

A full-page background image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT
DE CULTURA

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

POP!

CADERNO DE RESUMOS



GT 5 - PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

Sexta-feira – 09/10 – das 14h às 17h
Coordenador: Natália Nunes Castanheira

RELAÇÕES ESTILÍSTICAS ENTRE TOKUSATSU E ANIMAÇÃO: INTERAÇÕES ENTRE ANALÓGICO E DIGITAL

Angela Longo³⁸

A obra de arte pode ser compreendida como uma dobra no espaço, movimento e tempo que circunscreve o *zeitgeist* histórico de uma era. Além disso, articula os desdobramentos que organizam não apenas a historicidade de um determinado período no tempo, mas também a sobrevivência e a reverberação de diferentes estilos estéticos. Dessa maneira, quando mídias ou técnicas diferentes surgem elas passam a remodelar as mídias anteriores, porém o contrário também é verdadeiro, uma vez que mídias antigas também passam a se remodelar estilisticamente para lidar com as demandas e desafios das novas mídias, (BOLTER; GRUSIN, 2000). Esse contexto circunscreve como a animação e o cinema tiveram suas definições teóricas e estéticas construídas como um negativo fotográfico das suas supostas qualidades intrínsecas. Apenas recentemente, com o advento da imagem digital é que a animação se tornou um paradigma para a hegemonia da teoria do cinema, provocando assim uma abertura para repensar a imagem em movimento em seus aspectos históricos, teóricos e estilísticos.

A animação digital e os efeitos especiais apresentam uma transformação desse problema de composição na medida em que as imagens digitais recorrem frequentemente a diferentes fontes de mídia: alguns elementos da imagem vêm da fotografia *live-action*. Outros vêm de imagens geradas por computador, incluindo técnicas de computador para desenho e pintura, cinema e fotografia digital de modelos ou figuras. (LAMARRE, 2018, p. 6, tradução nossa)

Sinteticamente, a história do início do cinema e da animação se repetem em diferença na era da composição digital. Inicialmente, a animação e os *trick-films*, dividiram um espaço comum até a eventual diferenciação da animação como gênero dentro da instituição do cinema. A proximidade era espacial, uma vez que havia uma exibição regular de animação/*trick-films* entre os filmes de *live-action*, bem como: “[...] porque partilhavam um certo fascínio pelo movimento e um gosto pronunciado por misturas, surpresas e choques, mas

³⁸ Doutoranda em Global Arts no Department of Arts Studies and Curatorial Arts pela Tōkyō University of the Arts. Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduada em Artes Visuais pela UFRGS e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra. Email: angela.longo.t@gmail.com; s4320906@stu.geidai.ac.jp



também especialmente porque se baseiam em procedimentos técnicos relativamente semelhantes.” (GAUTHIER, 2011, p. 165, tradução nossa). A semelhança entre os procedimentos técnicos, como *stop-camera* e composições quadro a quadro, permitiram uma experimentação com objetos e efeitos de truque de aparições e desaparecimentos repentinos na imagem em movimento. Esses são apenas alguns exemplos de interseccionalidade midiática, porém, como Philip Kelly Denslow declarou, “Os efeitos especiais, uma área de atividade indefinida em uma produção de ação ao vivo, podem incluir muitos métodos que se assemelham à animação em todos os sentidos, exceto pelo título”. (DENSLOW, 1997, p. 2, tradução nossa). A heterogeneidade da imagem em movimento em sua constituição também sugere que esse limite não era intrínseco, mas que na verdade foi institucionalizado. Alan Cholodenko chega a trazer uma interessante provocação a esse respeito: “Simplificando, histórica e teoricamente, o cinema é o “enteado” da animação, e não o contrário.” (CHOLODENKO, 2014, p. 99, tradução nossa). Essa provocação é um comentário com relação à negligência dada aos estudos de animação, principalmente pela falta de uma teoria que abarque para além da sua materialidade, questões de intuito filosófico.

“É por isso que a noção de uma prática crítica é crucial para a animação: ela precisa oferecer uma crítica para se definir, mas também para negociar seu lugar em relação à reconfiguração das tecnologias e da estética digital.” (WARD, 2019, p. 102, tradução nossa). Por muito tempo, o lugar de intersecção entre a animação e o cinema foram os efeitos especiais, que na verdade dependem essencialmente de técnicas de animação. Ademais, a animação e os efeitos especiais usam referências fictícias e reais para criar uma composição na imagem, misturando técnicas de diversas ordens. Em suma, nós iremos analisar esse cenário especificamente no Japão, onde diferentes trajetórias acabaram produzindo formas divergentes de produzir animação e, extensivamente, diferentes formas de se relacionar com a produção de *live-action*. Principalmente na cultura visual japonesa, antes da introdução do CGI 3D, o grupo de técnicas que seria chamado de *tokusatsu* (efeitos especiais) evoluiu principalmente usando técnicas analógicas, como obras em miniatura e tecnologias ópticas. Compreendemos *tokusatsu* seguindo a definição de Hikawa Ryūsuke: “Refere-se a uma “tecnologia” abrangente que pode ser realizada através de uma combinação de várias ideias para produzir imagens que não podem ser capturadas com câmeras *live-action* ou com um cenário interno de tamanho normal.” (HIKAWA, 2012, p. 4, tradução nossa). Essas técnicas foram inspiradas em formas teatrais tradicionais como *Bunraku* e *Kabuki* e incorporadas aos movimentos de combate coreografados, ao lado da influência dos super-heróis de quadrinhos americanos e do cinema. As técnicas analógicas de *tokusatsu* foram implementadas com animação para transmitir um mundo ficcional. No entanto, por ser tratado como algo intermediário entre o cinema e a animação, foi quase sempre desconsiderado nos discursos estéticos. A concepção dos *designs* que aparecem nos filmes de *tokusatsu* e em séries de animação tiveram origem no campo da arte. Assim, quando os *designers* começaram a trabalhar nas duas indústrias, eles começaram a compartilhar soluções composicionais e técnicas. Essa linhagem pode ser rastreada até produções multimídia contemporâneas. “Mas os efeitos especiais ou *tokusatsu* também se mostraram bastante eficazes para a mudança de



código, e o *henshin hero*, em particular, forneceu uma maneira para condensar esta mudança dentro do personagem.” (LAMARRE, 2018, p. 297, tradução nossa).

O jogo entre similaridade e diferença trouxe uma combinação de inovações estéticas que se espalharam pela produção midiática. A influência do aspecto de *henshin* (transformação) no *tokusatsu* teve um impacto na produção de robôs ou *mechas* em animações que passaram a se transformar e a se interligarem. Além disso, ainda nos anos 1960, ocorreram experiências com *live-action* e animação, não apenas como efeitos especiais, mas também utilizando os dois meios em um mesmo trabalho. Por exemplo, em *Kyojū Wakusei* (1974), há uma mistura de animação em celulóide nos personagens, e o monstro é animado em *stop-motion* em um ambiente em miniatura. Na série *Pro-Wres no Hoshi Aztecaser* (*Pro-Wrestling Star Aztecaser*, 1976-1977) da Tsuburaya Productions, o *live-action* é alterado para animação de celulóide na cena de luta, trazendo um maior grau de mobilidade. Mais tarde, em 1997, os estúdios GONZO produziram um trabalho pioneiro, *Ao no Roku-gō* (*Blue Submarine No. 6*), que combinava personagens de animação desenhados à mão (2D) com peças mecânicas em CGI 3D. É claro que com a chegada das possibilidades digitais, as produções analógicas, como miniaturas, fantasias e adereços feitas durante a era dourada do *tokusatsu*, foram substituídos principalmente por novos modos de renderização digital de mundos ficcionais. No entanto, a composição estilística do *tokusatsu* não desapareceram por causa da inovação tecnológica, eles foram adaptados em novas formações de mídia.

Após traçar o desenvolvimento dessa questão e articular a metodologia voltada para a escavação de processos históricos e estilísticos entre animação e *tokusatsu*, realizaremos uma análise da exposição *TOKUSATSU: Special Effects Museum-Craftmanship of Showa & Heisei Eras Seen through Miniatures* (2012) com curadoria de Anno Hideaki realizada no Museu de Arte Contemporânea de Tóquio. Com a colaboração de Tōhō, Tsuburaya Productions, Kadokawa Shoten Publishing e P. Productions, a exposição exibiu quinhentas miniaturas restauradas e adereços com a mesma forma original e método de construção da era analógica. Além disso, também foi exibido um curta-metragem *tokusatsu*/animação chamado *Kyōshinhei Tōkyō ni Awararu* (2012) dirigido por Higuchi Shinji e escrito por Anno Hideaki. Esse projeto vislumbrou novas maneiras pelas quais os criadores poderiam usar técnicas analógicas para auxiliar futuras construções digitais.

Assim, ao traçar os sintomas de tensões e polaridades na composição da imagem, é possível compreender que a evolução estética não é substituída pela inovação técnica. Em vez disso, a sobrevivência estética dobra-se para incorporar e individualizar novas potencialidades artísticas. Ao analisar os encontros entre *Tokusatsu* e Animação, sua intermediação nos leva a questionar os fundamentos de suas definições de mídia. Essencialmente, as formas digitais híbridas de composição estão mudando os códigos estilísticos para criar seu próprio universo. Ao mapear suas operacionalidades, poderemos compreender as diferentes modalidades de composição digital e seus efeitos na paisagem híbrida de imagens em movimento.

Palavras-chave: *Tokusatsu*; Animação; Composição; Cinema.



Referências:

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R.. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CHOLIDENKO, Alan. “‘First Principles’ of Animation”. In: BECKMAN, Karen [editora]. *Animating Film Theory*. Durham/London: Duke University Press, 2014.

DENSLOW, P. K.. “What is animation and who needs to know? an essay on definitions”. In: PILLING, Jayne [editora]. *A Reader in Animation Studies*. United Kingdom: John Libbey Publishing, 1997.

GAUTHIER, Philippe. “A Trick Question: are early animated drawings a film genre or a special effect?”. In: *Animation: an interdisciplinary journal*, 6.2, 2011.

HIKAWA Ryūsuke. “Tokusatsu no Teigi” [Definição de *Tokusatsu*]. In: ANNO H.; ONOUE K.; MASAYOSHI S.; HIKAWA, R; Miike T. [editores]. *Nihon Tokusatsu ni Kansuru Chōsa [Pesquisa sobre Tokusatsu Japonês]*. Tokyo: Media Arts Information Center, compiled by Mori Building Co., 2012.

LAMARRE, Thomas. *The Anime Ecology: a genealogy of television, animation, and game media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

WARD, Paul. “Some Thoughts on Theory-Practice Relationship in Animation Studies”. In: DOBSON, Nichola; ROE, Annabelle Honess; RATELLE, Amy; RUDELL, Caroline. [editores]. *The Animation Studies Reader*. New York: Bloomsbury Academic, 2019.