relativamente bem executada de um prado feito com vários códigos numéricos, que se dissolve para revelar o título do *anime*, similar ao estilo de filmes como *Matrix*.

Isto é uma forma interessante e discreta de, não só revelar o título, como também de apresentar o mundo virtual em que se assenta esta série. Não é um método inovador, como já referi, mas é um pouco incomum. O problema aqui é que esta forma de introdução da série é usada ao longo deste genérico e em todos os restantes genéricos de *Sword Art*

⁷⁸ https://myanimelist.net/anime/11757/Sword_Art_Online (ultimo acesso a 05/03/2018)

Online, o que se torna extremamente repetitivo, perde o seu valor intrínseco e desvaloriza a história.

Na cena seguinte ao título é possível ver o protagonista masculino, Kirito. O espectador reconhece imediatamente esta personagem como sendo o protagonista pois ele aparece em primeiro lugar, encontra-se à chuva, usa espadas e tem uma personalidade solitária.

Seguidamente, aparece a protagonista feminina, Asuna, caminhando para a frente, de certa forma contrastando com Kirito na cena anterior, pois, enquanto Kirito estava sentado no lado esquerdo do ecrã, Asuna encontra-se em movimento ao lado direito. O espectador reconhece que Asuna é mais confiante e carismática que o protagonista, mas tem um lado mais sensível e que também usa espadas.

Este tipo de apresentação das personagens pode, por um lado, ser extremamente simples, mas, por outro, em comparação com outros genéricos que introduzem histórias similares, carece de qualquer tipo de significado e falha em estabelecer uma ligação com o espectador.

De seguida, Asuna encontra-se cara a cara com a sua personagem, cada uma delas dentro do seu mundo, o virtual e o real, com uma linha muito ténue e clara que separa os dois mundos. Esta cena é, no mínimo, competente pois consegue estabelecer o enredo da história.

As imagens seguintes mostram a mão de Kirito e Asuna a tentar agarrar o céu virtual que passa rapidamente e são imagens que realmente conseguem captar o encanto da realidade virtual.

Imagem 49 – Genérico de *Sword Art Online* (1)⁷⁹



⁷⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=TnyNi2keWjI> (ultimo acesso a 19/03/2018)

A forma como a mão de Kirito recua quando aparece a mensagem de erro a vermelho também foi bem executada, visto que demonstra como é que o sentimento de fascínio se transforma em terror quando ficam sequestrados dentro do mesmo mundo.

O terror presente nestas imagens serve como transição para as imagens seguintes, da praça principal a ruir para dentro de um buraco negro, que engole todos os jogadores.

Até ao momento, este genérico não conseguiu estabelecer uma ligação entre o espectador e as personagens, mas conseguiu, no entanto, estabelecer bem o enredo do *anime*.

Após a queda de Kirito, são, finalmente, introduzidas as cenas de ação e, infelizmente, é aqui que o genérico falha com mais gravidade.

Mesmo que a cena onde Kirito luta com a sua espada seja bem animada e bem sincronizada com a música, não acarreta nenhum tipo de significado mais profundo. Tal cena é usada inúmeras vezes em outros *animes*, mais algumas vezes neste genérico e repetida nos genéricos seguintes, o que, mais uma vez, retira qualquer tipo de valor apelativo devido à sua constante repetição, sem nenhuma tentativa de inovação.

No entanto, esta luta com o primeiro grande inimigo, Gleam Eyes, já acarreta um significado um pouco interessante: Kirito e Asuna são mais fortes quando lutam em conjunto, mas falha quando não reconhece a existência e o contributo de outros jogadores que morreram nesta mesma luta, para que Kirito e Asuna pudessem vencer.

Como já referi, esta história desenvolve-se dentro de um mundo virtual com milhares de outros jogadores, mas a forma como esta luta foi executada deixa transparecer a ideia de que, exceto as duas personagens principais, mais nenhuma outra personagem importa.

A corrida que Asuna dá para atingir o monstro é, mais uma vez, bem animada e sincronizada com a música, mas não possui nenhum significado.

Nas várias imagens abaixo apresentadas estão presentes as quatro personagens secundárias femininas, mas a forma como foram animadas não permite que transmitam efetivamente qualquer tipo de personalidade, visto que todas mostram a mesma expressão, por isso são enquadradas com as suas respetivas funções de forma a cobrir esta falha, o que demonstra incompetência por parte dos produtores.

Outro exemplo de que este genérico segue a fórmula que mencionei anteriormente é a imagem da quarta personagem secundária, Yui, enquadrada na mais genérica e reconhecível representação de um computador e de uma base de dados, dormindo, à espera que Kirito e Asuna a venham salvar.

Imagem 50 – Genérico de *Sword Art Online* (2)⁸⁰



A apresentação na página seguinte, dos quatro personagens secundários masculinos, serve para contrastar com as quatro personagens secundárias femininas, mas, ao contrário das mesmas, os personagens masculinos foram representados com as suas próprias personalidades, no entanto, ao contrário das personagens femininas, que foram representadas com um plano secundário relevante à sua função, as masculinas foram apresentadas com planos secundários de cores diferentes, desde o vermelho, verde, roxo e amarelo, o que revela que não houve qualquer tipo de cuidado em representá-los e torná-los reconhecíveis aos olhos do espectador.

Após estas imagens, é possível ver Kirito em cima de um penhasco a olhar para as paisagens do jogo, outro exemplo de uma representação sem qualquer significado profundo e que foi usada para atingir a duração mínima de um genérico.

Kirito e Asuna, após derrotarem o monstro, abrem os olhos e colocam as respetivas espadas dentro das bainhas, voltando-se de costas para ele.

⁸⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=TnyNi2keWjI> (ultimo acesso a 19/03/2018)

Mais um exemplo de uma representação extremamente genérica, pouco inovadora, indolente e repetitiva presente em várias séries que antecederam *Sword Art Online*.

Imagem 51 – Genérico de *Sword Art Online* (3)⁸¹



Finalmente, as últimas imagens do casal a viver uma vida doméstica, calma e feliz dentro do jogo são, por acaso, bastante bem executadas e conseguem fielmente refletir e transmitir o tema da série, que a realidade virtual pode ser extremamente real e que pode, de alguma forma, acarretar algum tipo de significado para quem joga este tipo de jogo.

Estas cenas também servem para quebrar a monotonia das cenas de ação que anteciparam, mostrando que, apesar de todo o terror de ficar preso dentro de um jogo de realidade virtual, haverá sempre uma luz de esperança. Além disso, são imagens que assentam bem a personalidade de Kirito e Asuna, mesmo que o genérico não necessite de apresentar estas personagens mais do que apresentou até agora.

A última imagem das espadas cruzadas e enterradas perto do lago onde o casal construiu a sua casa também foi bem executada, porque demonstra as suas posições no jogo como parceiros em pé de igualdade, tanto em habilidade como em desejo de encontrar a felicidade e uma vida tranquila, fora do mundo virtual.

⁸¹ <https://www.youtube.com/watch?v=TnyNi2keWjI> (último acesso a 19/03/2018)

Sword Art Online apoia-se numa fórmula de criação de um genérico e segue tal fórmula ao extremo, mencionando que essa fórmula está cheia de matrizes que têm vindo a ser repetidas várias vezes por tantas outras séries e mesmo pela série em si ao longo das suas temporadas.

O argumento da necessidade de manter a consistência entre o genérico acima analisado e os restantes genéricos da mesma série não é válido nesta situação, porque existe um aumento insistente da inovação à volta da narratologia em histórias, fundamentais para despertar o constante interesse do espectador, levando a que o mesmo fique captado pelo mundo que lhe está a ser apresentado. Uma série, e em concreto, o seu genérico, deve sempre tomar inspiração de outros trabalhos previamente realizados, mas nunca se deve suprimir ao adotar uma fórmula relevante de forma a manter a consistência. O espectador já assistiu a genéricos similares no passado, por isso almeja sempre assistir a algo novo.

Os genéricos desta série são exemplos de incompetência que demonstram a falta de atenção aos detalhes que um genérico necessita para a sua narratologia e para introduzir a história que o espectador está prestes a ver.

Poder-se-á argumentar que cada um dos seus genéricos possuem música apelativa, boa animação e que tal música está bem sincronizada com a animação. No entanto, tais aspetos são apenas as bases e os suportes de um genérico, quase como um esqueleto, mas com falta de músculos que lhe atribuam qualquer tipo de substância e significado. Além disso, a tecnologia de hoje em dia permite-nos, se quisermos, criar imagens que sincronizem bem com qualquer tipo de música.

Qualquer pessoa é livre de apreciar a música que quiser e, mesmo que este genérico de *Sword Art Online* seja bem animado, com paisagens interessantes e bem desenhadas, é fundamental referir que boa música em coordenação com boa animação não origina necessariamente uma boa introdução. É vital a existência de boa direção, boa edição e, claro, boa produção e bom material-fonte, bem como a competência para criar imagens e cenas com significado, não só para a história, como também para as personagens.

Capítulo III – Conclusão

Há muitos elementos que entram na fórmula de criação de uma narrativa. Neste caso em concreto, de um genérico que introduz uma história, e que, no fundo, procura também contar essa mesma história, o meu objeto de análise. Pode ser tão simples como criar as personagens, estabelecer uma meta final e apresentar, resumidamente, os passos que essas personagens têm que dar para atingir essa meta, da forma mais interessante e inovadora possível.

No entanto, não é assim tão simples. As histórias não existem apenas por existir, mas sim para satisfazer as necessidades de uma audiência e dos seus criadores e existe a constante urgência de equilibrar essas duas necessidades, que podem, por vezes, funcionar em sintonia ou em completo desacordo.

Para uma boa criação de um genérico é importante uma planificação que equilibre uma apresentação curta de uma história cativante e ressonante na mente dos espectadores e que as personagens dentro dessa apresentação ajam de acordo com o material fonte, oferecendo pistas subtis sobre o seu papel e contributo para a narrativa.

O espectador quer que as histórias sejam significativas, de uma forma que não se compare ao significado que ele atribui à vida real, mas sem que seja lembrado que, o que ele está a ver não é a realidade ou, ainda pior, que nunca poderá ser real.

Este ato de malabarismo já é complicado o suficiente quando a narrativa assenta no mundo real, mundo esse que é familiar aos espectadores, mas torna-se exponencialmente mais difícil quando a configuração muda para um lugar de fantasia ou percecionador do futuro, pois agora os criadores estão forçados a comprometerem-se com as lógicas existentes no nosso universo, como também têm que inventar novas regras que façam com que este novo universo se destaque e ainda certificar que tais regras são consistentes, enquanto ainda se asseguram que as personagens agem de forma realista, tanto para os espectadores, como na narrativa.

Tudo isto que apontei até agora pode ser e deve ser aplicado na criação do genérico, servindo como uma porta que deve ser aberta pelo espectador, revelando uma paisagem nova que, mais uma vez, deve ser admirada pelo mesmo.

Para nós, os espectadores, é fundamental que entendamos e aceitemos o que é ficcional dentro do mundo que nos está a ser apresentado, e é aqui que entra a narratologia, a arte de

criar histórias, estudar a estrutura da narrativa, desvendar detalhes culturais e até aspetos geográficos que façam com que tais mundos pareçam reais aos olhos da audiência.

Dispondo do tempo necessário, qualquer pessoa consegue inventar uma forma criativa de apresentar uma história de fantasia ou realista, relativamente nítida, e construir um tema em torno disso, com uma premissa detalhada o suficiente para caber na duração mínima de um genérico.

A procura pela tal forma de apresentação começa pela delimitação do material fonte que irá ser usado, podendo ser retirada inspiração da obra original, de um ou mais temas existentes no mundo real ou, como é o caso mais comum, de ambos. Os criadores não têm que se limitar, por isso procuram sempre compilar várias ideias da obra original e juntá-las a conceitos existentes na história do mundo real, optando quase sempre por temas da religião ou da mitologia.

O problema reside no facto de que nada disto importa se tal história não for apresentada de uma maneira que seja tanto envolvente como credível o suficiente. A mestria na narratologia do genérico não está na organização e compilação dos detalhes, mas sim na procura de uma forma orgânica e natural de transmiti-los ao espectador, sem quebrar a integridade da história narrada ou do mundo em algum ponto do processo.

É possível introduzir uma história usando texto ou um discurso de cinco minutos, como foi feito pela saga *Star Wars* ou *Lord of the Rings*, onde é explicado o contributo das personagens e como funciona o mundo que irá ser narrado, e, apesar de ser um processo simples e direto, torna-se tedioso para quem assiste, nomeadamente pela primeira vez.

Não é através de texto ou diálogos que se introduzem histórias ou personagens, simplesmente porque, por um lado, torna-se rapidamente enfadonho para quem assiste e, por outro lado, não apresenta qualquer sentido que certa personagem, que pertence àquele universo, esteja a revelar detalhes sobre o mundo onde reside e a história desse mesmo mundo, pelo simples facto de que, no mundo real, nenhuma pessoa inicia uma conversa a explicar a fragilidade do sistema económico ou a revolução que a *Internet* veio trazer às vidas humanas e ninguém faz isso de uma forma espontânea porque são aspetos naturais do mundo real que não merecem ser mencionados ou pensados e o mesmo se aplica ao mundo fictício das narrativas. O mundo diegético deve de ser algo natural para as personagens que nele residem, mas se os criadores sentem a necessidade de explicar tudo sem motivo, isso

só irá ter impacto na apreciação e no envolvimento do espectador, que se vê forçado a entender e a aceitar aquele novo mundo.

Essa competência está a cargo do genérico, que é uma forma extremamente eficaz de não só rapidamente introduzir um novo universo, como também de captar constantemente a atenção do espectador e pode converter a descoberta de um novo mundo numa linha de enredo interessante e íntima para cada membro do público.

Eu argumentaria que, a informação que é apresentada ao longo do genérico, é vital para criar um local e uma ideia que seja credível para quem está a assistir. Não é necessário criar detalhes para todos os lugares daquele novo mundo, mas a quantidade de detalhe que é apresentada sobre os lugares que irão ser explorados na história deve criar a impressão de que existem muitos mais aspetos dos lugares que ainda não foram vistos.

Ao criar um genérico, com a pesquisa e as conexões corretas com as fontes do mundo real, irão ser oferecidas ideias que não estão presentes no genérico e isso é um aspeto positivo, porque o espectador fica a saber que existe mais para além daquilo que lhe foi apresentado, concluindo que, aquilo que o genérico não revela é tão importante como aquilo que é revelado, pois, mesmo que não seja transmitido diretamente, os detalhes continuam implicitamente presentes e podem revelar características de personalidade ou nuances subtis de personagens, cenas ou diálogos.

O genérico não tem que apresentar tudo ao espectador, mas deve deixá-lo a pensar nos detalhes que foram expostos, de uma maneira direta ou indireta, e isso faz com que aquele novo universo pareça mais coeso e realista.

Mesmo que esses detalhes não estejam presentes e o genérico for simplesmente visto como um aspeto secundário à história, ainda é possível escrever e apresentar um universo interessante, mas é fundamental ter o genérico em conta, porque, muitas vezes, é o que distingue uma série ou um filme que se assiste por divertimento, de uma série ou filme que fica nas diversas dimensões da memória do espectador e onde gostaríamos de viver.

Referências Bibliográficas

- Assunção, D. (2008, Julho 14). *O que é o Cinema?*. Consultado em Janeiro 8, 2018 em: <http://cinema-setima-arte.blogspot.pt/2008/07/o-que-o-cinema.html>
- Coelho, R. (2013, Maio 21). *Anti Nova Ordem Mundial*. Consultado em Janeiro 27, 2018 em: <http://forum.antinovaordemmundial.com/Topico-a-ma%C3%A7a-e-o-seu-simbolismo>
- Conti, J. (2012, Janeiro 8). *Conti Outra*. Consultado em Março 2, 2018 em: <http://www.contioutra.com/saiba-porque-a-flor-de-lotus-e-um-dos-simbolos-mais-antigos-e-profundos-do-nosso-planeta/>
- Cooper, L. M. (2016, Agosto 8). *Global History of Anime*. Consultado em Novembro 27, 2017 em: <https://www.rightstufanime.com/anime-resources-global-history-of-anime>
- Davis, K. (2016, Junho 3). *How to Create Powerful Opening Shots — It's Easier Than You Think*. Consultado em Janeiro 8, 2018 em: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-create-powerful-opening-shots-its-easier-than-you-think/>
- Esaak, S. (2017, Março 8). *Artists in 60 Seconds: Tezuka Osamu*. Consultado em Novembro 26, 2018 em: <https://www.thoughtco.com/tezuka-osamu-quick-facts-183384>
- Flores, G. (2018, Abril 26). *Blog Giuliana Flores*. Consultado em Março 2, 2018 em: <https://blog.giulianaflores.com.br/arranjos-e-flores/lirios-conheca-a-flor-que-representa-a-pureza-e-a-inocencia/>
- Gardner, E. (2011, Março 29). *'Yu-Gi-Oh!' Creator Terminates U.S. Deal and Sues for Millions of Dollars (Exclusive)*. Consultado em Dezembro 31, 2017 em: <https://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/yu-gi-creator-terminates-us-172273>
- Gomes, M. (2011, Fevereiro 26). *pt.slideshare.net*. Consultado em Janeiro 27, 2018 em: <https://pt.slideshare.net/mariafimgomes/arte-renascentista-7067732>
- Guístico, T. (2012, Dezembro 3). *Músicas de Abertura de Pokémon (PT-PT)*. Consultado em Dezembro 31, 2017 em: <https://www.youtube.com/watch?v=A16mixUF-ms>
- Hill, M. (2015, Maio 14). *5 Dark Realities Of Animating Shows*. Consultado em Novembro 26, 2017 em: <http://www.cracked.com/personal-experiences-1616-5-bizarre-things-we-learned-animating-your-favorite-shows.html>
- Kawanami, S. (2013, Julho 4). *Japão em Foco*. Consultado em Março 2, 2018 em: <http://www.japaoemfoco.com/significado-do-crisantemo-para-o-povo-japones/>

- Lindsey, S. (2004, Fevereiro 26). *Surla Lune Fairytales*. Consultado em Março 2, 2018 em:
<http://www.surlalunefairytales.com/boardarchives/2004/feb2004/meaninggentianflower.html>
- Linn, C. (2015, Agosto 26). *What is the cost to produce 1 manga?* Consultado em Novembro 28, 2017 em: <https://www.quora.com/What-is-the-cost-to-produce-1-manga>
- Lopes Filho, F. (2010, Novembro 17). *Blog do Geraldo José*. Consultado em Janeiro 8, 2018 em: http://geraldojose.com.br/index.php?sessao=noticia&cod_noticia=10515
- Luther, K. (2018, Março 28). *How to Write Your Own Manga*. Consultado em Novembro 28, 2017 em: <https://www.thoughtco.com/how-to-write-your-own-manga-145571>
- Martins, P. P. (2011, Janeiro 21). *Descoberta razão pela qual a música provoca prazer*. Consultado em Novembro 27, 2017 em: <http://www.alert-online.com/pt/magazine/descoberta-razao-pela-qual-a-musica-provoca-prazer>
- Pachmoedius. (2005, Março 8). *anime: definition*. Consultado em Novembro 28, 2017 em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=anime>
- Piccini, L. (2015, Julho 11). *Como seu cérebro aprende?* Consultado em Novembro 27, 2017 em: <http://estudareaprender.com/como-seu-cerebro-aprende/>
- Ruka. (2017, Junho 4). *Upcoming anime*. Consultado em Novembro 28, 2017 em: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime/upcoming/tv>
- Símbolo. (2008, Agosto 11). *Pomba*. Consultado em Janeiro 27, 2018 em: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/pomba/>
- Símbolo. (2008, Junho 28). *Rosa*. Consultado em Janeiro 27, 2018 em: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/rosa/>
- Souza, J. (2014, Março 30). *in Slide Share*. Consultado em Junho 7, 2018 em: <https://pt.slideshare.net/JulianaSouza18/discursodanarrativagerardgenette>
- Vinicius, M. (2014, Janeiro 13). *O que é Arte?* Consultado em Janeiro 8, 2018 em: http://lounge.obviousmag.org/cafe_ao_te_deixa_mais_cult/2014/01/o-que-e-arte.html
- Washi. (2011, Janeiro 18). *Anime Production – Detailed Guide to How Anime is Made and the Talent Behind it!*. Consultado em Novembro 28, 2017 em: <https://washiblog.wordpress.com/2011/01/18/anime-production-detailed-guide-to-how-anime-is-made-and-the-talent-behind-it/>

- Wikihow. (2016). *Como Fazer Uma Série Dramática*. Consultado em Janeiro 8, 2018 em:
<https://pt.wikihow.com/Fazer-Uma-S%C3%A9rie-Dram%C3%A1tica>
- Wikipédia. (2017, Janeiro 22). *Genérico*. Consultado em Novembro 28, 2017 em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Gen%C3%A9rico>
- Wikipédia. (2017, Setembro 17). *Pokemon 2.B.A.Master*. Consultado em Dezembro 31, 2017 em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_2.B.A._Master
- Wikipédia. (2017, Agosto, 22). *Capela Sistina*. Consultado em Janeiro 27, 2018 em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Teto_da_Capela_Sistina
- Wikipédia. (2017, Novembro 2). *Lúcifer*. Consultado em Janeiro 27, 2018 em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%BAcifer>
- Woolcott, I. (2015, Fevereiro 8). *Shamanic Journey*. Consultado em Março 2, 2018 em:
<http://www.shamanicjourney.com/jellyfish-power-animal-symbol-of-acceptance-and-faith>

Glossário

4Kids Entertainment - Empresa americana e europeia responsável por adaptar e produzir dobragens;

Anime – Animação japonesa desenhada e pintada à mão ou por computador;

Butsudan - Altar budista frequentemente encontrado em templos e casas e usado de forma a prestar respeito aqueles que faleceram;

CGI – *Computer Generated Image* ou Imagem Criada por Computador;

Dance Dance Revolution – Jogo eletrônico onde deve-se pressionar as setas para cima, baixo, direita ou esquerda com os pés conforme aparecem no ecrã;

Dopamina – Neurotransmissor precursor natural da adrenalina e da noradrenalina e outras catecolaminas com função estimulante do sistema nervoso central;

Funimation – Maior estúdio de dobragem distribuidor de *anime* e outras propriedades de entretenimento da América do Norte;

J-Pop – Música de estilo *pop* japonesa;

J-Rock – Musica de estilo *rock* japonesa;

Kendama - Brinquedo japonês com três copos e um pico onde encaixa a bola;

Leitmotif - Uso de um ou mais temas musicais que se são apresentados quando relacionada a uma personagem ou a um assunto;

Light novel – Obras geralmente publicados em revistas ou na internet para depois serem lançadas encadernadas ou em livros;

Mahjong - Jogo de mesa de origem chinesa;

Mangá – Banda desenhada criada no Japão, por artistas na língua japonesa ou que siga os parâmetros japoneses;

Mangaka – Palavra japonesa que designa um criador de manga;

MMORPG – Sigla em inglês que significa “Massive Multiplayer Online Role Playing Game”;

Millennials – Pessoas nascidas na década de 1980 até meados da década de 1990;

Propriedade original – Criação e posse de algo que não foi inspirado ou adaptado de algo já existente;

Quadros (por segundo) – Número de imagens que um dispositivo regista, processa ou exibe por segundo;

Shounen – Típica referencia a um rapaz que frequenta o ensino básico até ao secundário (entre os 13 e os 18 anos);

Streaming – Ato de ouvir ou ver meios de comunicação áudio ou vídeo diretamente da internet, sem necessidade de efetuar *download*;

TV Tokyo - Canal televisivo japonês;

Twister – Jogo de tapete onde os participantes têm de colocar vários membros do corpo nas diversas cores que lhes forem atribuídas;

Anexo 1 – *Death Note*: página 48, capítulo 37, do volume 5





Anexo 3 – *Attack on Titan*: página 59, do capítulo 6, do volume 2



Anexo 4 – *Attack on Titan*: página 144, do capítulo 4, do volume 1









