

SF e *Animé*: Os monstros encantadores do período pós-guerra.

Filipe Soares Branco da Costa Luz

Palavras Chave: *Animé*, SF, Monstros, Astro Boy

1. Abstract

*« You know, I tried to find my place in the world.
I thought I found it, but I guess fitting in can be a lot more complicated than it seems, huh? »*
(Astro Boy, 1963)

O fascínio do poder de dotar de vida ao que está inanimado talvez possa ajudar a revelar o encanto que sentimos quando objectos fixos se começam a mover e a desenvolver coreografias cheias de vida. A técnica do desenho tornou-se o processo ideal para explorar estes temas por ser mais fácil desenhar robôs do que construir personagens, naves ou cenários futuristas para o cinema *live-action*. Assim, a *animé* favoreceu o género SF por precisamente ser mais económico a sua reprodução, tornando-a uma melhor escolha para um *cheaper spectacle* (Clements & McCarthy, 2006, p. 567). O motivo financeiro não foi a única razão, pois existem algumas questões importantes a explorar que reforçam esta tendência SF da *animé*¹.

Após a 2ª 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 das importantes particularidades dos filmes ou séries de animação japonesa são a exploração de imaginários SF onde o atómico é encanto monstruoso, que se controla ou pelo qual se é controlado. Com 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* seja um específico modelo de estudo para tentar contextualizar atracções humanas por mundos controlados por máquinas, manipulação genética ou pela possibilidade de uma paisagem ciborgue.

¹ A *animé* tem uma forte influência SF, como se pode constatar pelo importante destaque da temática “*Science Fiction and Robots*” no livro *The Animé Encyclopedia* (Clements & McCarthy, 2006, pp. 567-568). De igual modo, verificámos que dos 100 conteúdos *animé* escolhidos por Brophy para o seu livro¹, 34 das *animés* referenciadas são género SF, com algumas distinções a nível de sub-género como *Cyborg Action*, *Cyborg Crime*, *Cyborg Comedy*, *Psychi Sci-Fi*, *Robot Sci-Fi*, *Power Suit Drama*, *Power Suit*, *Eco Sci-Fi*, *Musical Sci-Fi*, *Mystical Sci-Fi*, entre outros. Ver Philip Brophy, *100 Anime*, 2005