



Death Parade (Yuzuru Tachikawa, 2015). Fonte: divulgação.

Young Animator Training Project e a identidade nacional japonesa no processo técnico do anime

Karen K. Kremer¹

Bacharel em História pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG);
Cineasta, filiada à International Screenwriters' Association (ISA)

Resumo: O governo japonês instituiu desde 2010 o Young Animator Training Project (若手アニメーター育成プロジェクト), a fim de incentivar novos animadores no mercado cinematográfico do Japão. A partir disto, o presente trabalho tem como objetivo discutir o papel inovador do projeto do governo nipônico em instrumentalizar os profissionais do próprio país no intuito de formar animadores especializados na área.

Palavras-chave: Cinema; Animação; Anime; Japão; Identidade

Abstract: *The Japanese government instituted since 2010 the Young Animator Training Project (若手アニメーター育成プロジェクト) to encourage new animators in Japan's film market. From this, the present work aims to discuss the innovative role of the Nipponese government project to equip professionals of their own country in order to train specialized animators in area.*

Keywords: *Cinema; Animation; Anime; Japan; Identity*

JANICA E O YOUNG ANIMATOR TRAINING PROJECT

O mangá – tradicional história em quadrinhos japonesa desenhada em preto e branco, com leitura da direita para esquerda – e o anime – animação gráfica japonesa – é muito popular no Japão desde que teve seu termo cunhado pelo artista Katsushika Housai, criador do Hokusai Manga, uma coleção de livros em 15 volumes de 1814 a 1878 (VASCONCELLOS, 2006). Mangás são vendidos em di-

¹ bat.karen@hotmail.com

versos pontos comerciais do país e fazem parte da leitura do povo japonês tanto quanto o jornal se faz presente na cultura ocidental.

O anime tornou-se, mais recentemente, numa quase extensão obrigatória da obra original literária – como *Naruto* (ナルト, Studio Pierrot, 2002) e *Ataque dos Titãs* (進撃の巨, Wit Studio, Production I.G, 2013) –, ou mesmo, há histórias que começam como animes e posteriormente são transformadas em mangás – como *Psycho-Pass* (サイコパス, Production I.G, 2012) e *Sword Art Online* (ソードアート・オンライン, A-1 Pictures, 2012).

O processo de adaptação de mangá para anime é o mais recorrente, porém, o contrário também existe e mostra uma parcela dos animes que apostam no mangá como um complemento a história mostrada nas telas, um meio de comunicação capaz de disseminar a mensagem da obra audiovisual animada (CAVALLARO, 2010). Na contemporaneidade, mangás e animes caminham juntos. Porém, a questão não está no trabalho literário e artístico, mas sim, como afirma Craig Norris² (2009) de que o anime e o mangá são sinônimos da cultura visual japonesa. Deste modo, com um maior consumo deste segmento também surge um crescimento do número de profissionais da animação interessados em ingressar neste nicho, culminando em uma terceirização de trabalho que desfavorece o mercado nacional japonês, que se vê em competição com outros países na produção de suas animações.

A partir dos anos 90, os dois elementos da cultura pop nipônica, anime e mangá, passaram a chegar com mais frequência aos países ocidentais. Obras literárias e audiovisuais como *Cavaleiros do Zodíaco* (聖闘士星矢, Toei Animation, 1986), *Dragon Ball* (ドラゴンボール, Toei Animation, 1984) e *Pokémon* (ポケモン, OLM Inc., 1997) foram, e continuam sendo, fenômenos de venda e símbolos da cultura geek ocidental ou, arriscaria dizer, global.

Com esta produção em massa desta tradição japonesa em animação, o processo se tornou mais mecânico e de multiplicidade étni-

² Prof. Doutor da Universidade da Tasmânia especializado em Mídia, Cultura Pop e Globalização com foco em estudos sobre Japão e Austrália.

ca. Estúdios de animação internacionais, bem como profissionais das mais diversas nacionalidades tem produzido animes de grande orçamento e qualidade técnica. A exemplo, o anime do Emirados Árabes Unidos intitulado *Torkaizer* (Torkaizer, Alter Ego, 2013) e o estadunidense *Avatar: A Lenda de Aang* (Avatar: The Last Airbender, Nickelodeon Animation Studios, 2005). Produções que contam um grande marketing de promoção em seus respectivos países e possuem uma qualidade visual com uma estética japonesa, criadas a partir de tecnologias ocidentais de animação. Prática que compete diretamente com o pioneiro e tradicional mercado japonês.

Percebendo o constante declínio técnico dentro do país³, a Agência de Assuntos Culturais do Japão, em parceria com o Japan Animation Creators Association (JAniCA), grupo de diretores, animadores e outros profissionais da animação japonesa fundado em 2007, criaram em 2010 o Young Animator Training Project (若手アニメーター育成プロジェクト). Em sua quinta edição, esta iniciativa visa treinar jovens animadores japoneses através de um concurso de curtas-metragens anual. Patrocinado e integrado por grandes estúdios de animação japonesa, como J.C. Staff, Toho Animation e Tezuka Productions.

A partir deste novo cenário da internacionalização do anime, bem como uma busca pela identidade nacional do mesmo pelo Japão, o estudo do presente trabalho almeja refletir e discutir o incentivo à animação japonesa em um mundo cada vez mais globalizado, tomando por base os escritos de Walter Benjamin⁴, Susan J. Napier⁵, Theodor W. Adorno⁶ e Eric Hobsbawm⁷.

³ Disponível em: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2008-06-06/japan-animator-labor-group-legally-incorporates>.

⁴ Teólogo, crítico literário, filósofo e sociólogo judeu alemão.

⁵ PhD pela Harvard e professora de Estudos Japoneses na Universidade Tufts.

⁶ Sociólogo e filósofo alemão.

⁷ Historiador marxista britânico com foco no estudo do desenvolvimento das tradições.



Figura 1 - Avatar: A Lenda de Aang, anime norte-americano do canal Nickelodeon. Fonte: IMDb.

DE PROJECT A À ANIME MIRAI

“Para a maioria dos consumidores japoneses de anime, sua cultura não é mais puramente japonesa”⁸ (NAPIER, 2001, p. 22). Este é o cerne da criação do Young Animator Training Project pelo governo japonês. A ideia de criar um programa governamental que oferece treinamento a jovens animadores japoneses surgiu da preocupação dos estúdios de animação nipônicos – representados pelo JAniCA –, com a internacionalização de sua arte e, conseqüente, concorrência pelo domínio técnico e cultural do anime.

O processo técnico do anime possui características únicas que o fazem um dos símbolos da cultura japonesa, singularidades estas que se fazem presentes devido a conexão profunda entre o anime e o mangá. A citar, a principal delas: o aspecto visual. Os traços, movimentos e expressão dos personagens de anime diferem de forma evidente dos tradicionais desenhos animados ocidentais. No entanto, isto não incapacita profissionais de outros países a produzirem animes ou desenharem mangás, porém, esta constante exposição da cultura de animação japonesa no ocidente, segundo os japoneses, tem tirado a originalidade e identidade nipônica do anime (NAPIER, 2001).

Então, almejando parar este êxodo técnico do anime para fora do Japão, em 2011, o Young Animator Training Project lançou o Project A (プロジェクト・エ) onde quatro curtas-metragens, feitos com orçamento do governo japonês para os estúdios selecionados, tiveram suas obras audiovisuais exibidas nos cinemas e na televisão japonesa, bem como lançamento físico em DVD. Este era o início dos resultados do Young Animator Training Project, bem como de um processo crescente de valorização da produção técnica nacional japonesa.

Não obstante, através da análise audiovisual, nota-se o teor dos animes escolhidos pelo Project A: essencialmente disseminadores da cultura japonesa tradicional, torneio de artes marciais, vilarejos feudais, monstros de estimação e outros elementos dão

⁸ Tradução nossa. Do original: “For most Japanese consumers of anime, their culture is no longer a purely Japanese one”.

o toque nipônico ao quarteto de curtas-metragens vencedores. Todavia, isso significa uma retomada da identidade nacional do Japão pelo meio do anime? Ou melhor, isto faz destes filmes representantes autênticos do tradicionalismo japonês na animação? Segundo Theodor W. Adorno, não.

A posição da arte actual perante a tradição, que se lhe reprova de muitos modos como perda de tradição, é condicionada pela mudança interna da própria tradição. Numa sociedade essencialmente não-tradicionalista, a tradição estética é a priori suspeita (ADORNO, 2006, p. 33.).

De acordo com o sociólogo alemão, não existem tradições estáticas, no contínuo processo de longa-duração da arte do anime, a técnica tradicional japonesa sofreu mudanças ao longo dos anos e, por mais que os animadores do Japão almejem um retorno a “origem” do anime isto não é possível.

As técnicas em animação 2D evoluem a cada momento e, mesmo que os japoneses tenham um modo próprio de produzir animes, isto não os isenta de modificar a própria tradição. Vale ressaltar que estas mudanças na tradicional animação japonesa é um processo contínuo, anteriormente adeptos de um modo de produção analógico, o mercado japonês incorporou os recursos digitais na produção de animes a partir dos anos de 1990.

Com a queda do mercado americano de consoles de games⁷, aliado ao barateamento a nível mundial do custo dos computadores, esses fatores contribuíram para a ascensão da indústria japonesa de jogos e o desenvolvimento tecnológico dos recursos digitais que eram utilizados em sua produção. Integrantes da equipe de produção desses games, principalmente do gênero erótico, eram originalmente artistas que produziam animês. A partir desta conexão entre artistas de animês com o universo tecnológico dos games, alguns diretores, como



Figura 2 – DVD dos curtas-metragens do Project A. Fonte: Anime Here.

por exemplo Osamu Dezaki, Shoji Lawamori, Shinichiro Watanabe e Mamoru Oshii, perceberam que os recursos digitais utilizados na produção dos games japoneses poderiam ser implementados nos animes para encurtar sua produção. Assim, em meados do ano de 1995, foi lançado o primeiro filme 2D com o uso de recursos digitais, chamado Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai, Mamoru Oshii, Japão), originando mudanças tanto na forma como as imagens animadas eram produzidas, quanto diretamente na narrativa e linguagem visual do produto final, que não seriam viáveis na animação analógica (PAULA, 2014, p.5).

Contudo, isto não torna o processo técnico do anime em algo mais ou menos tradicional, a tradição perdura justamente devido aos seus diálogos e adaptação as técnicas pós-modernas. Pensando nisto, a JAniCA lançou o Anime Mirai (アニメミライ) em 2012.

Buscando inovação em conformidade com um limite de orçamento, o Young Animator Training Project mudou o discurso do ano seguinte e com o lançamento do Anime Mirai, que literalmente traduzido significa “Animação do Futuro”, remodelou o propósito do projeto para jovens animadores japoneses.

O Anime Mirai substituiu o Project A, todavia, esta mudança de nome significa muito mais do que um título bonito, mas uma mudança discursiva dos organizadores do projeto nacional japonês. Agora o foco não é mais manter o tradicionalismo técnico da animação japonesa, mas incorporar o desenvolvimento mecanicista da indústria da animação dentro do anime.

Jovens animadores japoneses foram desafiados a adequar a arte tradicional do anime às novas técnicas de animação da indústria, o que culminou em uma qualidade de animação e arte gráfica superiores. A mudança para Anime Mirai resultou na premiação do projeto no 17th Seoul International Cartoon & Animation Festival (SICAF 2013)⁹, a nova e repaginada edição de 2012 do Young

⁹ Festival de animação internacional realizado na Coreia do Sul.

Animator Training Project ganhou o Grande Prêmio na categoria Longas-Metragens.

Com o sucesso da primeira edição do Anime Mirai, dentro e fora do Japão, mais estúdios de animação japoneses passaram a apoiar o projeto e, em 2013, surgiu o curta-metragem que posteriormente tornar-se-ia um anime regular: Death Billiards (デス・ビリヤード, Madhouse, 2013).

YUZURU TACHIKAWA: DE *DEATH BILLIARDS* À *DEATH PARADE*

Desmistificando o ideal de tradição imutável, a terceira edição do Young Animator Training Project, através do projeto Anime Mirai de 2013, revelou o curta-metragem que se tornaria o símbolo da releitura da identidade nacional japonesa na animação.

O animador e diretor japonês Yuzuru Tachikawa foi um dos contemplados da então recente edição do Anime Mirai, com seu curta-metragem Death Billiards, que conta a história sobre um bar pós-morte chamado Quindecim e seu bartender Decim.

O trabalho audiovisual feito pela Madhouse, estúdio de animação japonesa conhecido por seus animes de temática sombria, realçou a característica da própria marca da companhia e lançou o animador Yuzuru Tachikawa para a fama. A aceitação dos fãs ao trabalho de Tachikawa e da Madhouse resultou na confirmação – no ano seguinte – de um anime regular, ou seja, um anime composto de vários episódios que integram uma temporada completa do programa televisivo. Então, posteriormente, Death Billiards passou a se chamar Death Parade (デス・パレード, Madhouse, 2015).

Mais do que um sucesso entre os fãs do segmento, a nova obra audiovisual foi o resultado direto do investimento do governo federal japonês em seus profissionais da animação. Isso reforça o discurso de “Animação do Futuro” que o Anime Mirai veio a representar no Japão. O tom de um futuro do anime no país, se refere a sobrevivência dos artistas japoneses em produzir o anime em meio as novas técnicas e profissionais oriundos da globalização. O projeto

é uma iniciativa de fomento a capacitação do animador japonês, para que este continue a tradição japonesa do anime nas novas gerações de anos vindouros.

Através do anime o povo japonês se sente representado, é uma arte que os simboliza e por isso o trato e cuidado no desenvolvimento deste processo técnico visando o Japão como o mercado da animação futura deste gênero cinematográfico. Por mais que na pós-modernidade exista diversas técnicas de animação que passam pela representação bidimensional (2D) e tridimensional (3D), a preocupação com a permanência deste domínio técnico do anime pelos japoneses é uma forma de ver a animação japonesa como um patrimônio que deve ser preservado e difundido para as novas gerações nipônicas.

A concepção de patrimônio neste sentido caracteriza-se pelo seu valor imaterial, pois a técnica japonesa de animação é algo próprio de sua cultura, suas nuances e singularidades a identificam como tal. O anime é um elemento de identificação do povo japonês, por isto, a iniciativa governamental em não deixar esta cultura morrer ou ser descaracterizada pela globalização do mercado de animação.

Quando o Anime Mirai se diz “Animação do Futuro”, por mais positivista que tal discurso pareça ser, não é este seu objetivo, mas sim a manutenção, permanência e desenvolvimento da técnica de animação japonesa sem descaracterizá-la, de maneira que seja difundida como representante da identidade nacional.

Identidade nacional esta que se vê ameaçada diante a era da globalização ou que caminha rumo a um sincretismo mundial, segundo Hobsbawm (2013):

Costuma-se supor que a globalização envolve a assimilação pelo mundo de um simples modelo dominante, na prática um modelo ocidental, ou, mais precisamente, americano. Isso talvez seja verdade no que se refere ao lado da vida tecnologicamente governado — aeroportos, escritórios modernos, estádios de futebol. Mas já se pode determinar que culturalmente ela conduz a um mundo heterogêneo

de confusão e coexistência cultural, ou, talvez, a um mundo de sincretismos. (HOBBSAWM, 2013, p.51)

Nas palavras deste historiador britânico, a globalização e, neste caso, a consequente internacionalização e homogeneidade de técnicas de animação, possui um determinismo quase apocalíptico que culminará ou no aculturamento do anime ou em um sincretismo desgovernado cujos valores tradicionais se mesclam a valores pós-modernos.

O curta-metragem Death Billiards, por exemplo, evoluiu graficamente quando se tornou o anime Death Parade. Na figura 3 é possível notar com clareza os aspectos estéticos diferenciados, fruto de uma internacionalização das técnicas de animação.

A finalização e refinamento da arte de Death Parade é perceptível, bem como um ponto aparentemente simples, mas que revela algo muito importante: o título do anime em inglês. Para fins de esclarecimento e maior didática, o nome Death Billiards é usado neste artigo, no entanto, originalmente, o curta-metragem não possuía um título em inglês, algo que foi posteriormente incorporado pelo público de língua inglesa, em especial os EUA, no intuito de tradução para estes países.

Porém, o que a inclusão do título em inglês significa? Por mais que o JAniCA almeje fazer do projeto audiovisual um incentivo à produção nacional, ao mesmo tempo em que o Anime Mirai promove o desenvolvimento dos animadores japoneses, ele também busca um público internacional para seus animes. O título em inglês facilita e torna reconhecível o anime para o público fora do Japão (CLEMENTS; MCCARTHY, 2006).

Contudo, esta demanda por internacionalização não gera um paradoxo nos ideais do projeto, ao contrário, reafirma as palavras de Hobsbawm (2013) de um sincretismo global. Sincretismo este que não geraria a homogeneidade cultural, mas mostra a capacidade de adaptação de culturas periféricas ao cenário mundial, do mesmo modo que mantém sua tradição local (ANJOS, 2005).



Figura 3 – Comparativo visual entre Death Billiards e Death Parade. Fonte: Divulgação Madhouse.

ANIMAÇÃO JAPONESA NA CONTEMPORANEIDADE

Ao seguirmos a linha de pensamento de Walter Benjamin (2000), podemos entender a nova era da reprodutibilidade técnica japonesa: “A autenticidade não é reprodutível, o desenvolvimento intensivo de determinados processos de reprodução todos técnicos – forneceu o meio para a diferenciação” (BENJAMIN, 2000, p. 223). De acordo com o autor, no desenvolvimento da arte também se forma sua diferenciação e, por mais que uma reprodução da mesma seja parecida, a obra original jamais perderá sua autenticidade.

Neste sentido, o sincretismo é um diálogo entre diversas culturas que culmina em aspectos culturais homogêneos dentro de uma cultura mundial. É o processo do particular para o geral.

A dinâmica do Anime Mirai, promovido pela Young Animator Training Project e seus grupos idealizadores estimula a produção técnica do anime nacional e, ao mesmo tempo, divulga as obras audiovisuais para um público internacional.

É preciso diferenciar os conceitos de identidade nacional e sincretismo técnico, pois é possível manter a representatividade e patrimônio imaterial do Japão no anime em conjunto com um sincretismo técnico que auxilia, desenvolve e sugere novas possibilidades no processo de animação.

Segundo Benjamin (idem), a autenticidade de um produto ou, alargando o conceito, patrimônio, não é ameaçada frente sua reprodutibilidade, pois as características e valores da produção original jamais será substituível ou imitada em sua perfeita clareza. Deste modo, a iniciativa do governo japonês em aliar preservação da cultura nacional com um sincretismo técnico, visando uma maior qualidade tecnológica e atenção da indústria do audiovisual para o anime, cumpre seu objetivo de um diálogo com a animação pós-moderna e conserva os traços da arte tradicional do anime.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética**. Lisboa: Edições 70, 2006.

ANIME NEWS NETWORK. **Anime Mirai 2012 Wins Seoul Int'l Cartoon & Animation Fest Grand Prize**. Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-08-02/anime-mirai-2012-wins-seoul-intl-cartoon-and-animation-fest-grand-prize/>>. Acesso em: 16 de agosto de 2015.

_____. **Anime Mirai Short Death Billiards Gets TV Anime**. Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2014-10-31/anime-mirai-short-death-billiards-gets-tv-anime/.80532>>. Acesso em: 16 de agosto de 2015.

_____. **Japan's Animator Labor Group Legally Incorporates**. Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2008-06-06/japan-animator-labor-group-legally-incorporates>>. Acesso em: 12 de abril de 2016.

_____. **Japan to Spend 214.5 Million Yen to Train Animators**. Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2010-05-04/japan-to-spend-214.5-million-yen-to-train-animators>>. Acesso em: 15 de agosto de 2015.

ANIME HERE. **Young Animator Training Project 2011**. Disponível em: <<http://www.animehere.com/anime/young-animator-training-project-2011.html>>. Acesso em: 16 de agosto de 2015.

ANJOS, Moacir dos. **Local/Global: Arte em Trânsito**. Rio de Janeiro: Arte + Jorge Zahar Editor, 2005.

ATAQUE DOS TITÃS. **Tetsuro Araki**. 2013. Wit Studio; Production I.G.

AVATAR: A LENDA DE AANG. **Giancarlo Volpe**. 2005. Nickelodeon Animation Studios.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. **Teoria da Cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the Art of Adaptation**: Eight Famous Works from Page to Screen. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

CAVALEIROS DO ZODÍACO. Kozo Morishita, Kazuhito Kikuchi. Japão. 1986. Toei Animation.

CLEMENTS, Jonathan. MCCARTHY, Helen. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Stone Bridge Press: United States of America, 2006.

DEATH BILLIARDS. Yuzuru Tachikawa. Japão. 2013. Madhouse.

DEATH PARADE. Yuzuru Tachikawa. Japão. 2015. Madhouse.

DRAGON BALL. Minoru Okazaki, Daisuke Nishio. Japão. 1984. Toei Animation.

HOBBSAWM, Eric. Tempos Fraturados: cultura e sociedade no século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

IMDB. Avatar - A Lenda de Aang. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0417299/>>. Acesso em: 10 de abril de 2016.

JANICA. Project A. Disponível em: <<http://janica.jp/pja/main.html>>. Acesso em: 16 de agosto de 2015.

NAPIER, Susan J. Anime: from Akira to Princess Mononoke. USA: Palgrave, 2001.

NARUTO. Hayato Date. Japão. 2002. Pierrot.

NORRIS, Craig. Manga, anime and visual art culture In: **The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

PAULA, Bruna Thaís de. **O Cinema de Animação Japonês e os Recursos Digitais a Partir de 1983**. 2014. 24 f. Monografia (Bacharelado em Cinema de Animação). Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014.

POKÉMON. Kunihiko Yuyama. Japão. 1997. OLM Inc.

PSYCHO-PASS. Katsuyuki Motohiro. Japão. 2012. Production I.G.

SWORD ART ONLINE. Tomohiko Ito. Japão. 2012. A-1 Pictures.

TORKAIZER. Ahmed Al Mutawa. 2013. Alter Ego.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-Dô**: Os Caminhos das Histórias em Quadrinhos Japonesas. 2006. 220f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.