

SF e Animé:
Os Monstros Encantadores do Ground Zero

Filipe Soares Branco da Costa Luz
MovLab – CICANT

Resumo

O fascínio do poder de dotar de vida ao que está inanimado talvez possa ajudar a revelar o encanto que sentimos quando os objectos fixos se começam a mover e a desenvolver coreografias cheias de vida. Na animé, a técnica do desenho tornou-se o processo ideal para explorar estes temas por ser mais fácil desenhar figuras monstruosas do que construir personagens, naves ou cenários futuristas para o cinema *live-action*.

Após a II Grande Guerra, no momento inicial da reconstrução do Japão, o *Ground Zero*, coincide com o desenvolvimento de uma cultura *pop* na qual os desenhos *manga* e a *animé* se tornaram referências fundamentais. Iremos verificar como uma das importantes particularidades de séries de animação japonesa é a exploração de imaginários SF onde o atómico é encanto monstruoso, que se controla ou pelo qual se é controlado. Dando especial destaque às séries de televisão *Prince Planet* (Sato Okura, 1965), *Gigantor* (Mitsuteru Yokoyama, 1963) ou *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1963), iremos demonstrar que pela componente técnica ou visual da animação a *animé* é um modelo específico de estudo para tentar contextualizar a atracção humana por mundos controlados por máquinas, pela manipulação genética ou pela possibilidade de uma paisagem *cyborg*.

Palavras-Chave: *animé*, monstros, ficção-científica (SF), movimento

Bibliografia

- Baudrillard, Jean, *A Troca Simbólica e a Morte*, Lisboa, Edições 70, 1996.
- Bolton, Christopher., «From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Animé and Japanese Puppet Theater», *Positions: East Asia Cultural Critique*, vol. 10, 2002, pp.729-771.
- Brophy, Philip, *100 Animé: BFI Screen Guides*, Londres, BFI Publications, 2005.
- Cavallaro, Dani, *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson, McFarland & Company, 2006.
- Clements, Jonathan e McCarthy, Helen, *The Anime Encyclopedia: a Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2006.
- Clute, John e Nicholls, Peter (orgs.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, Londres e Granada, Orbit, 1979.
- Geraci, Robert, «Spiritual Robots: Religion and Our Scientific View of the Natural World», *Theology and Science*, vol. 4, Novembro de 2006, pp. 229-246.
- Fuller, Brian, «Atomic Imagery in Animated Japanese Science Fiction», comunicação apresentada à Society for Animation Studies, 6 de Outubro de 1991, Nova Iorque, Rochester Institute of Technology, Rochester, *website* de Brian Fuller, <http://www.brianfuller.org/vitae/fulleratomic.pdf>, consultado a 5 de Abril de 2012.
- Gil, José, *Monstros*, Lisboa, Quetzal, 1994.
- Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.
- Haney, William, *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction Consciousness and the Posthuman*, Amesterdão, Rodopi, 2006.
- Kincaid, Paul, «On the Origins of Genre», in Gunn, James e Candelaria, Matthew (orgs.), *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*, Lanham, The Scarecrow Press, 2005, pp.41-53.
- Kleist, Heinrich von, «On the Marionette Theatre», <http://www.southerncrossreview.org/9/kleist.htm>, *website* da Southern Cross Review, consultado a 5 de Abril de 2012.
- Lamarre, Thomas, «From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings», *Japan Forum*, vol. 14, n.º 2, 2002, pp.183-189.
- Luz, Filipe, «O Movimento Desfragmentado da Animação Japonesa: A Ilusão Animé», comunicação apresentada ao VII Congresso SOPCOM, Porto, 2011, no prelo.

- Mori, Masahiro, «The Uncanny Valley», *Energy*, vol. 7, n.º 4, 1970, pp. 33-35, trad. Karl F. MacDorman e Takashi Minato in <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>, website da Android Science, consultado a 5 de Abril de 2012.
- McKee, Robert, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, Londres, Methuen, 1999.
- Miranda, José Bragança de, *Corpo e Imagem*, Lisboa, Nova Vega, 2008.
- Mizuno, Hiromi, «When Pacifist Japan Fights: Historicizing Desires in Anime», in Lunning, Frenchy (org.), *Mechademia 2: Networks of Desire*, University of Minnesota Press, 2007, pp.104-123.
- Orbaugh, Sharalyn, «Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives», in Brown, Steven (org.), *Cinema Animé*, Nova Iorque, Palgrave Macmillan, 2006, pp. 81-111.
- Ruh, Brian, «The Robots from Takkun's Head: Cyborg Adolescence in *FLCL*», in Brown, Steven (org.), *Cinema Animé*, Nova Iorque, Palgrave Macmillan, 2006, pp.113-137.
- Schodt, Frederik L., *Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia*, Nova Iorque, Kodansha International, 1988.
- Scholes, Robert, «Boiling Roses: Thoughts on Science Fantasy» in Slusser, George e Rabkin, Eric (orgs.), *Intersections Fantasy and Science Fiction*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1987, pp. 3-18.
- Silvio, Carl, «Animated Bodies and Cybernetic Selves: The *Animatrix* and the Question of Posthumanity», in Brown, Steven (org.), *Cinema Animé*, Nova Iorque, Palgrave Macmillan, 2006, pp. 113-137.
- Smith, Nicole, (2011). «"The Girl Who Was Plugged In" and "When It Changed"» in Feminism and Science Fiction, 6 de Dezembro, *website da Article Myriad* http://www.articlemyriad.com/feminist_science_fiction.htm, consultado a 5 de Abril de 2012.
- Tucherman, Ieda (2004). *Breve história do corpo e seus monstros*, Lisboa, Nova Vega.
- Wells, Paul, *Animation and America*, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2002.
- Wells, Paul, *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2009.