



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

GYAN RIETA KIELING

**Dinâmica Narrativa no *Anime Music Video* “Maito Gai vs Rikudou Madara
(In my Remains) - Dark AMV” (2015):
os catalisadores de significação no Remix Audiovisual**

Pelotas/RS

2021

GYAN RIETA KIELING

**Dinâmica Narrativa no *Anime Music Video* “Maito Gai vs Rikudou Madara
(In my Remains) - Dark AMV” (2015):
os catalisadores de significação no Remix Audiovisual**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Gerson Rios Leme

Pelotas/RS

2021

GYAN RIETA KIELING

**Dinâmica Narrativa no *Anime Music Video* “Maito Gai vs Rikudou Madara
(In my Remains) - Dark AMV” (2015):
os catalisadores de significação no Remix Audiovisual**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema de Animação no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em Vinte e seis de Novembro de 2021

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Gerson Rios Leme

Prof. Dr. Michael Abrantes Kerr

Profa. Dra. Rebeca Recuero Rebs

AGRADECIMENTOS

A todos que colocaram na minha timeline das redes sociais o meme “O Naruto nunca desistiria” por todos esses anos.

“Criação tem a ver com aprendizado, repetição, cópia e nada mais. Genialidade é um mito. As ideias não surgem do nada e a ideia de ninguém pertence a ninguém. Até as ideias têm uma história por trás. Tudo é um Remix. Toda criação humana é uma mistura (...) No limite, até você é um remix.”

NORMOSE, 2018

RESUMO

A pesquisa se funda em analisar os aspectos técnicos do AMV (*Anime Music Video*) **Maito Gai vs Rikudou Madara (In my Remains) - Dark AMV (2015)** em comparação com os componentes originais formadores dele, a obra *Naruto: Shippuden* e a música *In my Remains*. Com isso, busca-se compreender as diferenças técnicas e criativas empregadas em cada um dos dois produtos audiovisuais que os diferenciam em dinâmica e significação.

Palavras-chave: Otaku, Naruto, AMV, Anime, Música

ABSTRACT

The research is about an analysis of the technical aspects of the AMV(Anime Music Video) **Maito gai vs Rikudou Madara (In my Remains) - Dark AMV (2015)** compared to the original anime *Naruto: Shippuden* and the music *In my Remains*. Thereby, seeks to understand the technical and creative differences between the original anime and the AMV that make them unique in narrative dynamics and significance.

Palavras-chave: Otaku, Naruto, AMV, Anime, Music

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|--------------------|---|-------|
| Figura 1- | Primeira animação japonesa conhecida - Katsudō Shashin | p.12 |
| Figura 2 - | Frame do Primeiro AMV feito. Anime Space Cruiser Yamato com a música All you need is love de 1982 | p. 14 |
| Figura 3 - | AnimeFriends 2018 | p. 15 |
| Figura 4 - | Dark AMVs no Youtube | p. 17 |
| Figura 5 - | Rock Lee vs Gaara - Linkin park | p. 18 |
| Figura 6 - | Curva dramática de Lawson | p. 19 |
| Figura 7- | Livro Remix Soft Machine | p. 20 |
| Figura 8 - | Lei de direitos autorais inglesa | p. 21 |
| Figura 9 - | Site Anime Music Videos | p. 25 |
| Figura 10 - | Site NarutoPROJECT em 2010 | p. 27 |
| Figura 11 - | Representação das etapas do Tsuki no Me | p. 30 |
| Figura 12 - | Oito Portões | p. 31 |
| Figura 13 - | Night Guy | p. 32 |
| Figura 14 - | Álbum Living Things | p. 32 |
| Figura 15- | AMVs com a pesquisa “Linkin Park AMV” em 19/10/2021 | p. 34 |
| Figura 16- | Dinâmica da música | p. 36 |
| Figura 17- | Partes do AMV com relação a música | p. 37 |
| Figura 18- | Transição | p. 39 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-------|
| 1. Introdução | p. 10 |
| 2. Conceito de Anime music video | p. 11 |
| 2.1 Animes e otakus | p. 11 |
| 2.1.1 A cultura otaku no virtual | p. 14 |
| 2.1.2 AMV e comunidade no Brasil | p. 16 |
| 2.2 Processos de criação de um AMV | p. 18 |
| 2.3 O Remix | p. 19 |
| 2.3.1 Direitos autorais | p. 21 |
| 2.3.2 Criação Livre | p. 23 |
| 2.3.3 Anime Music Videos (Amvs) Na Cultura Do Remix | p. 24 |
| 3. O Contexto Por Trás Do Amv In My Remains「AMV」▪ Might Guy Vs Rikudou Madara (2015) ▪ (HD) | p. 25 |
| 3.1 Naruto no Brasil | p. 26 |
| 3.1 História pregressa do Anime | p. 28 |
| 4. In My Remains - Living Things - Linkin Park | p. 32 |
| 5. Análise | p. 34 |
| 6. Considerações Finais | p. 41 |
| 7. Referências Bibliográficas | p. 43 |

1. INTRODUÇÃO

O público consumidor de animes mundialmente se manifesta audiovisualmente de diversas formas como comunidade. A parcela brasileira dessa comunidade é muito ativa em várias áreas, uma delas é no cenário dos AMV (*Anime Music Video*) com destaque ao anime Naruto. Naruto teve grande presença na infância dos anos de 2010 o que criou uma comunidade criativa com forte atuação relacionada a essa obra.

No ano de 2015 o canal do *YouTube* DARK AMVs lançou o AMV **In my Remains** [AMV] ▪ **Might Guy vs Rikudou Madara (2015)** ▪ (HD) que obteve grande sucesso no *YouTube* e foi recompartilhado em várias outras plataformas de vídeo no decorrer dos anos. O AMV original foi retirado da plataforma por problemas de direitos autorais, mas suas cópias e *reacts*¹ ainda estão nas redes. Em uma rápida pesquisa no *YouTube* é possível encontrar vídeos na primeira página que somam juntos cerca de 1,5 milhão de visualizações.

Como esse AMV modifica a significação da obra original a partir da recriação? Como esse conteúdo chegou até os dias atuais, em seu histórico geral e específico? Quais problemas encontrou? E como permaneceu no imaginário até mesmo gerando esta pesquisa como resultado?

Para responder a essas perguntas esta pesquisa foi efetuada. Há pouco conteúdo sobre AMVs em pesquisas acadêmicas publicadas e alguns poucos estudos são em língua estrangeira. Assim, se utilizou uma compilação de autores que dialogam sobre a função do som, da imagem, das comunidades virtuais e do *Remix* para melhor compreender os quesitos da formação do AMV. A pesquisa se desenvolveu em 4 etapas.

Na primeira etapa se analisou o conceito de remix e como ele evoluiu até a atualidade. Essa investigação se deu a partir de documentários e artigos científicos, buscando elucidar sobre a prática e como ela foi útil consciente ou inconscientemente para a produção da obra final de análise. Aqui também se investigou a base legal do remix e sua prática na internet, de acordo com a legislação aplicada pelas plataformas de postagem dos vídeos e o impacto disso na comunidade.

Na segunda etapa observou-se a obra de onde os trechos visuais foram extraídos. A obra foi contextualizada de acordo com seu histórico especificamente no Brasil, e para isso foram coletadas informações sobre como a série chegou e foi distribuída no país, e como ela se estabeleceu no imaginário dos espectadores no seu período de exibição.

Na terceira etapa deu-se uma captação geral de informações sobre o material sonoro utilizado no produto final da análise. Buscou-se um panorama da produção da música,

¹ Vídeos em que pessoas reagem a alguma coisa ou outro vídeo.

álbum, banda e sua relação com o público brasileiro. Todas essas informações coletadas teriam utilidade, também, para um maior aprofundamento da pesquisa para a etapa seguinte.

Na quarta etapa finalmente foram dispostos todos os elementos apresentados em função do produto **Maito Gai vs Rikudou Madara (In my Remains) - Dark AMV (2015)**, tendo sido analisados os episódios originais do anime onde a luta tema do AMV acontece em comparação com sua reedição, a relação da música com esses trechos reeditados, e surgiram, então, hipóteses sobre como o editor desenvolveu o produto e como ele constrói sua carga emocional, com relação à obra original, modificando a relação do espectador com a obra.

A pesquisa não busca concluir nada absoluto sobre a produção, mas sim identificar elementos potencializadores de narrativa. Desse modo, o que se busca agregar com a pesquisa é quanto à forma com que elementos, processos e modos de pensar podem ressignificar uma obra qualquer, com a utilização de dois ou mais elementos não diretamente correlacionados, para a criação de algo diferente e com qualidade. Assim, a relação que se estabelece entre a música de um artista, a obra original em anime e o fã, estabelecendo uma prática de remix visual, pode ter diferentes potencialidades com relação aos produtos originais em seu estado puro.

2. CONCEITO DE ANIME MUSIC VIDEO

Considera-se que AMVs são obras audiovisuais frutos da ação da comunidade como um Remix audiovisual. Knoebel (2008, p.22) explica que um remix é “usar de um artefato cultural, combiná-lo e manipulá-lo em novas formas e mesclagens criativas”. São vídeos editados com elementos visuais retirados de animações japonesas remontados com uma música (ALMEIDA, 2018, p.19).

2.1 ANIMES E OTAKUS

O anime é um produto animado audiovisual japonês (ROCHA, 2008), geralmente feito com a técnica da animação quadro a quadro, e é normalmente baseado em um mangá de mesma titulação. Os primeiros trabalhos de animação japoneses que se identificam com essa tendência são da segunda metade do século XX, apesar de trabalhos de animação não seriada, como curtas metragens, serem realizados desde 1907, aproximadamente, com o filme *Katsudō Shashin* de autoria desconhecida e com 3 segundos de duração.

Figura 1 - Primeira animação japonesa conhecida - Katsudō Shashin



Fonte: Wikipédia

Com o passar dos anos esse tipo de mídia passou de um mero entretenimento a uma espécie de “religião” para alguns indivíduos da sociedade, com o surgimento dos otakus a partir dos anos 60. Esses indivíduos sofriam com alta repressão e frequentemente se isolavam e se dedicavam a um único assunto de interesse. Os otakus no Japão não são como no Brasil. Lá eles são aficionados por várias áreas, que podem variar desde o próprios animes até pornografia. Por esse tipo de comportamento recluso e seus vícios, frequentemente a desaprovação social aumenta para os que são identificados assim (BARRAL, 2000).

Já no Brasil o cenário é diferente, como observa Nagado, baseado nas ideias de Étienne Barral:

Diferente do que ocorre no ambiente otaku japonês, o brasileiro gosta mais de andar em grupo, a presença feminina é grande e é comum ver casais de namorados em convenções. O brasileiro tem na verdade pouco a ver com sua contraparte nipônica, pois o que caracteriza um otaku não é o seu gosto, mas o fanatismo com o qual se dedica ao que deveria ser um hobby. Apesar disso, aqui também existem os que são radicais em busca de eterna auto-afirmação, exaltando os valores de seus desenhos preferidos e desdenhando o que vem de fora. (BARRAL, 2000. apud NAGADO, 2002)

A comunidade Brasileira consumidora de animes, então, se desenvolveu diferentemente da contrapartida japonesa. Sua autodenominação Otaku serve como uma identificação de grupo, um pertencimento, todavia sem o fanatismo por outras áreas senão o anime. Além disso, os otakus que se desenvolveram dessa maneira a nível global precisam não só ter domínio do universo dos animes, precisam também interagir com outros membros do grupo e demonstrar esse domínio para se aceitar e ser aceito (SCHÜLER- COSTA, 2012) como novo elemento de integração na categoria. Dessa forma, ainda segundo Hall (1992),

quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. (HALL, 1992, p. 43).

Os otakus brasileiros são uma ótima ilustração do que Hall (1992) observa, estando desvinculados da tradição do Brasil e do Japão, criando uma identidade própria feita de uma colagem de culturas e desenvolvendo suas próprias formas de atuação entre si sem prendimento ao tempo ou local.

No Brasil se produz diversos produtos de fã, como *Fanfics*², *Fanarts*³ e até mesmo trabalhos de *Fansub*⁴. Um desses produtos é o AMV, um dos tipos de *Fanart*. Um tipo de produto que vem sendo feito desde o início da facilitação da produção audiovisual por qualquer membro da comunidade (ROBERTS, 2012). Esse produto é geralmente feito de forma não profissional, gera engajamento da comunidade de algum local específico, tendo seus primeiros espaços de exibição em fitas VHS, após a reprodução do anime gravado na fita, que iam até os Estados Unidos para os primeiros *Fansubbers* trabalharem e nutrirem ainda mais o imaginário popular da obra original. Como Bellan e Vargas (2012) comentam sobre a gênese do AMV:

Jim Kaposztas é, geralmente, creditado como criador do primeiro AMV moderno, feito em 1982 usando imagens da série Gundam e a canção “All you need is love”. De acordo com o antigo criador, William Milberry, “seus vídeos costumavam ser mostrados como preenchimento no Sci-Fi convenções”. [...] AMVs eram usados para serem incluídos como filler no final de fitas de fansub, fitas de anime que os fãs iriam adquirir e traduzir do japonês por conta própria, inserir legendas para que outros fãs pudessem assistir e entender o enredo (BELLAN, Marco. VARGAS, Herom. apud SPRINGALL, 2004, p. 21).

² Histórias ficcionais que usam como base os personagens e o mundo de uma obra cultural.

³ Ilustrações feitas por fãs com base no Anime original, expressando suas vontades, geralmente.

⁴ Legendagem dos Animes para as línguas nativas da comunidade.

Figura 2 - Frame do primeiro AMV feito. Anime Space Cruiser Yamato com a música All You Need is Love, de 1982



Fonte: YouTube⁵

Com o passar do tempo e os processos de globalização atrelados à grande quantidade de imigrantes japoneses no Brasil, esse tipo de *Fanart* se tornou muito difundida. Segundo Luyten (2000) o Brasil é o lugar do mundo com maior número de japoneses fora do Japão. Em 1987 o valor chegava a 1 milhão. Esse fato, juntamente à tradição nipônica de manter o contato dos filhos com a língua, além de toda a educação japonesa, faz o contato desses indivíduos com a sua cultura se manter forte. Em muitas famílias se manteve o contato com os mangás e a importação de fitas de animes. Desse modo a cultura japonesa se interligou com a cultura brasileira e todo o trabalho de *Fansub*, *Fanart* e AMV se tornou bastante presente e quisto pela comunidade otaku que se formou.

2.1.1 A CULTURA OTAKU NO VIRTUAL

Essa comunidade é majoritariamente um grupo que atua no Ciberespaço⁶, ou seja, pessoas que se conectam e transmitem informação entre si em uma rede de computadores interligados de ponta a ponta em grandes redes de comunicação (LÉVY, 2000).

No contexto digital, os fãs, popularmente chamados de otakus, não veem mais a necessidade de reuniões físicas para o acesso a essa cultura. A comunidade se tornou virtualizada, com maior intensidade de produção e divulgação. (BELLAN; VARGAS, 2012)

A partir disso, nas redes, há duas maneiras principais de disseminação desse tipo de produto atualmente: um são grupos onde todos postam para todos e há interatividade e compartilhamento entre si de ideias em plataformas como o *Facebook*. Geralmente, nesse tipo

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v8_doHoKAgY&t=0s> Acesso 22 out. 2021.

⁶ Meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores (LÉVY, Pierre, 2000).

de comunicação horizontal⁷, os produtores são geralmente mais amadores que no outro método e a interatividade entre eles é mais técnica se assemelhando ao sistema todos-todos de LÉVY (2000). Outra forma é a vertical⁸, onde o conteúdo é postado em uma rede social de vídeos, como o *YouTube*. Nesse tipo de plataforma a predominância é de comentários de agradecimento aos produtores ou simples depósitos de sentimentos sobre o que foi visto. Cada um dos modos cria um diferente tipo de interação do público com o produto e os dois são válidos para a construção desse estrato cultural virtual, o ferramental pelo qual ela se manifesta, pensa e atua tecnicamente, possuindo os três pilares da Cibercultura⁹: Interconexão, Comunidade e Inteligência Coletiva.

Essas pessoas na comunidade virtual geograficamente dispersas então alimentam a base de dados que constrói a si mesmos e os fazem existir (LÉVY, 2000). Mas também há os momentos de encontros físicos entre os otakus. Esse comportamento inclusive é mais típico dos otakus ocidentais, como observa Schüler-Costa (2012) essa tradição de convenções vem dos *Trekkers*, que faziam convenções desde 1972, nos moldes de convenções de Ficção científica que aconteciam nos Estados Unidos desde 1939. Já no Brasil a tradição começou nos anos 90 com a Mangácon e posteriormente com o AnimeFriends em 2003, que se mantém até hoje. Em algumas dessas convenções ao redor do mundo foi comum a competição através de concursos de AMVs, apesar de no Brasil ser muito mais comum os shows e competições de cosplay nesses eventos e menos desse tipo de conteúdo.

Figura 3 - AnimeFriends 2018



Fonte: Observatório do Cinema Uol.

⁷ Onde não há uma hierarquia entre os membros. Por vezes obras processo, onde o fazer está no centro do foco (LÉVY, Pierre, 2000).

⁸ Onde há um produtor ao topo difundindo conteúdo para os membros da comunidade.

⁹ Conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem junto com o crescimento do virtual (LÉVY, Pierre, 2000).

Esses eventos presenciais ajudam a manter a unidade dos grupos e a gerar novas interações, sensibilidades, determinada homogeneidade e, dessa forma, fazer perdurar os novos pensamentos daquele grupo desde a velha guarda até os novos integrantes da comunidade. Realizar eventos e compartilhar é importantíssimo para evolução do ferramental da comunidade, e criar arte cria identidade. Como observam Bellan e Vargas (2012) pautado no pensamento de Lévy (2000):

No campo artístico, o procedimento de reconfiguração de códigos e mensagens é encontrado em trabalhos classificados por Lévy (2000, p. 149) como obras fluxo, processo e acontecimento, (...). Primeiramente, o conceito baseado em fluxo significa uma forma de arte centrada na movimentação das pessoas em relação à obra, em seu acesso e em sua divulgação. A obra processo tira a atenção do produto acabado e a coloca na sua forma de produção, no seu processo de criação, muitas vezes coletivo. Por fim, a que se remete ao acontecimento está vinculada ao ato de criação de um evento em determinada cultura para gerar novas sensibilidades, únicas e exclusivas para quem está naquele momento. (BELLAN; VARGAS, 2012, p.12)

E esse cenário de necessidade de criação, compartilhamento e hibridização da linguagem foi o cenário propício para o surgimento do AMV (BELLAN; VARGAS, 2012). Tudo se uniu para esse produto unir mais ainda os fãs com o produto e dar mais um espaço de atuação além da *Fanart*, do *Fansub* e do *Fanfic*. O vídeo se une ao mundo de possibilidades para catalisar a potencialidade do produto original entre os fãs.

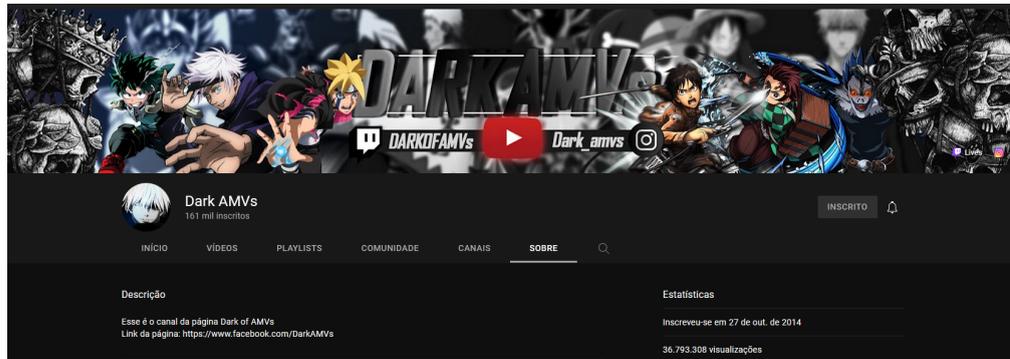
2.1.2 AMV E COMUNIDADE NO BRASIL

O cenário de criadores de conteúdo de AMV no Brasil ainda é bastante movimentado. Há vários grupos e páginas de redes sociais que divulgam e mantêm ativa a produção, em plataformas como: *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok* e *YouTube*. Tudo isso ocorre com renovação constante, dado que os primeiros criadores em grande parte começaram adolescentes na atuação na comunidade e anos depois começaram suas responsabilidades de vida adulta ou migrado para um trabalho profissional na área de edição de vídeo, diminuindo o ritmo de produção. O *YouTube*, principalmente, ainda é o grande local onde há esse tipo de conteúdo, é onde ele fez história e ainda faz. Pode-se encontrar AMVs de todas as datas desde a criação do *YouTube*, algumas até mesmo antigas e sem a tradicional nomenclatura “(AMV)” junto ao seu título, usado como facilitador de encontrabilidade para o motor de busca.

Um dos expoentes desse tipo de conteúdo no Brasil e que ainda se mantém na ativa é o canal Dark AMVs, criado em 2014. Esse canal faz AMVs e ASMs (Animated

Story Music Video) de todos os tipos de anime e se constitui de um grupo de criadores que se dedica a essa prática com certa regularidade. Esse canal produziu em 2015 o AMV objeto de análise deste presente artigo para o *YouTube*, apesar de o conteúdo original não estar mais presente na plataforma, por reivindicação de Direitos Autorais.

Figura 4 - Dark AMVs no Youtube

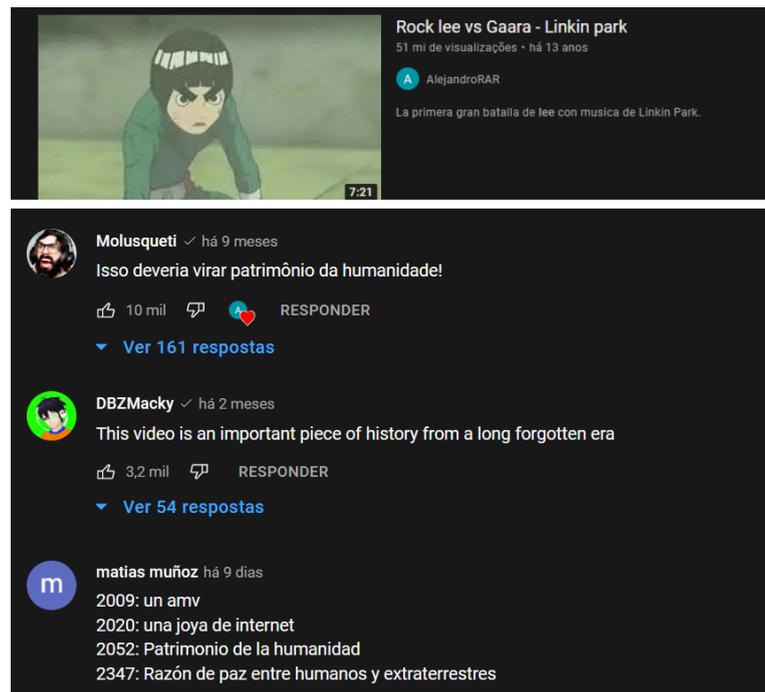


Fonte: Captura de tela do autor

O som e o vídeo são os principais elementos constitutivos do AMV. As músicas utilizadas não possuem um padrão de estilo ou letra e os animes geralmente apresentam alguma situação marcante para o produtor ou a comunidade. É tudo sobre o sentimento do fã que desenvolve o vídeo e sobre como ele quer trabalhar para atingir seus objetivos. Um outro exemplo é o de um AMV multi reconhecido no Brasil do ano de 2008, *Rock Lee x Gaara - Linkin Park*, com 50 milhões de visualizações feita em espanhol por AlejandroRAR, no *YouTube*. Ela é considerada um patrimônio pela comunidade como observado nos comentários.

Nota-se também que o fenômeno ocorre por todo o mundo, observando a partir desse AMV e principalmente na plataforma *YouTube*. A interação dos comentários em espanhol inglês e português indicam uma grande internacionalização desse tipo de mídia.

Figura 5 - Rock Lee vs Gaara - Linkin park



Fonte: Captura de tela do autor no Youtube¹⁰

2.2 PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM AMV

Sabendo o que é um AMV e tendo boas referências para a criação de uma, o que é necessário para produzir?

Geralmente os produtores de AMV seguem alguns passos, mesmo que não conscientemente organizados para criar os seus produtos. Começa por escolher uma música ou um anime, pode-se optar por qualquer uma das abordagens. Caso escolha um anime que goste deve-se procurar alguma música que no seu próprio gosto potencialize o que você sente com aquele conteúdo visual. Como observado por EpicMon, no fórum Digimon Digimonat¹¹, também é bom pensar em uma música não muito enjoativa ou muito longa. Para conseguir terminar com um melhor resultado será necessário passar mais tempo trabalhando no vídeo, tal como prender a atenção do público por esse tempo de duração da música e escolher uma música enjoativa e longa prejudica esses passos.

O passo seguinte é pesquisar se a ideia já não foi feita, pois isso abalaria muito o alcance do vídeo que será produzido. Se ele não for melhor ele tem de ser diferente dos seus concorrentes.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VgDgWzBL7s4>>. Acesso 10 Nov. 2021.

¹¹ Disponível em: <<https://digiplace.forumeiros.com/t2451-amv-como-se-faz-um-amv-guia-para-um-bom-amv>> Acesso 16 Nov. 2021.

Em seguida chega a hora de fazer os cortes no vídeo. É necessário para o vídeo digital utilizar um *software* de edição de vídeo. A partir desse momento será necessário como base sincronizar momentos do vídeo com momentos da música, fazer algo para cada momento dela. A base do AMV é a sincronia e é muito importante mapear todas as batidas da música para a edição como observado por Captain_Chiggs, em um artigo¹² no *Reddit*¹³ de como fazer um AMV. Pode-se optar por realizar arcos narrativos através das partes da música, pode-se optar por fazer colagens com falas ou sem falas, pode-se optar por colar em diferentes posições as partes da música original visando um objetivo, as possibilidades são infinitas. O mais importante nesse momento é trazer para o vídeo o que se está sentindo sobre ele. Caso ainda haja problema para a criação, é possível usar de recursos de tensão narrativas clássicos, como por exemplo a curva dramática de John Howard Lawson.

Figura 6 - Curva dramática de Lawson



Fonte: Pinterest

Por último, já pode assistir ao trabalho e decidir se gosta ou não. É recomendado passar aos amigos para opinar, fazer perguntas e procurar sempre o melhor resultado, catalisado e aquele que esteja de acordo com o sentimento de quem fez.

A boa AMV possui qualidade visual, musical, emoção, tom e flow. Emoção nesse contexto é sobre catalisar sentimentos já dispostos nas obras originais; tom é sobre sentimentos primitivos como tristeza, raiva, felicidade; flow é sobre uma emoção ir em uma direção ou outra dentro de uma AMV usando o tom e a emoção como ferramentas como observado por CHIGGS (2017).

¹² https://www.reddit.com/r/amv/comments/60dxd3/a_guide_how_to_make_an_amv/

¹³ Fórum online com as mais variadas discussões.

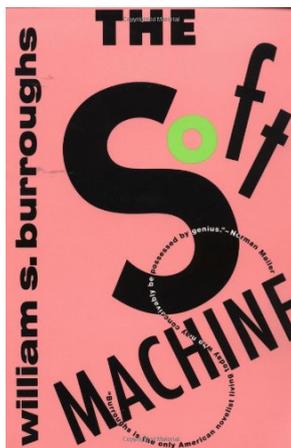
2.3 O REMIX

A autenticidade é unicamente o obstinado e altaneiro encastelamento na forma monadológica a que a opressão social força o homem. Quem não quer murchar prefere levar o estigma do inautêntico. Vive então da herança mimética. O humano aferra-se à imitação: um homem torna-se verdadeiramente homem só quando imita os outros homens.(ADORNO, Theodor, 1951)

Com essa visão um tanto trágica, Adorno fala sobre a cópia e autenticidade. Na primeira parte ele fala sobre a opressão social posta para com o homem de ser autêntico, que na sua visão é somente criar camadas¹⁴ de partes simples¹⁵, de forma a elevar¹⁶ o valor da criação. Segundo ele, o homem está fazendo isso obstinadamente para não murchar perante os outros e adquirir o estigma de inautêntico, que seria a cópia sem os processos de criação. Dessa forma se vive uma herança mimética, uma herança de cópia e modificação de partes menores para criação de algo novo. Assim, um homem só se torna homem a partir da imitação, uma criança só aprende a falar copiando os pais, só se aprende um instrumento tocando músicas de outros.

O termo *Remix* significa “remisturar”, pegar várias partes de coisas que não foram feitas com o intuito de estarem juntas e agrupá-las. No ano de 1961 William Burroughs escreveu o livro *Soft Machine* que se tem notícia de ser o primeiro *Remix* artístico nos moldes que se tem hoje. Esse livro foi feito com a recombinação de várias partes de outros livros, formando um novo livro, totalmente único e diferente dos seus originais e dos seus fragmentos.

Figura 7 - Livro Remix Soft Machine



Fonte: Amazon

¹⁴ Ao que se refere como encastelamento.

¹⁵ Ao que se refere como monadologia. Uma mônada é um conceito chave da filosofia de Leibniz. Significa substância simples.

¹⁶ Ao que se refere como prática altaneira.

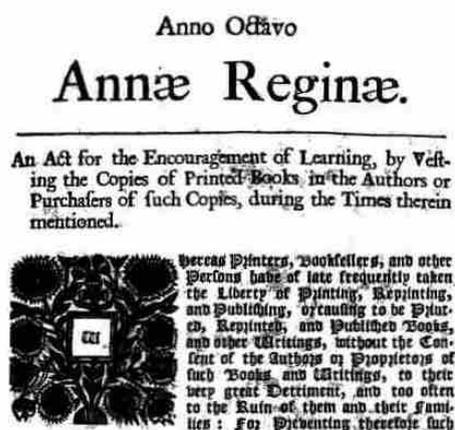
Mas foi na música que o Remix teve seu maior apogeu e é também na música que teve os seus maiores embates judiciais. Com as novas tecnologias disponíveis nos anos 70, tornou-se possível manipular as músicas depois de já gravadas e os *DJs*¹⁷ começaram a produzir *samples*¹⁸ das músicas e recombina-las. Esse tipo de prática gerou vários problemas legais no decorrer dos anos, enquanto vários artistas tinham suas músicas remixadas sem sua prévia autorização, o que viola a lei de Direitos Autorais de vários países do mundo. A música *Rappers Delight* é um exemplo disso, sua linha de baixo foi usada em diversas músicas posteriores a ela, inclusive na música brasileira 2345meia78 de Gabriel Pensador (FERGUSON. 2012). Essa prática caminha em uma linha tênue em que muitos argumentam que se trata de plágio e outros de reaproveitamento de ideias. Existem até bandas que fizeram muitas cópias de músicas, todavia quando foram “copiadas” processaram os “copiadores”.

2.3.1 DIREITOS AUTORAIS

A primeira lei de controle de direitos de reprodução data de 1557 e era uma lei na Inglaterra que concedia monopólio a quem fizesse a venda e impressão de livros naquela época, tal privilégio foi chamado de *copyright*. Em sua gênese ela não era uma lei de proteção a propriedade do autor entretanto, mas sim uma lei de comércio e de censura a produtos contra a realza.

Mais tarde, no ano de 1710, é redigida a primeira lei de Direitos Autorais Inglesa propriamente dita. Essa concedia monopólio ao autor por 14 anos pela sua obra, renováveis por mais 14 anos caso ele ainda estivesse vivo. Em 1790 os Estados Unidos introduziram uma lei de Direito de Autor e de Patentes com termos semelhantes.

Figura 8 - Lei de direitos autorais inglesa



Fonte: International Copyright Service

¹⁷ Disk Jockey. É o artista que seleciona, reproduz e modifica canções para um determinado público alvo.

¹⁸ Amostras de sons de músicas.

Essas leis objetivavam, como dizia em seus textos originais, promover um incentivo à aprendizagem e evolução das ideias, objetivando ter algo novo sempre. A primeira revisão da lei americana foi feita em 1831, quando o prazo inicial passou a ser de 28 anos. Hoje em dia o prazo lá é de 70 anos após a morte do autor, 95 anos após a primeira publicação ou 120 após a criação, o que for mais curto. Essa grande expansão de prazo se deu principalmente pelo caso *Mickey Mouse*. Ele é um produto de exploração comercial muito lucrativo para a Disney e por várias vezes eles conseguiram aprovações de extensão de direito de exploração no congresso americano. *Mickey* deveria ter entrado em domínio público em 1984 de acordo com a lei vigente até aquele ano. O prazo atual é até 2023.

Já no Brasil os Direitos de autor seguem a Convenção de Berna, compreendendo 50 anos após a morte do autor. Após isso a obra se torna domínio público e pode ser usada para qualquer tipo de produção e remixada à vontade. O Brasil também foi um dos primeiros países do mundo a colaborar com o projeto de *Creative Commons* de LEISSIG(2002). No ano de 2003 o então ministro da cultura Gilberto Gil assinou o acordo que hoje conta com cerca de 50 capítulos¹⁹, tendo tido sua última revisão em 2013, a CC 4.0. Esses estratos internacionais colaboram para a criação de uma cultura livre, colocando ideias e produtos à plena disposição de criadores do mundo todo sob licenças de uso de vários tipos, desde a reprodução livre até a modificação da obra original como bem entender.

Sob o termo de Cultura livre, Leissig situa que o retrabalho da cultura - remix - é necessário para o desenvolvimento cultural, e que um domínio público saudável e com liberdade para desfazer restrições de copyright facilita esse processo. Ele aponta para os obstáculos que o mundo digital coloca para os trabalhos criativos, baseados nas leis de direito autoral, tecnicamente infringindo elas, enquanto na verdade esses processos deveriam ser permitidos e valorizados. (Hatcher, 2005, Tradução do autor)

Ao lado disso, em seu documentário, GAYLOR(2008) sintetiza as ideias de LEISSIG em um Manifesto do *Remix*:

- A cultura se constrói no passado
- O passado sempre tenta controlar o futuro
- O futuro está se tornando menos livre
- Para construir sociedades livres você precisa limitar o controle do passado

¹⁹ Como se referem aos polos de países participantes.

Como primeiro ponto ele coloca que a cultura se constrói no passado, ou seja, todas as ideias tem sua genealogia e se constroem a partir da evolução histórica até aquele momento. O *remix* de ideias é um dos pilares do desenvolvimento da humanidade.

Como segundo ponto ele coloca que o passado sempre tenta controlar o futuro, desse modo ele coloca o exemplo de *Walt Disney* que era em suma um artista de *mashup*²⁰ que coletou várias obras de domínio público e construiu seu império baseado nesses produtos. Após isso sua empresa começou a controlar o acesso a produtos que eles criaram, como o *Mickey* e hoje em dia se for preciso ser um artista de *Remix* como ele foi, é necessário trabalhar fora da lei.

No terceiro ponto ele faz uma reclamação a um futuro menos livre que se constrói a partir do ponto que o passado controla o futuro. Outro exemplo que se coloca disso é o serviço que o *Napster* fez na internet no início dos anos 2000. Com sua tecnologia de transmissão de música direto entre colaboradores, o serviço foi alvo de muitos ataques e muita gente foi denunciada e teve que pagar altas multas simplesmente por possuir conteúdo em seus *MP3 Players*²¹.

No quarto ponto ele apresenta uma solução para essa problemática. O passado não pode ter todo controle do que está sendo produzido no seu futuro, no atual presente. Para isso LEISSIG cria o *Creative Commons*, com todo o seu ferramental, criando uma categoria de produção que se encaixa na lei de cada país mas que torna o conteúdo livre desde a sua concepção.

2.3.2 CRIAÇÃO LIVRE

No futuro próximo, a convergência será uma espécie de gambiarra - uma amarração improvisada entre as diferentes tecnologias midiáticas- em vez de um sistema completamente integrado. Neste momento, as transformações culturais, as batalhas jurídicas e as fusões empresariais que estão alimentando a convergência midiática são mudanças antecedentes na infraestrutura tecnológica. O modo como essas diversas transições evoluem irá determinar o equilíbrio de poder na próxima era dos meios de comunicação. (JENKYINS, Henry, pg 45.)

Pode-se notar aqui que JENKYINS em 2006 já tinha uma visão bastante clara sobre como o equilíbrio de poder viria a se estabelecer com o tempo. As transições que ele comenta ainda estão em progresso e as diversas tecnologias midiáticas já se encontram descentralizadas. As comunidades online, com a facilitação da produção e da difusão entre si já não necessitam mais da grande mídia para atuar, eles podem se unir e trabalhar em conjunto

²⁰ Termo que vem da música e significa misturar.

²¹ Dispositivo de reprodução de músicas com extensão .mp3.

com milhares de pessoas (JENKYINS, 2009) e a convergência ocorre dentro das antigas franquias, com o apoio das mesmas empresas e grupos de fãs mas com uma transformação essencial na descentralização da produção e modo de consumo. Esse novo pensamento cria o que se chama de *Memes*, ideias que se multiplicam e se difundem com facilidade em uma comunidade, e sendo essas ideias *memes* elas formam o pensamento social proeminente da sociedade com o tempo, com cada vez mais estratos sociais aderindo às práticas.

É bom observar, todavia, que *Remix* é diferente de cópia, mas toda criação requer influência. Não haveria *Star Wars* sem toda a gama de referências que o inspiraram de diversos locais diferentes da cultura popular (NORMOSE). Muitos artistas são ótimos “ladrões de bom gosto” como definido por David Bowie. A essência da criatividade e da evolução da humanidade é copiar, transformar e combinar e o AMV é um conteúdo explícito desta cultura.

2.3.3 ANIME MUSIC VIDEOS (AMVs) NA CULTURA DO REMIX

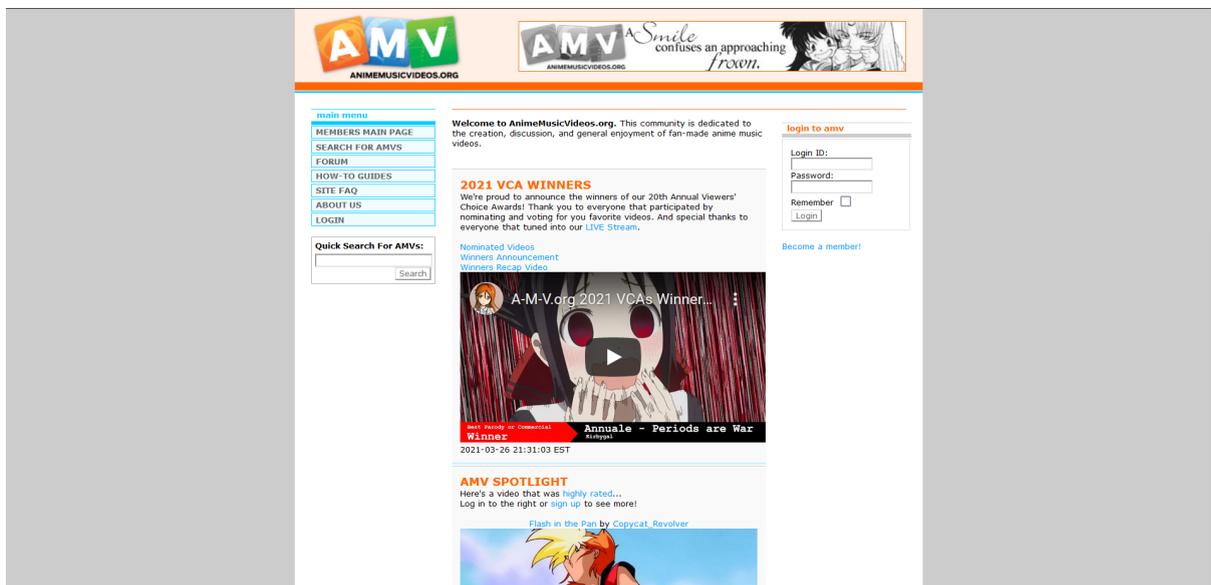
AMVs são frequentemente vídeos tributo nos quais os clipes são usados coletivamente para encapsular aspectos chave de uma série de anime favorita. Os AMVs também podem ser conceituais ou focar numa dimensão particular de uma série de animes, como a relação entre dois personagens, valores como força, coragem, determinação, e lealdade; ou temas arquétipos como luta entre o bem e o mal... AMVs podem ser também simplesmente uma celebração do anime com uma música favorita. (KNOBEL, Michele. 2008, p. 24, Tradução do autor)

Tendo o AMV a característica de unir música e imagem de fontes diferentes junto ao conhecimento prévio de um editor para evocar sentimentos no público e sendo um conteúdo da comunidade para a comunidade, não escondendo seus aspectos formadores, o AMV está no limite da lei e por definição é ilegal. Não é um produto que procura afrontar as estruturas sociais, mas o faz em prol de um sentimento de comunidade.

O AMV procura engajar, dar novas portas de entrada e atua como divulgador de novos produtos que têm menos visibilidade, tanto musicais quanto de anime. Isso além de todo o prazer envolvido pela comunidade em colocar o seu próprio sentimento nos produtos de seu gosto, criando desde produtos de comédia até narrativos e sentimentais. Pode-se observar isso a partir das categorias da premiação de 2021 do site *animemusicvideos.org*, maior site e mais antigo em atividade a promover esse tipo de evento, que eram: Ação, Artístico, Perfil de personagem, Ritmo e música, Instrumental, Terror, com uso de *Live*

Action, Paródia, Romântico, Sentimental, Curto, *Storytelling*, Trailer, Vídeo do ano e Editor do Ano.

Figura 9 - Site Anime Music Videos



Fonte: Captura de tela do autor

Há muitas categorias de AMV também além das dispostas no prêmio, a que se segue na análise é do tipo AMV de Luta.

3. O CONTEXTO POR TRÁS DO AMV IN MY REMAINS「AMV」MIGHT GUY VS RIKUDOU MADARA (2015) ▪ (HD)

Esse AMV conta dinamicamente as etapas da luta de Might Guy e Rikudou Madara no Anime Naruto. Ela faz recortes dos principais momentos de ação de uma série de episódios que compõem a luta original retirados do Anime Naruto. Os episódios que foram elencados para a produção são do mesmo ano de produção do AMV, 2015. Não restam dados dos números obtidos pelo AMV original, mas de acordo com a interatividade dos fãs nas plataformas nos *reuploads*²², com cerca de 1,5 milhão de visualizações e 2000 comentários no youtube, pode-se imaginar que o AMV obteve grande sucesso em 2015.

O pequeno número de comentários com relação às visualizações pode ser explicado pela falta de internacionalização do conteúdo, tendo sua legendagem feita toda em português dentro do vídeo e não como legenda modificável pela comunidade na plataforma. Contudo, como um produto direcionado para uma base de fãs específica, vale mais a pena impactar um público menor mas com maior qualidade.

²² Ato de publicar novamente um conteúdo.

3.1 NARUTO NO BRASIL

O anime *Naruto* tem grande relação com a infância e adolescência do Brasileiro dos anos 2010. Essa é uma série que começou em mangá no ano de 1997 e teve sua animação feita a partir de 2002 até 2017, tendo sequência com *Boruto: Naruto Next Generations* que permanece ativa. A série conta a história de um menino chamado *Naruto* da fictícia Vila da Folha que possui uma Besta dentro de si, a Raposa de Nove Caudas. *Naruto* sonha em se tornar o líder da aldeia da folha, o *Hokage*, um dos líderes ninja de uma das 5 grandes nações, além de o mais forte e mais reconhecido popularmente. Esse mundo possui poderes que se desenvolvem a partir do *Chakra*, uma energia interna que é capaz de ser canalizada e juntamente a selos de mão, baseados na astrologia chinesa, moldados para realizar as técnicas (*jutsus*) de todos os tipos, desde curativos passando por técnicas de ilusão e selamento, até ofensivos com grande poder destrutivo. Com essa prerrogativa a série se desenvolve desde a infância do personagem em *Naruto*, até a sua adolescência em *Naruto: Shippuden* e na vida adulta na série *Boruto: Naruto Next Generations*.

O Anime *Naruto* foi exibido pela primeira vez no Brasil em 2007 nos canais Cartoon Network e no SBT até 2011. Na época da estréia do anime no Brasil, em Janeiro de 2007 na Cartoon e no dia 2 de Julho no SBT, a nona e última temporada da série clássica já estava findando no Japão, com seu último episódio tendo sido lançado em 8 de fevereiro de 2007 na TV Tokyo. No mesmo mês, começou a exibição da segunda parte da série, em 15 de Fevereiro de 2007, no Japão, tendo sido exibido até o final na TV Tokyo, no dia 23 de Março de 2017. A série teve grande aceitação pelo público infantil dos canais, sendo exibido dentro da janela do Bom Dia e Cia no SBT às 11:55 fazendo a audiência do programa chegar na média de 8 a 9 pontos do IBOPE representando 20% de crescimento de captação de telespectadores para o SBT nessa faixa de horário. Já na Cartoon Network o programa era exibido às 00:50 e teve todas as temporadas da primeira parte exibidas. Com o tempo o SBT começou a perder audiência do programa pelo excesso de reprises, o programa então foi passado para o Carrossel Animado na mesma emissora aos sábados onde, já desgastado, teve pouquíssima audiência e foi descontinuado.

Apesar desse comportamento, a maior parte da base de fãs do Anime no Brasil se constituiu nesses quase 4 anos de exibição na televisão aberta. *Naruto* se juntou ao hall de animes queridos pelo público brasileiro, fato esse evidenciado ainda mais por uma lista de 2020 da *Crunchyroll*, onde *Naruto Shippuden* figura entre os animes mais vistos do ano, junto a *Boruto*, sua sequência, mesmo após mais de 10 anos da sua estreia no país. Esse fato fez e ainda faz com que o anime seja base de muito engajamento da comunidade na internet.

A época de exibição original foi fundamental para a criação dos materiais derivados dessa obra original. A internet começava a se popularizar como mídia de massa no Brasil, os computadores começavam a ser mais acessíveis, a partir de 2007 o 3G é implantado nos novos celulares, os smartphones e a velocidade das conexões banda larga começava a ser viável para o download e upload de arquivos com mais intensidade, chegando a uma média de 4,4 MBps em 2010, estimada pela ABRINT. Isso propiciou a criação de vários portais de distribuição dos episódios não televisionados até meados de 2015, sendo que alguns até hoje não foram exibidos em televisão aberta. Esses portais contavam com grupos de fãs que faziam trabalho para a comunidade. Os *fansubbers* brasileiros, faziam a legendagem em português dos episódios de animes no mesmo dia ou no dia seguinte do seu lançamento oficial e foram os principais facilitadores da difusão dessa cultura no Brasil. Um dos principais difusores de Naruto no Brasil e que teve vários anos de acesso intenso foi o site NarutoProject.

Figura 10 - Site NarutoPROJECT em 2010



Fonte: Captura de tela de fã postada no Twitter

Hoje o site, que estava no ar desde 2004, não existe mais, possivelmente por problemas de direito autoral, mas ele sempre foi um grande ponto de referência para o público. pois tinha todos os tipos de mídias relacionadas em um lugar só como: *Fanfics*, *Fanarts*, área de *cosplays*, jogos, *Music Videos*, Informação organizada de sobre vários tópicos do anime, entre muitas outras coisas. O site era mantido por fãs para fãs e fazia parte de uma rede de projetos de outros animes, com a mesma qualidade e complexidade de informações.

Nesse contexto, a criação de AMVs de Naruto crescia muito no país pela sua presença na internet e atividade da comunidade, junto a outros como *One Piece*, *Bleach*, *Fairy Tale*, *Fullmetal Alchemist*, entre outros. Vale a pena ressaltar também que outros animes que não tinham grande presença ou não estavam em lançamento nessa época não foram tão agraciados pelas comunidades de fãs. Um exemplo disso é o anime Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball, que apesar de estarem muito presentes nas listas de animes mais queridos do Brasil, não possuíam grande presença de atuação da comunidade brasileira para produção de AMVs.

3.2 HISTÓRIA PREGRESSA DO ANIME

O trecho que abrange todos os eventos do AMV ocorre na Quarta Grande Guerra Ninja. Nessa guerra, todas as 5 Grandes Nações ninja²³ se unem em aliança para combater Obito Uchiha²⁴, que ainda se auto proclamava Madara Uchiha²⁵ naquele momento. Obito então anunciou o projeto *Tsuki no Me*²⁶. Esse projeto consistia em ressuscitar o *Juubi*²⁷ para um usuário de *Sharingan*²⁸ se tornar o seu *Jinchuuriki*²⁹. Desse modo, o *Genjutsu*³⁰ *Mugen Tsukuyomi*³¹ poderia ser lançado sobre toda a terra. Para isso era necessário reunir o *chakra*³²

²³ Sunagakure, a vila da areia. Konohagakure, a vila da folha. Kirigakure, a vila da névoa. Kumogakure, a vila da nuvem. Iwagakure, a vila da pedra.

²⁴ Ninja integrante da equipe liderada por quem viria a se tornar o Quarto Hokage. O grupo era composto por Rin Nohara, Kakashi Hatake e Obito Uchiha. Acreditava-se que Obito havia morrido soterrado durante a guerra, cerca de 20 anos antes de sua reaparição como homem mascarado.

²⁵ Um ninja importantíssimo da história Shinobi que participou da formação da Vila Oculta da Folha junto ao primeiro Hokage, o líder da aldeia.

²⁶ Projeto criado por Madara Uchiha que visava colocar todos os humanos da terra em uma ilusão infinita através da projeção de um genjutsu refletido pela lua para toda a terra.

²⁷ Uma forma de chakra que assume a forma de um animal com 10 caudas. É a representação da Árvore Divina, de onde provém toda fonte de chakra do mundo. Essa entidade tem como desejo singular e totalmente intuitivo recuperar todo o chakra que lhe foi roubado. Com essa ideia a entidade absorve todo o chakra dos ninjas que o possuem, com seus tentáculos.

²⁸ Doujutsu (Jutsu ocular) do clã Uchiha que permite ao usuário observar o fluxo de chakra com alta fidelidade e também ter uma percepção muito fina do movimento. Isso faz com que seus usuários tenham a habilidade de copiar movimentos e jutsus de outros ninjas, além de várias outras habilidades derivadas.

²⁹ Usuário que sela o chakra de uma Bijuu dentro de si.

³⁰ Técnicas que consistem em criar ilusões na pessoa atingida ao alterar o seu fluxo de chakra e sua percepção, criando desordem nervosa.

³¹ O Tsukuyomi comum é uma técnica ocular extremamente poderosa que se estabelece através do contato visual e cria um mundo ilusório que altera toda a percepção do alvo, causando sérios danos psicológicos. A sua versão infinita parte do mesmo conceito, mas é uma projeção do jutsu através do contato visual do Rinne Sharingan com a lua, que vira um anteparo a partir de onde o usuário irá colocar todos em um sono infinito.

³² O Chakra é a junção da energia física e mental. Ele corre em um sistema circulatório próprio e pode ser canalizado para diferentes pontos do corpo com intensidades e criação de formas diferentes. Com o auxílio dos selos de mãos ele também pode criar técnicas especiais que não seriam possíveis através do simples direcionamentos para algum dos 361 tenketsu (pontos de chakra). O chakra pode ser de diversas cores, elementos, e quantidades nos diferentes usuários, de acordo com seu treinamento e sua herança genética.

de todas as 9 *bijuus*³³ que haviam sido produto da separação da besta de 10 caudas, fato esse escrito por Hagoromo Otsutsuki³⁴ na Tabuleta de Pedra do Santuário Naka³⁵, local de reunião do Clã Uchiha³⁶. Durante o percurso do Anime, 7 delas já haviam sido capturadas e no momento da guerra faltavam duas, *Hachibi*³⁷ e *Kyuubi*³⁸, que estavam seladas dentro dos seus *Jinchuurikis*, Naruto e Killer Bee. Feito isso se poderia lançar sobre o mundo esse *jutsu*³⁹, infundindo todo o *chakra* deles dentro da estátua *Gedō Mazō*⁴⁰ e permitindo a ressurreição do *Juubi* para Obito Uchiha se tornar o seu *Jinchuuriki* e assim poder obter o poder necessário para lançar o *Mugen Tsukuyomi* na lua.

Algum tempo depois no decorrer da guerra o *Juubi* foi ressuscitado com menos poder por não ter o *chakra* integral de *Hachibi* e *Kyuubi* e Obito se tornou seu *jinchuuriki*. Na sequência, Obito teve discordâncias com o verdadeiro Madara Uchiha, que havia sido ressuscitado com o *Edo Tensei*⁴¹, sobre a conduta dele e sobre os objetivos dos dois. Ele notou que fora manipulado por Madara Uchiha pouco tempo antes de sua morte, cerca de 20 anos antes, para seguir o plano já premeditado dele. Então o verdadeiro Madara em forma *Edo Tensei* obriga Obito a executar um *jutsu* de renascimento completo no corpo de Madara, o *Rinne Tensei*⁴². Após isso Madara se torna o *jinchuuriki* do 10 caudas.

³³ As Bijuus são entidades de *chakra*. As 9 *bijuus* (bestas de caudas) foram criadas por Hagoromo Otsutsuki após a separação do *chakra* do 10 caudas em pedaços.

³⁴ O sábio dos 6 caminhos. Foi o filho da progenitora de todo o *chakra*, Kaguya Otsutsuki. Ela consumiu o fruto do *chakra* da Árvore Divina que só nascia uma vez a cada 1000 anos. Deste modo ele e seu irmão tinham um *chakra* singular e extremamente poderoso. Quando sua mãe se tornou uma tirana, ele e seu irmão selaram a sua mãe, após uma grande batalha onde ela se tornou o *Juubi*. O *Juubi* foi selado dentro dele, tendo se tornado o primeiro *Jinchuuriki*.

³⁵ Local sagrado para o clã Uchiha, onde está a Tabuleta onde é contada a história do sábio dos seis caminhos.

³⁶ Clã que surgiu a partir da linhagem de Indra, filho de Hagoromo. São usuários do Sharingan e tinham seu lugar na vila de Konoha, atuando na força policial. Foram exterminados por Itachi Uchiha em uma missão de impedimento a uma insurreição. Sobraram somente Itachi e seu irmão mais novo, Sasuke, após isso, além de Obito Uchiha, até aquele momento dado como morto.

³⁷ *Hachibi* é a entidade de oito caudas, o nome que o foi dado por Hagoromo é Gyuki. Essa forma é de um *ushi oni*, formas com chifres de touro, nesse caso com 8 tentáculos de polvo.

³⁸ *Kyuubi* é a entidade de nove caudas, o nome que foi dado a ela por Hagoromo é Kurama. Essa forma é uma Raposa Alaranjada com 9 caudas.

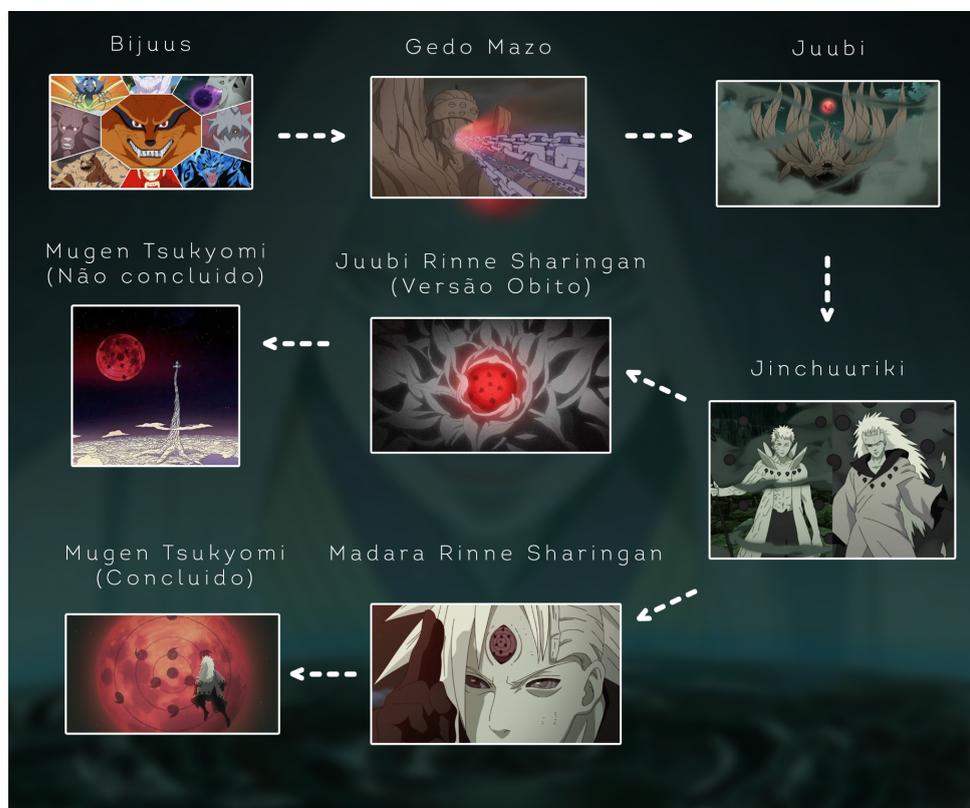
³⁹ Um *jutsu* é um poder, habilidade ou técnica qualquer que pode ou não utilizar de *chakra*.

⁴⁰ O receptáculo vazio do *Juubi*. Uma estátua onde o *chakra* das 9 *bijuus* do mundo deveria ser novamente reunido para despertar o *Juubi*.

⁴¹ *Jutsu* que consiste em ressuscitar os mortos a partir da infusão de *chakra* em um corpo de recipiente vivo e amostras de DNA da pessoa a ser ressuscitada. O usuário do *jutsu* tem a habilidade de controlar o “fanteche” que criou, uma cópia da pessoa morta.

⁴² *Jutsu* que é feito com o poder do Rinnegan, uma fase mais avançada do Sharingan, que consiste em dar a própria vida por uma ou mais vidas.

Figura 11 - Representação das etapas do Tsuki no Me



Fonte: Compilação do autor

O portador do 10 caudas tem um gigantesco poder e não pode ser atingido por *ninjutsus*⁴³ ou *genjutsus* pois ele absorve o poder deles facilmente. Restava à aliança *shinobi*⁴⁴ o uso de *Senjutsu*⁴⁵ e *Taijutsu*⁴⁶ e haviam poucos portadores desse tipo de técnica em nível elevadíssimo para fazer frente a Madara Uchiha. Os únicos que tinham o potencial de vencer Madara nesse momento por terem a técnica certa e estarem ainda em condições de lutar eram Naruto e Maito Gai⁴⁷. Gai então chega na cena do combate e menciona que houvera chegado a sua hora, ele ia fazer a abertura dos Oito Portões internos⁴⁸.

⁴³ Técnicas que utilizam do chakra para execução de habilidades. Os *ninjutsus* podem ter diversas funções e causam efeitos reais, diferente dos *genjutsus*. As habilidades vão desde a transformação do próprio corpo, criação de clones, propósitos médicos, manipulação da natureza e adição de chakra de um ou mais elementos da natureza para criação de técnicas.

⁴⁴ Outra forma de se chamar um ninja. Historicamente um agente secreto ou mercenário japonês mas nesse caso os formados na academia ninja que executam missões desde recuperação de pets, segurança pessoal, até assassinatos.

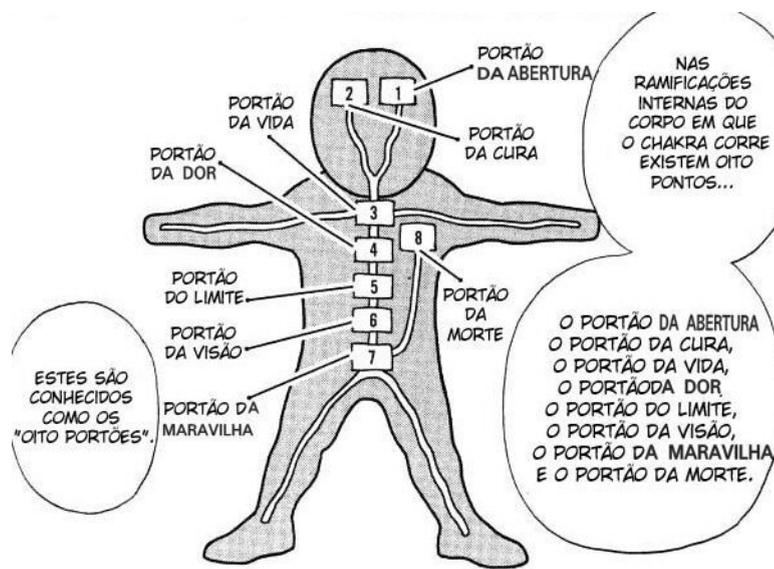
⁴⁵ Técnicas que se utilizam da canalização e utilização da energia da natureza no sistema de chakra, moldando ela à vontade do usuário.

⁴⁶ Técnicas de combate corporal direto.

⁴⁷ Ninja especialista em *Taijutsu* de Konoha. Um *jounnin* de alto escalão que é capaz de utilizar *ninjutsus* simples mas que durante todo o seu desenvolvimento não teve grande aptidão com outras técnicas senão o *Taijutsu*.

⁴⁸ São oito *Tenketsu* (pontos de chakra) específicos do sistema circulatório de chakra que limitam o fluxo global de chakra dentro do corpo do usuário. Ao quebrar esse limite e aumentar o fluxo, o usuário ultrapassa diversos

Figura 12 - Oito Portões



Fonte: AminoApps

Com eles Gai adquire um grande poder e é reconhecido por Madara Uchiha como o homem mais forte que já havia lutado com ele. Apesar do grande dano que Gai causou a Madara na situação, o seu corpo possuía uma capacidade de regeneração incrível, devido principalmente ao seu implante de células de Hashirama⁴⁹, que possuem essa propriedade. As técnicas de Gai foram executadas com sucesso e Madara perde metade do seu corpo, que facilmente se regenera. Gai usa o *Night Guy*⁵⁰ e seu pé fica despedaçado após o uso dessa técnica com o oitavo portão aberto. Seu coração para, porém Naruto chega e para seu processo de morte usando o Poder dos Seis Caminhos⁵¹, conferido por Hagoromo poucos momentos antes a ele. Assim termina esse embate no Anime.

limites corporais e adquire grande poder. Apesar disso, o corpo do usuário passa por diversos efeitos colaterais por exceder os limites naturais. Ao chegar ao oitavo Tenketsu liberado e usar seu poder, o usuário morre.

⁴⁹ Hashirama Senju foi o primeiro Hokage da vila de Konoha. Possuía como característica o grande poder de regeneração e a manipulação do elemento madeira. Suas células foram cultivadas para estudo por anos após a sua morte, para diversos fins.

⁵⁰ Técnica de taijutsu de alto nível que consiste na liberação de uma quantidade extrema de chakra em volta do usuário, após a liberação do oitavo portão interno, tomando a forma de um dragão cintilante. O usuário então corre em direção ao alvo distorcendo o espaço-tempo com seu impulsionamento e executando um chute extremamente poderoso no alvo, que pode ser obliterado imediatamente.

⁵¹ Poder concedido diretamente por Hagoromo para os herdeiros espirituais de seus filhos, Indra e Ashura, que na geração atual eram Naruto e Sasuke. Esse poder poderia amplificar muitas vezes todas as técnicas do usuário e o dar poderes especiais, como o observado neste ato.

Figura 13 - Night Guy



Fonte: Critical Hits

4. IN MY REMAINS - LIVING THINGS - LINKIN PARK

A música *In my Remains* é a segunda música do álbum *Living Things*(2012) da banda Americana Linkin Park lançado em 20 de Junho de 2012. A faixa conta com a duração de 3 minutos e 20 segundos no seu lançamento oficial e não teve grande difusão ou alta classificação nas paradas musicais. A canção foi escrita por Mike Shinoda, vocalista e guitarrista da Banda e Rick Rubin, produtor musical responsável pelo álbum.

Figura 14 - Álbum Living Things



Fonte: Wikipedia

A banda foi formada em 1996 com o nome *Xero* e passou pelo nome *Hybrid Theory* em 1999 e *Linkin Park* em 2000 pelos atuais membros. Esse álbum foi um grande sucesso e a música *In the End* atingiu o quarto lugar da *Billboard* no dia 17 de Outubro de 2000. No Brasil, tocou pela primeira vez em 2004 no *Chimera Music Festival* em uma noite junto a banda Charlie Brown Jr. Depois disso, a banda esteve mais vezes tocando no Brasil com a última apresentação em maio de 2017, 2 meses antes do suicídio do vocalista.

A banda é muito querida pelo público brasileiro, lotando estádios sempre que passava pelo país, com vários fãs clubes nas redes sociais que pediam incessantemente sua vinda ao Rock in Rio, como no trecho do blog *Linkin Park Brasil*:

Claro que somos os melhores (ou pelo menos um dos) fãs do Linkin Park, todo show da banda por aqui nós lotamos os estádios, cantamos tudo, e claro, deixamos nossa marca. Agora eles precisam conhecer o poder do brasileiro no maior festival de rock nacional, e se encantar mais uma vez (Linkin Park Brasil, 2015)

Até hoje se movimentam atividades relacionadas a banda e seus membros, apesar de com muito menos frequência com relação à atuação da comunidade antes da morte de Chester Bennington. A banda se manteve em hiato até 2020 quando lançou alguns remixes de músicas antigas da banda. Mike Shinoda, membro fundador começou a fazer streams na Twitch onde cerca de 10 mil pessoas passam por transmissão onde ele faz gameplays, lives de música e de arte, aproveitando-se da sua primeira formação como Designer.

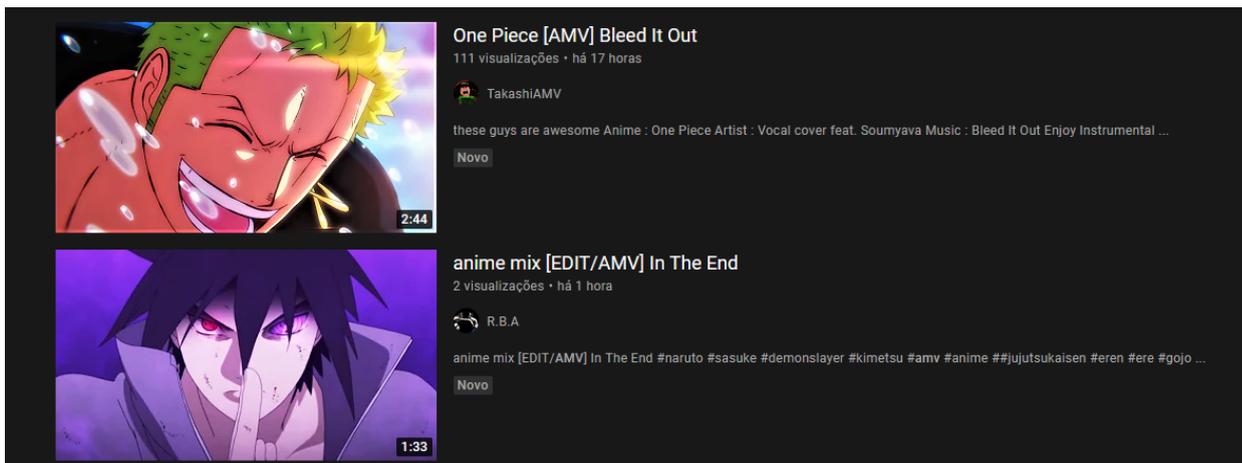
Apesar de tudo isso a comunidade ainda atua muito com as suas músicas, até mesmo as iniciais do álbum *Hybrid Theory*, até hoje como observado na figura 11. É possível encontrar dezenas de AMVs, inclusive com a série Naruto, postados em 2021 com músicas da banda em uma rápida pesquisa no *Youtube*. Isso prova uma presença contínua das obras da banda no imaginário da comunidade, tornando a presença da música e do Anime muito concretas.

A letra da música é bastante emocional mas em seu estado de disposição no álbum e seu sentido intrínseco não possui paralelos fortes na relação com o conteúdo visual. Algumas frases dela foram utilizadas no AMV com mais afinco porém o principal dela para o AMV é o potencial sonoro puro. Logo abaixo dispõe-se a letra da música traduzida:

| Verso 1 | Verso 1 |
|---|---|
| Separate. Sifting through the wreckage I can't concentrate. Searching for a message in the fear and pain. Broken down and waiting for the chance to feel alive. | Separado. Vasculhando entre os destroços eu não consigo me concentrar. Procurando por uma mensagem em meio ao medo e a dor. Destruído e esperando por uma chance para sentir-me vivo. |
| Refrão | Refrão |
| Now in my remains are promises that never came. | Agora, em meus restos estão promessas nunca |

| | |
|--|--|
| <p>Set the silence free to wash away the worst of me</p> <p style="text-align: center;">Verso 2</p> <p>Come apart, falling in the cracks of every broken heart. Digging through the wreckage of your disregard. Sinking down and waiting for the chance, to feel alive</p> <p style="text-align: center;">Refrão</p> <p style="text-align: center;">Ponte</p> <p>Like an army, falling, one by one by one (4x)</p> <p style="text-align: center;">Refrão</p> | <p>cumprida. Livre-se do silêncio para levar embora o pior de mim</p> <p style="text-align: center;">Verso 2</p> <p>Despedaçado. Caindo nas fendas de cada coração partido. Cavando entre os destroços de seu desprezo. Afundando e esperando por uma chance para sentir-me vivo</p> <p style="text-align: center;">Refrão</p> <p style="text-align: center;">Ponte</p> <p>Como um exército, caindo. Um por um por um (4x)</p> <p style="text-align: center;">Refrão</p> |
|--|--|

Figura 15 - AMVs com a pesquisa “Linkin Park AMV” em 19/10/2021



Fonte: Captura de tela do autor

5. ANÁLISE

Começa-se por definir os elementos que tornam um AMV bom. Segundo os criadores da página “Aberturas, Endings & Conceitualidade”, em entrevista a OLIVEIRA para o jornal Gazeta Arcadas em 2021, um AMV bem sucedido na página precisa de 3 aspectos subjetivos: Sincronia, Originalidade e Tautocronia.

Sincronia é definida por eles como o ritmo da música encaixa no movimento das imagens. Isso é uma prática comum desde os primeiros AMVs conhecidos, onde os produtores cortavam o material de fitas para encaixar no ritmo da música. No nosso objeto de análise quase todo tempo da música é um corte do som, o ritmo sonoro se sobrepõe ao ritmo

original da montagem nesse quesito e se torna o ditador do produto. Essa relação de sincronização cria uma cadeia gigante de **Síncrese**⁵², como explica Chion:

Um ponto de sincronização é, na cadeia audiovisual, um momento relevante de encontro síncrono entre um instante sonoro e um instante visual; o ponto no qual o efeito de “síncrese” está mais acentuado: como uma acorde musical mais afirmado e mais simultâneo que os demais em uma melodia (CHION, 1993, p. 61).

O segundo ponto é a **Originalidade** da peça. Seja usar temáticas diferentes, seja usar técnicas diferentes, o produto que trazer algo novo para a comunidade, mesmo que recombina peças de outras fontes audiovisuais, tem geralmente mais sucesso. No objeto de análise há várias narrativas induzidas, o que já vinha sendo feito há muitos anos com outros produtos mas não com esse. Mais importante ainda que isso, ele trabalhou na época com conteúdo novo, dado que os episódios utilizados tinham menos de um ano.

O terceiro ponto, por fim, é o de **Tautocronia**. Nesse quesito se analisa o quanto a música funciona como catalisadora dos sentimentos que as imagens tentam demonstrar. Esse é um valor extremamente subjetivo e a significação agregada muitas vezes depende da relação anterior com os produtos compositivos. No nosso objeto de análise, a música possui estas partes:

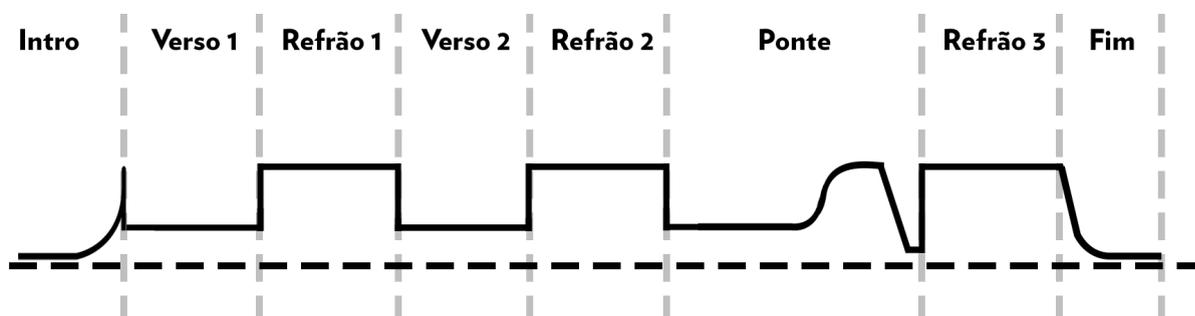
- Introdução: Possui uma preparação para adentrar a no primeiro verso. Ela possui bastante distorção tanto nas guitarras quanto nos instrumentos digitais, o que prepara para um envolvimento do espectador.
- Verso: A **carga emocional**⁵³ é reduzida e uma voz mais calma é introduzida.
- Refrão: Parte sentimental onde todo o som da banda se desprende em uma atmosfera mais pesada, com drives vocais e instrumentos distorcidos
- Verso 2: Mesma **carga emocional** que o primeiro verso com continuação da letra.
- Refrão 2: Mesma **carga emocional** do primeiro refrão
- Ponte: A dinâmica da música se torna mais triste com a adição de um piano. na segunda repetição há uma adição de instrumentos pesados junto a uma volta intensa mas sem distorções.
- Refrão 3: Mesma **carga emocional** dos outros refrões.

⁵² É o resultado da síntese com a sincronia. É o momento em que o espectador une os dois conceitos em um só, tornando o sonoro e o visual em algo único.

⁵³ Experiência subjetiva que desencadeia um sentimento no indivíduo

- Ponte/Fim: Redução grande de **dinâmica musical**⁵⁴, transicionando para somente um voz com piano e acabando a música. No AMV depois dessa etapa o editor posicionou ainda uma repetição do refrão 3 e do final.

Figura 16 - Dinâmica da música⁵⁵



Fonte: Ilustração do autor

Já na imagem as partes são as seguintes:

- Diálogo(Pré música): Diálogo pré luta enquanto não entram as guitarras da música
- Início da luta(Introdução): Aqui acontece a primeira abertura de portões do Gai e primeiros movimentos de luta em sua forma inicial.
- Flashback(Verso 1): Começa a contar a história de Gai com *flashbacks*. Nesse momento se mostra os primeiros passos dele como ninja, procurando seu nome na lista de aprovados para a academia ninja e não encontrando.
- Primeira falha e necessidade de mais poder(Refrão 1): A narrativa volta ao ponto que parou na introdução. Gai é salvo pelo seu pupilo e diz que vai entrar na sua segunda forma, onde ganha grande poder mas também perde sua vida.
- Preparação para transformação(Verso 2): Aqui entram outros *flashbacks* de Gai com o seu pai que sempre o apoiou e falando ao seu pupilo para não se preocupar pois seu momento havia chegado.
- Oitavo portão(Refrão 2): Transformação de Gai e analogias com a morte de seu pai, que havia morrido do mesmo modo, abrindo o oitavo portão. A batalha segue aqui com seus primeiros golpes.
- Motivação(Ponte): Gai falha no seu golpe por dor. e há uma montagem relativa a letra da música conectando o “como um exército caindo um por um” com cenas de episódios anteriores, quando personagens importantes morreram na guerra. Isso cria uma narrativa de

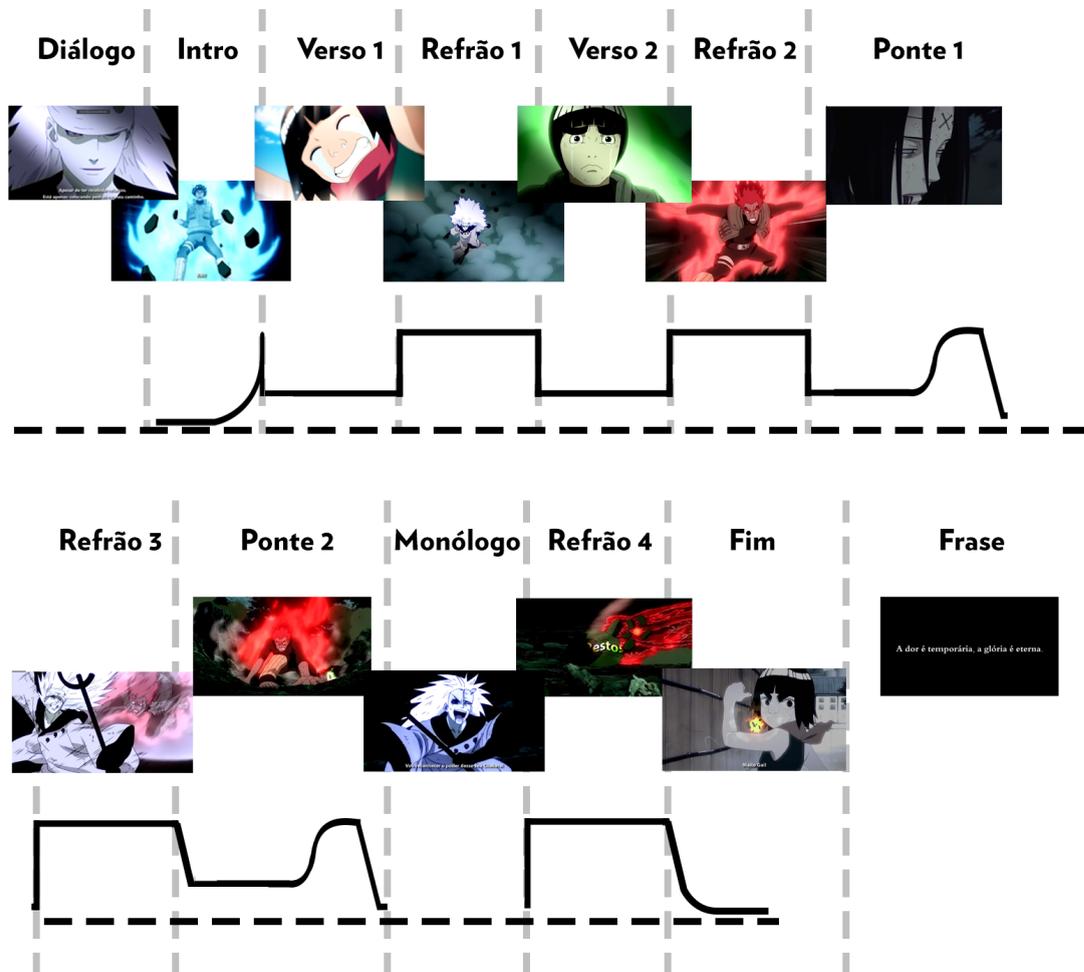
⁵⁴ Conjunto de aspectos com relação ao andamento da música e intensidade dos efeitos nos instrumentos que podem aumentar ou diminuir a carga emocional relativa.

⁵⁵ Na tabela a linha pontilhada é o silêncio com nenhuma dinâmica ou carga emocional. O eixo Y representa o aumento dessa dinâmica e o eixo X é a duração da música. As linhas pontilhadas verticais são divisoras das partes da música.

que ele se motivou por isso. Na segunda repetição da ponte Rock Lee abre 6 portões para ajudar o seu mestre, que já motivado estava lutando sozinho.

- Mais golpes(Refrão 3): Gai com ajuda consegue acertar Madara e só tem mais um golpe para finalizar a luta, pois está esgotado
- A luta ainda continua(Ponte 2): Preparação de Gai para o último golpe e *flashback*.
- Declaração de Madara(Monólogo): Madara declara gai o mais forte, uma narrativa sentimental para um ninja que teve várias dificuldades para se tornar ninja.
- Em meus restos (Refrão 4): Na imagem mostra-se a letra da música, “Em meus restos” pois seria o último golpe de Gai antes de ele morrer.
- Flashback(Ponte 3): Mostra-se uma cena onde Kakashi pergunta quem Gai é, depois de todas as dificuldades para passar na academia ninja e ele responde que é Gai e será o ninja mais forte. Mostra-se Madara ainda vivo e Gai morto.
- Fim(Sem música): Um abraço de Gai e seu pai e uma frase em tela preta “A dor é temporária, a glória é eterna.”

Figura 17 - Partes do AMV com relação a música



Fonte: Ilustração do autor

Essa noção de **Tautocronia** também é descrita por Chion como **valor agregado**:

Por valor agregado designamos o valor expressivo e informativo com o qual um som enriquece uma imagem dada, fazendo crer na impressão imediata de que ela se tem recordado do que ela mesma se conserva, que esta informação ou esta impressão se desprende de modo “natural” do que se vê, e já está contido na própria imagem (CHION, 1993, p. 16).

Nota-se a partir disso que as partes da música e alguns pontos de **síncrese** são importantíssimos para a catalisação da significação⁵⁶, como o trecho “Em meus restos” onde o editor até mesmo coloca um texto em tela junto ao golpe *Night Guy* quebrando-se e se distorcendo, em analogia ao que Gai faz no golpe, distorcendo o espaço e após isso virando pó. Outro ponto importante é o de Motivação, quando a letra da música remete exatamente ao exército caindo um por um e criando uma motivação para Gai continuar lutando e dar a sua vida pelo grupo. Essa narrativa explícita não existe no Anime original e foi contada somente nesse AMV.

Outro ponto que é contado somente no AMV é quando o seu pai está prestes a ativar o oitavo portão para lutar com os Sete Espadachins da névoa. No anime original não se mostra o momento de transformação dele, já no AMV, aos 1:44min dá-se a impressão de que ele iria abrir o oitavo portão após a sua chegada para a batalha, o que funciona em paralelo a Gai abrindo o seu oitavo portão no plano seguinte. Esse plano do seu pai abrindo o portão é do episódio anterior, quando Maito Dai mostra a Gai que poderia realizar essa técnica. Assim, isso se torna mais um excelente ponto de narrativa criada.

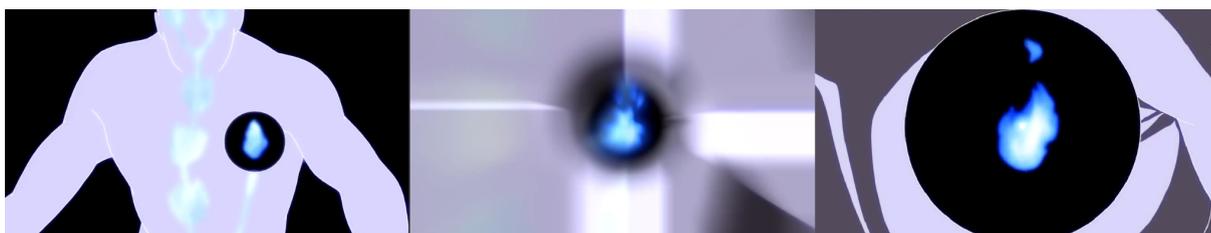
As várias transições que o objeto coloca, muitas vezes invisíveis, também adicionam grande **dinâmica visual** ao produto final. São 232 planos durante todo o AMV e 200 cortes desses não são originais do anime, ou seja, a função de sincronização e dinâmica de montagem atuam diretamente no produto que originalmente foi composto de 5 episódios de cerca de 20 minutos, totalizando cerca de 1 hora e 20 minutos. Além disso a média de cortes durante o AMV é de 1,13 segundos enquanto de um trecho de ação do anime⁵⁷ é de 4,06 segundos. Isso unindo-se a uma animação de naruto double-frame⁵⁸ a 24 quadros por segundo cria uma grande sensação de dinâmica para o visual.

⁵⁶ Tautocronia

⁵⁷ Entre 00:00 e 08:51 do episódio 420.

⁵⁸ Chama-se double frame a animação que possui somente um frame a cada 2 frames que passam. Se o padrão de frame por segundo(FPS) for de 24FPS, haverão 12 frames em um segundo pois somente a cada 2 frames o desenho na tela muda.

Figura 18 - Transição



Fonte: Colagem do autor

Podemos inferir que o ritmo musical rege boa parte do clipe, mas também que o ritmo da imagem e da narrativa é importante para a **carga emocional** colocada no AMV. Os dois modos de acresção de **dinâmica e significância** para o clipe entraram em negociação para a criação do produto. Esse tipo de comportamento já era descrito por Carvalho, em sua análise sobre o videoclipe:

Amputar o ritmo musical do ritmo de edição de imagens é aniquilar a possibilidade de apreender e compreender o videoclipe. É no tensionamento entre esses dois ritmos que se constitui este audiovisual. As regras que regem o ritmo musical e aquelas que norteiam o ritmo imagético entram em negociação, quando há a reunião entre imagem e música no clipe. E nesta negociação, não se pode afirmar que cabe à edição de imagens, por exemplo, a ênfase dramática; nem tampouco, inferir o ritmo do clipe a partir do tempo de duração de cada plano ou composição de imagens. CARVALHO, Claudiane, 2008, p.12)

Assim, unindo-se o material, já com grande **carga emocional**, à música e ao gosto técnico do *remixador*, o produto se tornou algo diferente dos dois produtos originais, apesar de manter sua identidade. Isso, todavia, não impediu a retirada do original da plataforma Youtube, onde foi postado em 2015.

De todo modo, muitos fãs salvaram e republicaram o vídeo sem a parte que teve reclamação de direitos autorais, aos 3:20min, quando a música cessa e há somente o monólogo de Madara. Apesar de todos os efeitos visuais e de som colocados no clipe, como a alteração da frequência da voz de Madara nesse ponto, o vídeo foi reclamado pela detentora dos direitos de naruto e sem essa parte chave, o AMV perde uma grande parte de sua carga sentimental, apesar de não perder seu sentido geral.

Pode-se também inferir sobre o processo de concepção, a partir de todo o observado. Qual o objetivo do autor com tudo isso? Coloca-se em pontos aqui algumas hipóteses do autor, dado que não foi possível contato com o autor original da obra:

- Escolha da música: A escolha da música, em suma, antes do processo de edição pode ter sido somente pelo sentimento que ela carrega ou por apresentar ao público uma faixa menos conhecida da banda Linkin Park. Muitas faixas dessa banda já vinham sendo utilizadas em outros AMVs da época e até hoje possuem grande difusão na cultura otaku e no imaginário popular Brasileiro.
- Escolha do anime: O conteúdo do vídeo em 2015 ainda estava fresco, logo era um ambiente propício para gerar engajamento da comunidade, além de ser uma luta memorável e um dos momentos mais bem trabalhados do anime.
- Processos de edição: O editor adicionou várias qualidades ao produto original. Cortou diversos diálogos e manteve somente o essencial da ação com algumas ligações sentimentais.
- Local de publicação: A plataforma *YouTube* até hoje (2021) possui grande relevância para a publicação desse tipo de conteúdo e é um tipo de comunicação vertical, mas que funciona para o que o canal propõe.
- Interatividade dos fãs: Apesar de não ter acesso à página de comentários originais, é possível notar em todas as repostagens um grande engajamento até mesmo vários anos após a publicação, alguns até mesmo dizendo que o vídeo é “patrimônio da humanidade”.
- Comparação com a obra original: Em comparação à obra original, que já traz vários pontos de impulsionamento da carga emocional, nota-se que a montagem e a aceleração do ritmo causou grande impacto para formar um novo produto. Um produto diferente, nem melhor nem pior que o original, mas uma nova porta de entrada para o mundo do anime e da banda.

Como último ponto da análise, observa-se que em comparação com o original se acrescenta muita **dinâmica visual e carga emocional** e se colocam somente falas essenciais sobre a música e vídeo. Contudo há uma fala de grande potencialidade dramática que foi deixada de lado na edição final. O personagem Might Guy por toda a série comenta sobre o poder da Juventude, sobre as folhas verdes da esperança de um mundo melhor, sua roupa é toda verde e ele exibe sempre a vontade do esforço e da juventude para atingir seus objetivos. No anime original há um momento em que há um diálogo de Might Guy com seu pupilo Rock Lee dizendo que havia chegado a hora do brotar de novas folhas e que o momento dele já havia chegado. Madara observa que olhando de longe parecia as cores das folhas caindo no Outono, Gai diz que é verdade mas elas não estão caindo por uma causa qualquer. Ele seria parte das folhas caídas para brotarem novas folhas verdes e quando as folhas caem é quando acontece o ápice da primavera da juventude, a hora de brilhar em vermelho escarlate.

Esse momento poderia ter grande impacto se fosse adicionado como fala sobreposta em uma redução de dinâmica para diálogo como o autor fez em outro momento. Desse modo o AMV teria mais um ponto de catalisação e talvez pudesse ter ainda mais impacto.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após esta análise consegue-se observar muito melhor os pontos formadores do AMV e sua presença na comunidade. Observou-se que o AMV em questão possui potencialidades por ter sido feito no Brasil, em boa hora de lançamento, feito para os fãs brasileiros e assim impactando muitos espectadores.

Todo o cenário por trás da formação desse produto é bastante complexo e suas problemáticas também não ficam atrás. É uma arte relativamente nova, com cerca de 40 anos de existência, usa imagem de uma série com cerca de 20 anos e de uma música com cerca de 10 anos. Tudo junto nesse produto ainda impacta hodiernamente uma comunidade atuante sendo feito por ela própria.

Há todavia toda a problemática legal da realização desses produtos lidando com legislações que vem se moldando há 300 anos. O *Remix* é uma arte de criar infinitas hibridizações e isso é ponto crucial do seu desenvolvimento e estabelecimento e é a base de criação de qualquer coisa nova atualmente. Toda nova criação passa por absorção e ressignificação. Tudo é um processo de colagem de ideias no mundo atual, onde a informação corre solta pelas redes, e só cabe ao criador garimpar as referências certas para o seu trabalho e guiá-las para o resultado esperado explorando as potencialidades de cada componente.

O AMV é só um desses produtos da atualidade que sofrem com acusações de plágio por caminharem no limiar ou além da lei, mas cabe lembrar que a Lei de Talião também era lei e nem por isso é considerada correta atualmente. Em um cenário de criação livre a cultura é muito beneficiada, apesar da proteção da obra individual e os direitos de propriedade (de outros produtos que também são *remixes*) ficar prejudicada em função do sistema econômico mundial.

A criação no mundo não vai ser controlada e muitas coisas vão ser descobertas e redescobertas em função da mistura de ideias, que por sua vez são misturas de outras ideias e assim por diante. Até mesmo no contexto acadêmico isso é uma realidade absoluta, com este presente artigo sendo uma colagem de pensamentos de vários autores em função da análise de um produto em particular. O conhecimento de dissemina por várias vias de entrada e este presente artigo, tal como o AMV pode ser uma porta de entrada para outrem que se interesse

pelo simples conceito a animação Naruto ou até mesmo por ser um dos poucos a falar da banda Linkin Park em contexto audiovisual.

O imaginário que se cria nos produtos pode até não ser referente às obras originais. Quem entra no mundo de Naruto a partir do AMV não está vendo o anime, está vendo o sentimento de um fã, mas está com certeza absorvendo uma carga emocional que pode o levar a consumir o original. Este que possui outras qualidades excluídas nesse produto, como todo o aspecto contextual e de formação dos personagens que se fazem secundários no AMV. Assim como quem está vendo o AMV também não está consumindo a totalidade do álbum sonoro *Living Things* e absorvendo todo o trabalho feito nesse álbum e sentindo-o como os produtores desejavam.

Em contrapartida qualquer via de entrada é válida para o conhecimento de novos universos, novos conhecimentos e novas sensações e tentar desestimular a capacidade criativa, de engajamento e de produção do ser humano tanto não dá certo, quanto ainda há acesso a um produto como esse na internet quase 7 anos após a exclusão da cópia original. A comunidade preserva o audiovisual que a toca.

Para alguns ainda o AMV pode servir como videoclipe da música e isso acontece não só nesse produto. A promoção dessa música entre fãs se tornou algo absurdo e essa faixa passou a ser conhecida e habitar o imaginário de uma geração que desde 2015 interage com esse produto nas redes com uma grande constância até o momento desta pesquisa.

A persistência no imaginário popular é o principal alvo de um AMV e esse produto até hoje consegue. As políticas contra o “plágio” tentaram combater tiraram mas não só esse produto como muitos outros também persistiram. Atacar a criação é atacar o desenvolvimento, se todos são *remix* e faz *remix* será que o futuro será mais bondoso com algumas obras? Cabe ao tempo responder.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor. **Minima Moralia**. Lisboa: Edições 70, 1951.
- AKSAMIT, Brandon. **Linkin Park Documentary - (Hybrid Theory through Living Things)**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qg3E69XzmqI>>. Acesso em: 14 out. 2021
- ALMEIDA, Eduardo. **Anime music video (amv), multi e novos letramentos: o remix na cultura otaku**. São Paulo: Unicamp, 2018
- BELLAN, Marco. VARGAS, Herom. **O anime music video (AMV) como inovação na linguagem midiática**. Brasília: Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília. 2012 Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/3717>>. Acesso 22 out. 2021
- BENNINGTON, Chester. **In my remains**. Produção: Mike Shinoda, Rick Rubin. Los Angeles: NRG Studios North Hollywood, Warner Bros. 2012. 1 disco sonoro (36:59 min).
- BILLBOARD. **Linkin Park Chart History**. Disponível em: <<https://www.billboard.com/music/linkin-park/chart-history>>
- CARVALHO, C. O. **Sinestesia, ritmo e narratividade: estratégias de interação entre imagem e música em videoclipes do U2**. Dissertação (Mestrado) Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2006
- CHIGGS, Carlos. **A Guide: How to make an AMV**. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/amv/comments/60dxd3/a_guide_how_to_make_an_amv/>. Acesso 06 dez. 2021
- CHION, Michel. **La audiovisión: introducción análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Buenos Aires: Paidós, 1990.
- DARK AMV, **Gai X Madara (In my Remains) [AMV]** . Disponível em: <<https://vimeo.com/377461524>>. Acesso em: 30 mar. 2021
- FERGUSON, Kirby. **Everything is a Remix**. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc>>. Acesso em: 5 set. 2021
- GAYLOR, Brett. **RIP: A Remix Manifesto** . 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=quO_Dzm4rnk>. Acesso em: 18 out. 2021
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- HATCHER, J. S. **Of Otakus and fansubs: a critical look at anime online in light of current issues in copyright law**. Script-ed. Austin, vol. 2, n. 4, 2005, p.544-571.
- JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. **Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization**. New Jersey: Journal of Adolescent & Adult Literacy 52(1). 2008

KISHIMOTO, M. **Naruto Shippuden**. Japão: Pierrot, 2007-2017

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000

LINKINPARKBRASIL. **5 motivos para ter o linkin park no rock in rio brasil**. Disponível em:
<<http://www.linkinparkbrasil.com/5-motivos-para-ter-o-linkin-park-no-rock-in-rio-brasil/>>

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

NAGADO, Alexandre. **Resenha: Otaku - Os filhos do virtual**. Brasil: The Enemy, 2002. Disponível em: < <https://www.theenemy.com.br/games/otaku-os-filhos-do-virtual> >. Acesso 02 jul. 2021

NORMOSE. **TUDO é um REMIX: Nada é Original ou O que é criatividade?** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5HW_giTFgPw>

OLIVEIRA, Vinicius. **As Aventuras Bizarras de JoJoelma: Como a produção de AMV's virou esporte nacional**. São Paulo: Gazeta Arcadas. Disponível em:
<<https://gazetaarcadas.com/2021/05/21/as-aventuras-bizarras-de-jojoelma-como-a-producao-de-amv-s-virou-esporte-nacional/>>. Acesso em 22 out. 2021

RAWMUSICTV. **In The End - The Linkin Park Story | Documentary**. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=DVSP42iE1fw>>. Acesso em: 14 out. 2021

ROBERTS, Ian. **Genesis of the Digital Anime Music Video Scene, 1990–2001**. In "Fan/Remix Video," editado por Francesca Coppa e Julie Levin Russo, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 9. 2012. Disponível em:
<<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/365/293a>>. Acesso: 15 Set. 2016.

ROCHA, Marleide. **A Arte da Animação Japonesa: Em busca dos recursos gerativos de sentidos**. São paulo: PUC-SP, 2008.

SCHÜLER-COSTA, V. **Geração Sentimental: A Construção Social do Otaku**. Vitória: UFES, 2012.

SPRINGALL, Dana. **Popular music meets Japanese cartoons: A history of the evolution of anime music videos**. Birmingham: Samford University, 2004.