

As atualizações e constelações de sentido de *Getter Robo Devolution*: Experiências além de fronteiras e tempo¹

João Gabriel Ruiz Nina Grana²
Luan Correia Cunha Santos³
Universidade Federal de Roraima, Boa Vista, RR

RESUMO

Este trabalho busca compreender os movimentos de atualização presentes no mangá publicado entre 2015 e 2019 *Getter Robo Devolution : The Last Three Minutes of the Universe*, uma adaptação e releitura do mangá *Getter Robo* de 1974. Através de uma metodologia inspirada em elencamos as constelações de sentido que demonstram o movimento de trânsito do objeto de seu estado virtual até o estado atual construído na obra, abordando as principais atualidades incorporadas na obra.

PALAVRAS-CHAVE: *Getter Robo Devolution*, experiência, atualizações, constelações.

Entre experiências e robôs gigantes

Getter Robo Devolution : The Last Three Minutes of the Universe é um mangá escrito por Eiichi Shimizu e ilustrado por Tomohiro Shimoguchi e a obra, a princípio se trata de uma releitura da saga de mangás *Getter Robo*, originalmente escrita por Ken Ishikawa que ilustrou o mangá junto de seu professor, Go Nagai. Na história do Remake, os jovens Ryouma Nagare, um ex lutador de karate um com passado sombrio envolvendo seus pais; Jin Hayato, um estudante com ambições revolucionárias; e Musashi Tomoe, um garoto comum e com um papel a desempenhar; são recrutados pelo cientista conhecido como Professor Saotome para lutar com alienígenas conhecidos como “*Devolved*”. Os 3 juntos pilotam o *Getter Robo*, a arma mais poderosa da humanidade e que pode ser a salvação ou a destruição de todo o universo e multiverso.

O que nos motiva a propor esta pesquisa, é um olhar inicial para a categoria experiência. Segundo Larossa (2002), quando falamos de experiência falamos de algo que nos passa, que nos toca e que nos acontece, é algo que nos faz pensar e refletir, algo que nos muda após pararmos para sentir a forma que passamos, fomos tocamos, e o que aconteceu conosco ao absorver uma aula, um livro, uma atividade. Enquanto

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Estudos da Comunicação, evento integrante da programação do 21º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 22 a 24 de maio de 2024.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFRR, email: jgabriel.grana@gmail.com

³ Professor do Curso de Jornalismo da UFAC, email: luan.correia@ufac.br..

pesquisador e produtor de mídia, minhas experiências e afetos sempre me levaram a ter essa relação de pensar e ser mudado por mídias japonesas, como *animes* e *tokusatsu*.

Quando criança gastava horas na frente da TV assistindo *Power Rangers*, um dos maiores sucessos da televisão infantil entre os anos 1990 e 2000. O seriado é uma adaptação em formato americano da franquia *Super Sentai*, essa que devido ao meu contato e familiaridade, causada pela experiência com sua adaptação, começo novamente a ter contato, possibilitando então uma experiência outra, quase como um pensar em como duas mídias que compartilham a mesma base se diferem para adaptar-se em contextos culturais diversos, alterando a percepção sobre como se é construída determinado tipo de formato de entretenimento entre duas culturas diferentes.

Essa problematização da experiência com a mistura entre o confortável e o diferente através de *Power Ranger*, com suas roupas coloridas, movimentos excêntricos (vindos direto da dramaturgia japonesa) e claro, o que é o favorito de muitos, o megazord, o robô gigante presente tanto em *Super Sentai* quanto em *Power Rangers*, é o que fornece o primeiro passo desta investigação científica.

Para isso, pensamos a produção de ciência através das múltiplas interações e (trans)territorialidades de seus sujeitos pesquisadores, que através das experiências, afetos e práxis teórico-epistêmico-metodológicos constroem seus objetivos de pesquisa (Larossa, 2002; Bonin, 2018; Maldonado, 2013; Braga, 2016; Aguiar 2020). Tendo em vista tais reflexões, considero meu papel enquanto pesquisador utilizar afetos e subjetividade para produzir conhecimentos científicos. Com essa pesquisa proponho, não apenas expor o que os autores da releitura adaptaram da obra de referência, mas também a atualizar ambas as versões e através disso produzir um conhecimento que busca problematizar: Como a atualização de personagens, narrativa e até temáticas se apresentam em *Getter Robo* e de que maneira o mangá nos ajuda a entender o próprio movimento de *devir* dos objetos midiáticos?

ACREDITE E ATUALIZE O GETTER! - Construindo constelações

Como estou propondo o estudo de uma obra de 2018 como uma atualização de outra de 1974, considero importante tomar como base o que Bergson (1999) define como atualização: movimento de um objeto em seu modo virtual para seu modo atual.

Getter Robo Devolution não foi a primeira adaptação ou tentativa de história alternativa de *Getter Robo*. No próprio ano de lançamento da obra original houveram 3 animes que recontam a história dos 3 primeiros arcos lançados (*Getter Robo*, *Getter Robo G* e *Getter Robo GO*), anos mais tarde, em 1998, uma série animada em 11 episódios é lançada para comemorar os 30 anos do mangá original, *Getter Robo Armageddon*, que se passa em eventos alternativos baseados nos arcos *Shin Getter* e *Getter Robo GO*.

Nos anos 2000 mais um projeto é feito, *Neo Getter Robo vs Shin Getter Robo*, minissérie ainda em 4 episódio em outro universo alternativo que usa elementos dos arcos originais do Mangá *Getter Robo Go* e *Shin Getter Robo*, este último que novamente voltaria a ser utilizado como base em 2004 para o anime *Shin Getter Robo*. A última vez que a obra ganhou uma animação foi em 2021, com a adaptação *Getter Robo Arc*, o final da história da equipe *Getter* que nunca foi completada no mangá devido a morte do autor em 2004.

Notamos que a obra passou por diversos movimentos de atualização buscando conversar com novos públicos. Bergson (1999) pensa em duas questões quando fala sobre o conceito de atualidades e virtualidades: duração e tempo, que resumidamente seriam as alterações (duração) e o meio e lugar (tempo) onde essas alterações ocorrem. O tempo de *Getter Robo* ao redor das mudanças desde 1974 até 2004 são de extrema importância para pensarmos o movimento de atualização da obra, uma vez que eles culminaram tanto na materialidade atual de *Devolution* quanto na narrativa.

Tratar de uma atualização é falar sobre trânsitos, não pensar o ser, mas o estar. Dar ênfase nas temporalidades expressas neste processo (Deleuze, 2019). Tal qual Walter Benjamin propõe um movimento de um *Flâneur* pela cidade, ou seja, ele anda vagando pela Paris em sua urbanização no século XIX e enquanto um ocasional espectador das mudanças que os avanços industriais trazem também busca os pontos “sujos” da cidade (Canevacci, 1998).

Walter Benjamin (*apud* Canevacci, 1998) fala do simbolismo das flores, que em determinado momento histórico representa beleza e pureza porém, em outro, representa sexualidade e corrupção para metaforizar os aspectos negativos da Paris em meio a sua metropolização. A atualização e reestruturação de significados também estão presentes em *Getter Robo*. Tal qual o significado das rosas francesas, no mangá as identidades dos

personagens passam por esse *devoir*. O protagonista Ryouma Nagare, foi mostrado através das adaptações como um personagem corajoso, muitas vezes um herói com moralidade questionável e sobretudo com muitos impulsos violentos, mas que sempre tomava as rédeas da situação, um verdadeiro “protagonista” por assim dizer.

Em *Devolution*, Ryouma começa como um jovem reservado e que teme ser rejeitado pelo mundo se agir da forma que realmente é, mas sendo constantemente empurrado por outros personagens, principalmente Professor Saotome e uma “força superior”, a se tornar essa figura de protagonista selvagem e que toma a frente da ação.

Observando a ruptura entre as evoluções do progresso e as mazelas sociais que afligem a época, elencamos tais fragmentos da narrativa como objetos de nossa análise, constituindo, a partir de tais fragmentos as estrelas que formam as constelações de sentido desta pesquisa como os processos sociais e culturais vividos pela sociedade durante aquele período.

Neste caminhar metodológico, tal como a figura do *Flâneur*, que caminhava pelas ruas de Paris, procurando as sujeiras, os objetos esquecidos, os fragmentos das camadas sobrepostas da urbanização, como pistas para compreender a própria sociedade (Canevacci, 1998), me proponho, enquanto sujeitos pesquisador, constituir constelações de sentido, por trás dos vestígios de rupturas e fragmentos das atualizações em *Getter Robo Devolution*, os movimentos que atualizaram a narrativa, identidade de personagens e as temáticas da obra.

CHANGE GETTER!

Devolution enquanto um mangá publicado entre 2015 e 2019 se tratando de uma obra que vem sendo atualizada desde 1974, uma época em que era diferente produzir mangás, principalmente pela forma que se contavam histórias e até tipos de narrativa. *Getter Robo Devolution* desconstrói e reestrutura os mesmos pilares que *Getter Robo* vem utilizando desde 1974, como seu formato de quadrinização, seus heróis com personalidade agressiva e às vezes questionáveis e sobretudo seus temas sobre vida humana se relacionando com a Tecnologia.

Na história de *Devolution* é explicado que Professor Saotome tem conhecimento de todas as realidades alternativas que o *Getter Robo* existiu, ou seja, de forma metanarrativa um personagem tem o conhecimento da trama das outras

materialidades do que poderiam ser as virtualidades de sua própria existência e é com base nesse conhecimento que supera a realidade narrativa que ele decide criar tanto o Getter Robo quanto recrutar os jovens Ryouma, Hayato e Musashi.

As identidades e a importância do trio principal são algo constantemente trabalhadas ao redor dos pouco mais de 30 capítulos do mangá. Identidades que contrastam ao mesmo tempo que se espelham as das versões passadas dos personagens. A maior reviravolta da história ocorre quando surge outra versão de Ryouma diante a equipe Getter daquele universo, e nesse momento ele revela que na verdade é o Ryouma “original”, vindo do mundo que seria onde ocorreu a história do primeiro mangá de 1974, não só isso mas como também o fato do mundo de Devolution se tratar de uma simulação, um universo virtual criado para gerar um processo de auto atualização e evolução no *Getter Robo* no mundo material. Um pouco mais tarde também é explicado como todas as versões da história de Getter Robo foram simulações para prever possíveis ocorrências catastróficas e atualizar constantemente o Robô.

A partir dessa reviravolta minhas observações dessa história em enxergar o mangá como um comentário de seus autores sobre a própria forma que eles interpretavam a obra original e como é trabalhar escrevendo uma releitura. Constantemente o subtexto da obra aponta e comenta sobre as dificuldades em atualizar personagens, circunstâncias, tramas em conceber uma nova versão de uma obra que já teve diversas versões ao redor dos anos.

Oswald de Andrade nos pontua que a influência estrangeira não amedronta mais porque é apropriada, deformada, transformada de tal feito a ser útil pra gente (ROCHA, 2011b, p.658). A partir desse pensamento podemos entender Getter Robo Devolution como o resultado de um movimento que se apropriou e reconstruiu Getter Robo e todas suas variantes ao mesmo tempo que por meio das metáforas artísticas comentou suas próprias dificuldades em realizar esse movimento, colocando representações novas em choque com as próprias ideias e materialidades que foram usadas como inspiração.

Atualização para Bergson é um movimento que vai do estado virtual até o atual, quando pensamos em conceitos de antropofagia como o de Oswald de Andrade, que se consiste em um reestruturação constante com base em influências e (trans)territorialidades, podemos interpretar que uma atualização é um movimento

antropofágico assim como a antropofagia também é um constante processo de atualização e adaptação.

REFERÊNCIAS:

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BONIN, Jiani Adriana. Processos e Percursos de Construção de Pesquisas em Recepção: algumas reflexões epistêmico-metodológicas. In: **Conexão: Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 17, n. 34, p. 13-25, jul-dez de 2018.

BRAGA, José Luiz. **Metodologia da pesquisa em comunicação: Estudo bibliográfico em disciplinas de pós-graduação**. In: Pesquisa em comunicação: Metodologias e práticas acadêmicas. Org. Cláudio Peixoto de Moura e Maria Immacolata Vassallo de Lopes. Edipures. porto Alegre. 2016.

CANEVACCI, Massimo. **Cidade Polifônica**. 1. ed. Studio Nobel, 1998.

DELEUZE, Gilles. **Bergsionismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

HAESBAERT, R. ; MONDARDO, M. L. . Transterritorialidade e antropofagia: territorialidades de trânsito numa perspectiva brasileiro-latino-americana. **GEOgraphia** (UFF), v. 12, p. 19-50, 2010.

LAROSSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Universidade de Barcelona, Espanha, 2002.

MALDONADO, Alberto Efendy. A perspectiva transmetodológica na conjuntura de mudança civilizadora em inícios do século XXI. In: _____. BONIN, Jiani Adriana; ROSÁRIO, Nísia Martins. **Perspectivas metodológicas em comunicação: novos desafios na prática investigativa**. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2013.