



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS**

Ana Raquel Viana Siqueira

**A RESSIGNIFICAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM FORTALEZA:
SENTIDOS E SIGNIFICADOS DE SER UM *OTAKU***

**FORTALEZA
2009**

ANA RAQUEL VIANA SIQUEIRA

**A RESSIGNIFICAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM FORTALEZA:
SENTIDOS E SIGNIFICADOS DE SER UM *OTAKU***

Monografia apresentada ao curso de Ciências Sociais do Centro de Humanidades, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Ciências Sociais

Orientadora: Prof^a. Dra. Lea Carvalho Rodrigues

**FORTALEZA
2009**

Ana Raquel Viana Siqueira

**A RESSIGNIFICAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM FORTALEZA:
SENTIDOS E SIGNIFICADOS DE SER UM *OTAKU***

Monografia apresentada ao curso de Ciências Sociais,
do Centro de Humanidades, da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título
de bacharel em Ciências Sociais

Aprovada em: 09/12/2009

BANCA EXAMINADORA

Profª. Doutora. Lea Carvalho Rodrigues
(Orientadora)
Universidade Federal do Ceará- UFC

Prof. Doutor Domingos Sávio Abreu
(Membro examinador)
Universidade Federal do Ceará- UFC

Prof. Doutor Francisco Uribam Xavier de Holanda
(Membro-examinador)
Universidade Federal do Ceará- UFC

Aos professores do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal do Ceará (UFC) com quem aprendi a observar o mundo a partir de outros paradigmas...

A todos aqueles que acreditaram e principalmente **aos que não acreditaram** em mim. Aos que um dia me jogaram pedras. Hoje, elas servem de alicerce ao meu castelo.

AGRADECIMENTOS

**“Kore ijou mou muri da yo nante/Hiza ga furueru toki/ Kimi no koto shinjiru hitomi kanjite/
Tewatasu you ni yuuki wo kureta/ Nakamatachi ga iru yo” (Quando você pensa que não há mais no que
segurar-se/ E seus pés estão tremendo/ Você sente o olhar de quem acredita em você/ Você tem amigos/
Que lhe dão coragem)
Break up (Digimon)**

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, conheci muita gente, fiz muitos amigos, adições no *orkut* e no *messenger* foram solicitadas e aceitas. A ajuda para compor este trabalho veio por mãos nunca esperadas. Somente aqui, nestas madrugadas de insônia, pude perceber quanta ajuda recebi. Dedico este trabalho, em especial a estas pessoas que tanto me auxiliaram...

Ao meu pai, simplesmente por ser tudo na minha vida! Aos meus primos, Bárbara, Glauber e Rose pelos momentos de descontração. Ao meu primo Lucas pela sua paciência durante os SANA's nos quais participou comigo. Tia Maria e tio Edvaldo, pelo apoio! Wilton, pelo auxílio na hora em que mais precisei... Lígia, prima e socióloga, que na reta final tanto me ajudou... De coração, obrigada por tudo! Este trabalho também é seu! Aos amigos de todos os momentos: Bianca, Marcela, Santinha e Wedson. Vítor e Bruno, por sempre me estimularem e não permitirem que me desanimasse com os obstáculos do meu percurso. Jô e Lívia, pelas incansáveis vezes em que as fiz ler minhas páginas coloridas...

Nestes anos de faculdade, muitos fizeram parte desta minha trajetória, entre elas, uma que é para mim motivo de orgulho: professora Lea Rodrigues, minha orientadora – a você, todo o meu respeito e admiração e o meu *giri*... Agradeço pela confiança, dedicação e, sobretudo, paciência.

Professora Alicia, que me incentivou a seguir em frente e a buscar a orientação da Lea. Professora Simone Simões, pelo interesse que sempre demonstrou na minha pesquisa. Aos professores Francisco Uribam Xavier de Holanda e Domingos Sávio Abreu por aceitarem fazer parte deste momento tão importante para mim.

Luciana, meu sustentáculo em muitos momentos: sem você, não sei o que teria sido de mim e desta monografia! Maubia, mesmo tendo em vista a proximidade de sua defesa, não deixou de se preocupar com o andamento do meu trabalho. E agora, mesmo longe, ainda encontra tempo para debater comigo... Deninha, seu apoio e amizade foram fundamentais nesta jornada! Cíntia, Égina e Thaynara: trago comigo o sorriso, o apoio e a amizade de

vocês! Serginho, meu eterno **Rider Blue** e querido amigo, pela confiança e pela força que você me deu durante todo este tempo. Daniel, sem você naquele fatídico dia, eu não sei o que teria feito. Breno, suas palavras de carinho e estímulo sempre fortaleceram meu espírito.

Domo arigatô!

Aos meus amigos de faculdade – Aglailton (LEC), Alex, Bárbara Lovati, Carolzinha, Clayton (Bourdieuzinho), Daisy, Eusenda, Karen, Joyce, Luís Capelo (Estrela), Morgana, Ricardo (Cabeção), Sócrates, Valéria – esta monografia também é de vocês! Carvalho, George, Ronaldo e Silvia: obrigada pela força no início da pesquisa. Aos meus amigos do colégio: Alíria, Carol (Kaoru), Daniel, Diego, Diltin, Éden, Lucy e Taty: com vocês nunca estive só! Narliel, pela amizade e por me permitir acompanhar os seus preparativos para o SANA. Paulo Ikki e Mara, pelos esclarecimentos sobre os campeonatos de cosplay. Rennan, obrigada por permitir que lhe ajudasse com seu cosplay no SANA 2008.

Wadison, há seis anos você me explicou o que era um otaku e fez com que eu me descobrisse como tal. Sem você jamais teria surgido a ideia desta monografia. Mathaus, pelas excelentes dicas e auxílio com o computador.

Durante a pesquisa, fui agraciada com novas amizades: João Victor, Talles e Geísa, com vocês conheci a praça Portugal. Arusha, minha gratidão! Bárbara, Cátia, Mari-chan, Macílio, Mário (TAC) e Pito-kun: meu carinho eterno! Gih, Sofá, Punha, Vinícius: *arigatô!* Agleison, Clarice, David e Gil (AnimeMaster) sempre tão atenciosos comigo... Agradeço a confiança depositada em mim e no meu trabalho. *Domo Arigatô!*

Tiago Fassoni, obrigada pelas correções, explicações e discussões sobre a cultura japonesa. Aos irmãos Fernando e Marcos Mekaru pelas dicas. Zureba (*Kame Rider*): pela simplicidade no trato com esta tiete/pesquisadora! Chico Saga (*Kame Rider*), sua atenção e gentileza sempre me cativaram como fã e amiga! Nat e Pri (*Kame Rider*), obrigada por me receberem de braços abertos.

Aos que me auxiliaram na reta final deste trabalho – os professores e amigos Damasceno e Guerra (História – UECE) pela colaboração. Renato Siqueira, pelo incentivo. Washington (Associação para o Estudo da Cultura Japonesa) e ao Consulado Geral do Japão no Recife (representado na pessoa de Satoko) pela gentileza e atenção.

Artur e Annita, o entusiasmo de vocês foi revigorante quando achei que não me restavam forças... Ao meu *robert* favorito, Hítalo (Filosofia – UFC), por ler e debater comigo sobre os seriados e quadrinhos que foram utilizados nesta pesquisa.

Aos membros da FCNB (Fundação Cultural Nipônica Brasileira): organizadores, coordenadores e diretores do SANA – entre eles: Carlos Eduardo (Kdú), Clarice, Diana, Herick, Igor (Sneipo), Igor Lucena, Marcus, Rafael (Monstrim), Ricardo (Bugana) – os meus sinceros agradecimentos.

Em especial agradeço a **Aline Hollanda** pelas portas do SANA que me foram abertas. Sem sua ajuda, seria mais difícil terminar este trabalho.

A todos que me auxiliaram nesta etapa, não resta outra coisa a não ser dizer:

Domo Arigatô Gozaimasu!

SUMÁRIO

| | |
|--|------------|
| Introdução | 9 |
| Percursos Metodológicos | 11 |
| Capítulo 1 <i>Otaku no Brasil</i> ou à brasileira: a resignificação do ser <i>otaku</i> | 13 |
| 1.1 Japop ou cultura pop japonesa | 13 |
| 1.2 <i>Nihon no otaku</i> (Otaku do Japão) | 17 |
| 1.3 O <i>otaku</i> e a sua resignificação no Brasil | 20 |
| Capítulo 2 <i>Otaku</i>: de fenômeno televisivo à internet | 23 |
| 2.1 Os seriados japoneses no Brasil | 23 |
| 2.2 Anime, mangá, tokusatsu: 45 anos de sucesso no Brasil | 28 |
| Capítulo 3 A Praça Portugal como espaço de sociabilidade otaku em Fortaleza | 64 |
| 3.1 Localização da praça Portugal dentro da cidade de Fortaleza | 64 |
| 3.2 A praça Portugal 10 anos depois... .. | 70 |
| 3.3 Os <i>otaku</i> na praça Portugal | 74 |
| Capítulo 4 Eventos de cultura pop japonesa no Ceará: uma etnografia no SANA 8 | 78 |
| 4.1 Histórico do SANA | 78 |
| 4.2 SANA 8 | 87 |
| 4.2.1 O otaku e a sua preparação para o SANA | 90 |
| 4.2.2 O ônibus como mecanismo de sociabilidade e identificação | 94 |
| 4.2.3 As resignificações no SANA 8 | 96 |
| 4.2.4 A indumentária sagrada: o <i>cosplay</i> | 109 |
| 4.2.5 SANA Show, o encerramento da festa | 111 |
| Conclusão | 115 |
| Referências | 117 |
| Anexos | 126 |

INTRODUÇÃO

“Foi o tempo que dedicastes à tua rosa, que fez tua rosa tão importante”.
Saint Exupéry

Com a expansão do capitalismo, novos estilos de vida e de lazer surgiram fazendo com que fossem criados novos mercados de consumo e de produção, assim como novos fetiches. Desde a década de 1950, asseveram Brandão e Duarte (1992), o mercado descobriu nos jovens o potencial de consumidor de seus produtos.

A televisão ao longo das últimas décadas tem feito parte da vida de crianças, jovens e adultos. Ela está na intimidade dos lares, independentemente da classe social. Foi através da televisão que muitos brasileiros conheceram o universo das produções culturais estrangeiras, inclusive as japonesas. Desde a década de 1960, os brasileiros se acostumaram a assistir *tokusatsu*¹ e *animes*² que eram exibidos por emissoras como a Tupi, Bandeirantes, Manchete, Globo, SBT e Record.

Na atualidade, além de *animes* e *tokusatsu*, os *mangás*³ fazem bastante sucesso, principalmente entre um grupo que é formado, em sua maioria, por não-descendentes de japoneses. Por razões metodológicas denominá-los-ei de *otaku*.

Otaku é uma palavra de origem japonesa que significa literalmente “em sua casa”, mas é utilizada no Japão para designar terceiros como fanáticos ou ainda como um ser anti-social que constrói suas relações através de computadores, vídeo games, internet, softwares ultramodernos, entre outros. Segundo o jornalista Étienne Barral (2000), não existe equipamento algum que chegue em nossas mãos que não tenha sido testado e não tenha os seus segredos desvendados pelos *otaku*. No Japão, segundo o autor, poucos ou quase ninguém se autodenomina *otaku*, ao contrário, muitos sentem vergonha por serem rotulados desta forma.

No Brasil, o termo *otaku* chegou apenas com o sentido de um apreciador “hard-core” de *animes*, *mangás* e *tokusatsu*, mas tornou-se sinônimo de fã das artes japonesas. Apesar de muitos conhecerem o verdadeiro significado da palavra, alguns dizem com

¹**Tokusatsu:** Abreviação de “*tokushu kouka satsuei*” (*tokushu kouka* – efeitos especiais, *satsuei* – filmagem; *tokushu kouka* + *satsuei* – filme de efeitos especiais) sendo que na atualidade, o termo virou sinônimo de filme ou séries japonesas em *live-action* que dão bastante destaque aos efeitos especiais mesclando várias técnicas como pirotecnia, computação gráfica, modelismo entre outras.

²**Animes:** abreviatura de “*animation*”, ou seja, animação em inglês. Termo utilizado para definir os desenhos animados japoneses.

³**Mangá:** termo usado no Brasil e em outras partes do mundo para designar as histórias em quadrinhos japonesas. No Japão utiliza-se para designar quaisquer histórias em quadrinhos, tanto as suas próprias produções quanto as estrangeiras.

orgulho que são *otaku*, perdendo, desta forma, todo o sentido pejorativo que o termo possui originalmente. Na perspectiva teórica de Sahlins (1990), poderíamos interpretar este fato considerando que o termo sofreu uma readaptação ou uma ressignificação cultural, pois quando dois esquemas culturais distintos entram em contato ocorre, segundo o autor, uma ressignificação baseada em esquemas pré-existentes.

É nestes espaços que os *otaku* mostram como ressignificam a cultura japonesa. Através das roupas, gestos e fala, a cultura típica de jovens frequentadores do bairro tecnológico de Akihabara (Tóquio) acaba sendo em parte assimilada e adaptada pelos *otaku*. Visando contextualizar o tema desta pesquisa, inicio o primeiro capítulo explicando o que é a cultura pop e como esta se construiu no Japão. Posteriormente, busco esclarecer a origem do fenômeno *otaku* e a sua ressignificação no Brasil.

No segundo capítulo reflito sobre a importância dos seriados exibidos na televisão brasileira como agentes formadores deste fenômeno social que denomino *otaku*. Desde a primeira exibição de National Kid na televisão brasileira, 45 anos se passaram e novas produções foram exibidas em canais abertos e fechados (canais pagos). Cinco gerações delimitadas pelos seriados exibidos se formaram. Em cada uma delas pode ser percebida a influência, maior ou menor, que os seriados e seus elementos de consumo exerceram.

Para que o entendimento sobre como a *indústria do imaginário* (MARCONDES FILHO, 1988) manipula as tendências na sociedade de consumo, realizo a segmentação de um período de tempo de 45 anos em cinco gerações. Esta divisão é decorrente da metodologia que utilizei durante toda a pesquisa: com auxílio da etnografia, pude conversar e entrevistar *otaku* frequentadores da praça Portugal e dos diversos eventos de *animes* que pude acompanhar. É também fruto de uma intensa pesquisa realizada nos mais variados *sites* e *blogs* dedicados a traduzir, legendar e “upar”⁴ os *tokusatsu*, os *animes* e os *mangás*, bem como *doramas* (novelas japonesas) e *anisongs*⁵.

Marc Augé em seu livro “Guerra dos sonhos” afirma que atualmente a sociabilidade entre as pessoas, principalmente entre crianças e jovens, gira em torno da televisão. E entre as cinco gerações que defino no presente trabalho, a quarta é de um valor especial, pois foi a partir do desejo de alguns dos adolescentes daquela época que os encontros na praça Portugal e por consequência os eventos com exibições de *anime* surgiram. Os encontros na praça Portugal surgiram da necessidade que os adolescentes e jovens *otaku* sentiam em realizar

⁴ Neologismo derivado da palavra de origem inglesa “Up” (acima, para cima). É um termo utilizado por usuários da *internet* para designar o arquivo enviado.

⁵ *Anisongs*: Abreviatura da palavra japonesa *animes* (desenhos animados) e da inglesa *songs* (músicas). É um termo utilizado para designar as músicas-tema das séries japonesas.

trocas materiais e simbólicas. A partir destas relações que tiveram início na praça Portugal surgiram eventos de cultura japonesa, entre eles o mais famoso é o SANA. A Super Amostra Nacional de Animes segue como o segundo maior evento do gênero no Brasil e será descrito no terceiro capítulo bem como as relações que acontecem durante todo o evento.

Percursos Metodológicos

O presente estudo foi desenvolvido a partir de uma abordagem etnográfica, descrevendo como alguns elementos provenientes da cultura japonesa são assimilados e transformados no cotidiano pelos *otaku* cearenses, especialmente em Fortaleza. A proposta de investigação é analisar as práticas sociais desses jovens considerando-os como sujeitos sociais ressignificadores de uma cultura pop oriunda do Japão. O grupo estudado possui vários pontos de encontro localizados na cidade de Fortaleza como os *shoppings*, galeria do rock, praça Portugal e eventos culturais.

Utilizando recursos como o diário de campo e entrevistas semi-estruturadas com os *otaku*, o presente trabalho estrutura-se com a seguinte pergunta de partida: o que é ser um *otaku* em Fortaleza e quais as suas implicações sociais? Como estes jovens ressignificam a cultura pop japonesa na cidade de Fortaleza, capital do estado do Ceará? Assim como Ruth Benedict questiona-se em seu livro *O Crisântemo e a Espada*, o que faz de um japonês, japonês? Questiono-me: O que faz de um *otaku*, *otaku*? Porque definir-se assim? Onde andam, o que fazem, o que pensam? São perguntas que me causam “coceiras nas idéias”, como já disse uma vez Rubem Alves.

Esta pesquisa é fruto de uma experiência particular, pois desde a infância acompanhei os seriados de origem japonesa que eram exibidos pela extinta Rede Manchete. Com o passar dos anos esse gosto por produções japonesas, aumentou – assim como aqueles que freqüentavam a praça Portugal, também senti uma grande necessidade de “conversar sobre o programa de véspera” (Augé, 1998) e deste modo fui conhecendo mais pessoas que tinham gostos semelhantes ao meu.

Até 2003, não sabia o que era um *otaku* (e também não me considerava uma) somente quando um amigo que fazia o curso de japonês na UECE me explicou o que era, qual seu sentido original e como era usado no Brasil me descobri como tal. Ainda neste ano, participei pela primeira vez do SANA. Foi quando comecei a perceber a dimensão que o fenômeno *otaku* atingia no Brasil: crianças, adolescentes, jovens e adultos, entre eles muitos pais e mães que levavam seus filhos para conhecer as produções culturais japonesas.

Desde o primeiro evento que participei a linguagem social utilizada pelos *otaku* me chamou à atenção – as roupas, os gestos, a fala, os *cosplays*, etc. E com o início da minha formação de cientista social, comecei a perceber outros elementos que também estavam ali presentes. Autores como Ruth Benedict, Roberto DaMatta, Durkheim, Geertz, Lévi-Strauss, Mauss e Sahlins, ajudaram-me a converter o olhar de uma *otaku* para o de uma pesquisadora.

Pensar inicialmente na diferença existente entre o *otaku* brasileiro e o *otaku* japonês tornou-se um campo fértil para que novas questões surgissem. E ao refletir sobre as práticas sociais desenvolvidas pelos *otaku* de Fortaleza fui percebendo o quanto havia assimilado da cultura pop japonesa: na fala, o uso de expressões de origem japonesa como (*kawaii* (fofo), *sugoi* (legal), por exemplo), as expressões performáticas corporais (os gestos e a risada). Em diversos momentos, não conseguia explicar as coisas mais triviais sem utilizar os elementos japoneses que havia incorporado.

Com o objetivo de mostrar como as práticas sociais dos *otaku* de Fortaleza dão novos significados a símbolos antigos oriundos da sociedade japonesa e que estão presentes em suas produções culturais, expus durante o presente trabalho, por meio da descrição etnográfica como essa ressignificação ganha vida. Captadas a partir da fusão dos olhares da *otaku* e da pesquisadora, além de estar aliada a arcabouços teóricos que ajudaram na reflexão e na construção do texto, tracei uma linha de investigação buscando mostrar quais são os valores japoneses e como estes são ressignificados na prática trazendo para o meio acadêmico uma nova experiência da juventude de Fortaleza.

Capítulo 1 *Otaku no Brasil* ou à brasileira: a ressignificação do ser *otaku*

“*Deru kui wa utareru*”.

(O prego protuberante será martelado, provérbio japonês em tradução livre).

A idéia central deste capítulo consiste no estudo da ressignificação cultural de itens da cultura japonesa realizada por jovens brasileiros que se auto-denominam *otaku*. No Japão, ser *otaku* é ter uma vida muito reclusa, pois estes jovens são vítimas de preconceito e exclusão social (BARRAL, 2000). No Brasil, o termo adquiriu outro sentido, sendo usado pelos apreciadores da cultura pop japonesa, a *japop*, para se designar como fãs. Desta forma, o termo perdeu seu caráter negativo e adquiriu uma nova conotação, diferente de seu sentido original.

Os autores aqui utilizados para a análise do *otaku* japonês explicam que os primeiros jovens denominados *otaku* pertencem à geração nascida no pós-guerra – nos anos 1970-80, gozaram de um período de economia mais estável e desfrutaram de tudo o que o dinheiro pode comprar. Com esta geração, as músicas tradicionais como o *enka* (gênero de música dramática e lamentativa), perderam seu espaço na mídia para as músicas de ritmos e arranjos ocidentais. Na TV, no cinema e nos quadrinhos, a prioridade são produções com tons mais joviais. Assim surgiu a cultura pop japonesa – baseada em elementos da cultura tradicional e reformulados a partir da fórmula ocidental.

Para explicar a origem deste fenômeno que não está mais restrito ao Japão, faço a opção de inicialmente explicar o que é a cultura pop japonesa e como esta surgiu, para que o leitor possa compreender o *otaku* como produto da mídia. Afinal, “os japoneses exportaram seus mitos, samurais, seus monstros”⁶.

1.1 *Japop* ou cultura pop japonesa

Segundo Cristiane Sato (2007), existem diferenças entre a cultura pop e a cultura popular. Esta última, segundo a autora, é representada pelo folclore, no qual lendas, contos, cânticos, festejos, etc. são passados geração após geração por meio da ação e da oralidade. O pop, por sua vez, é a representação de um fenômeno estritamente ligado ao comércio e à indústria cultural de massas. Programas de auditório, telenovelas, seriados de quaisquer

⁶ Apresentação do livro *Os japoneses* (2008), redigido pelo editor do livro, E. Pinsky.

países, música, moda, revistas, por exemplo, são itens que podem ser considerados como integrantes da chamada cultura pop.

A advogada e autora do livro “*Japop: o poder da cultura pop japonesa*” explica que o pop japonês começou a ser formado no pós-guerra, com a ocupação do território nipônico por tropas norte-americanas. Neste período, o Japão passou por grandes transformações nas diversas esferas do cotidiano, sejam elas de ordem econômica, política ou cultural. Segundo Célia Sakurai (2008), noções ocidentais de individualização, amor romântico, direito e justiça foram inseridas por intermédio das artes como o cinema, a música e a literatura (p. 201-202).

Sato (2007), afirma que a propaganda que anteriormente era utilizada para divulgar as ideologias militaristas, no pós-guerra e durante a Guerra Fria passou a ser o veículo de divulgação do *american way* (sonho americano), numa tentativa de conter o avanço do comunismo. Sakurai (2008) afirma em seu livro⁷ que durante a ditadura militar nacionalista que governara o Japão no período da 2ª Guerra Mundial, toda e qualquer representação de estrangeirismo era proibida ou desprezada pelo povo.

Com a rendição japonesa e a ocupação americana, a cultura ocidental não podia mais ser barrada. Iochihiko Kaneoya (2008) afirma que:

[...] em vez de ódio os ocupantes receberam respeito; em vez de oposição, gratidão; em vez de rancor, amizade. *O povo todo se mostrava otimista e ansioso pela reconstrução de um novo país*, passando a absorver avidamente a cultura ocidental (grifos meus)⁸.

Cristiane Sato (2007) e Célia Sakurai (2008) afirmam em seus respectivos textos que, com a rendição japonesa em 1945, a influência norte-americana sobre o território nipônico não pôde mais ser contida: as músicas, os filmes de Hollywood, os *comics*, as expressões de origem inglesa e até mesmo a Coca-Cola tornaram-se parte do cotidiano deste povo.

Contudo, a cultura ocidental não foi simplesmente absorvida: as autoras afirmam que os japoneses criaram seus próprios ídolos baseados na fórmula de produção americana e incorporaram, neste processo, elementos particulares, próprios da cultura local. Segundo Sahlins (1990), só é possível que transformações como estas aconteçam devido ao caráter dinâmico que a cultura possui.

⁷ Cf. Os japoneses, ed. Contexto, 368 págs.

⁸ Publicado no site <<http://www.nipocultura.com.br/?p=24>> sob o título “*A alma do povo japonês*”. Acesso em: 15. out. 2008.

Segundo Iochihiko (2008), com o fim da 2ª Guerra Mundial e o advento da Guerra Fria, o Japão que se reconstruía com o auxílio dos EUA, servia de vitrine para que o capitalismo fosse divulgado, numa tentativa de barrar o avanço do comunismo:

Após a guerra, capitaneadas pela Doutrina Truman e o Plano Marshall, garantiu-se a recuperação econômica da Europa e nessa esteira, *beneficiou-se também o Japão por corporificar, naquele momento, a expectativa do baluarte das forças capitalistas no oriente, constituindo barreira capaz de se contrapor ao avanço do bloco socialista. Os Aliados tinham, portanto, grande interesse na recuperação econômica do Japão* (grifos meus).

Cristiane Sato (2007) afirma que ao adaptarem a idéia do *american way*, os japoneses buscaram na sua tradição, os elementos para criar o seu mercado de consumo. Ainda segundo ela, a cultura pop foi fundamental para que a identidade nacional fosse reconstruída. Sakurai (2008) mostra em sua obra que mesmo com toda privação sofrida durante a reconstrução do país, a indústria nacional teve incentivo para que todo o processo de “ocidentalização” fosse viabilizado: ao renunciar ao desenvolvimento bélico, o governo passou a investir na mão-de-obra qualificada, apoiando também o desenvolvimento de novas tecnologias. Graças a um esforço em conjunto entre setores privados e o governo, 20 anos após o cessar da guerra, o Japão surge como uma “fênix dos tempos modernos”, tendo se apresentado nos Jogos Olímpicos de 1964 como o país da tecnologia.

Ortiz (2000) diz que se nos anos 1950, durante o período de reconstrução do país, o lazer estava restrito a atividades como escutar rádio, ler revistas e assistir a alguns esportes como o *sumô* ou *beisebol*, somente com o rápido desenvolvimento alcançado na década seguinte foi que os japoneses começaram a demonstrar interesse na prática do lazer. “Com o crescimento da economia, eles passaram a ter mais renda e mais tempo disponível para aplicar nas coisas de lazer” (p. 109).

Sato (2007, p. 17) diz que, impulsionado pelo grande desenvolvimento sócio-cultural gerado pela “bolha econômica”, o povo tinha sede de informação e de entretenimento:

Sendo um fenômeno ligado à industrialização e à sociedade de consumo, é importante ressaltar que o pop japonês ocorreu e foi beneficiado por condições culturais e econômicas extremamente favoráveis que o país conquistou no pós-guerra, principalmente a partir dos anos 60, quando o então Primeiro-ministro Hayato Ikeda implantou um histórico programa econômico, que em dez anos duplicou e distribuiu de forma ampla a renda per capita do país, criando a nação da maior e mais rica classe média do mundo. Ao mesmo tempo, o país alcançou uma das mais altas taxas de alfabetização e escolaridade do planeta, formando um povo sedento de informação. A cultura pop em qualquer parte do globo, é baseada em consumo, e isso faz com que o pop seja um fenômeno cultural e comercial.

A autora explica, ainda, que nas décadas de 1970 e 1980 a geração nascida no pós-guerra desfrutou de uma economia mais estável, diferentemente de seus pais que levaram uma vida no estilo espartano. Eles desfrutaram de tudo o que o dinheiro pode comprar. Consumo é a palavra ideal para definir estes jovens:

Nada que lembrasse hábitos e valores frugais das gerações anteriores lhes agradava. Nas rádios, os ritmos e arranjos ocidentais com letras frívolas do J-pop tomavam o lugar das baladas tradicionalistas, dramáticas e lamentativas do *enka*. No cinema, na TV e nos quadrinhos, tudo se torna mais fantasioso e mais adolescente. Estar na moda torna-se prioridade de vida [...] (Sato, 2007, p. 20).

Ela explica, ainda, que diversas *zoku* (tribos urbanas) surgiram neste período e que estas podem ser definidas “pelos visuais que adotam, as marcas que vestem, as lojas que frequentam, as revistas que lêem e as gírias que criam e falam” (Sato, 2007, p. 20).

Brandão & Duarte (1992) afirmam que do mesmo modo que os adultos criam seus sistemas de valores, os jovens também o possuem – as diversas “*tribos urbanas*”, como a mídia costuma designar os grupos juvenis, são um reflexo de como a partir dos anos 1950 a “cultura de jovens” entrou em voga como consequência da expansão capitalista sedenta por novos mercados de consumo. Desta forma, por estarem intimamente ligados ao capitalismo e às novas “ondas de consumo”, os movimentos de juventude se expandiram pelo mundo influenciando diversos movimentos culturais, inclusive o surgimento dos *otaku* japoneses e brasileiros.

Com o crescente desenvolvimento da tecnologia, principalmente dos meios de comunicação (cinema, rádio, televisão, fotografia e principalmente a *internet*), um maior número de pessoas pode ter acesso à informação, gerando assim a denominada “cultura de massa”. Esta cultura é gerada pela indústria visando atingir o maior número de pessoas possível. Sendo que a sociedade de consumo é formada por um público generalizado oriundo das diversas camadas sócio-econômicas. O que estes diversos segmentos sociais tem em comum é o potencial de consumo dos produtos criados para a mídia.

Entre as diversas *zoku* existentes no Japão, a que nos interessa para o desenvolvimento desta pesquisa é a dos *otaku*.

1.2 *Nihon no otaku (Otaku do Japão)*

Otaku é um termo utilizado pelos japoneses quando têm a necessidade de manter relações com outras pessoas, contudo, não desejam que estas sejam aprofundadas. No Japão, poucos ou quase ninguém se denomina *otaku*, ao contrário, eles sentem vergonha por serem rotulados desta forma, pois este “... não é um qualitativo que se ostente no peito” (BARRAL, 2000, p. 28) e poucos são os jovens que se vangloriam de ser um *otaku*.

O *otaku* japonês foi gerado no seio do grande desenvolvimento que o Japão teve nos anos seguintes ao pós-guerra. Essa é uma palavra de origem nipônica e possui dois significados primordiais pré-existentes ao surgimento do fenômeno:

[...] o primeiro corresponde à leitura de um dos caracteres japoneses utilizados para designar a habitação, o lugar onde se vive. O segundo significado da palavra é uma extensão do primeiro sentido: é um tratamento impessoal de distanciamento que os japoneses utilizam quando precisam dirigir-se a alguém sem, contudo, desejar aprofundar a relação travada (ibid., p. 25).

Segundo o jornalista francês Étienne Barral, em 1983 o ensaísta Nakamori Akio, num artigo publicado na revista *Burikko* utiliza a palavra *otaku* para designar o novo fenômeno que atingia a juventude japonesa. E, somente em 1989, devido a uma amálgama da imprensa, o termo passou a ter um sentido pejorativo, onde *otaku* passou a ser reservado a terceiros, seja em tom de brincadeira, seja como reprovação, ou até mesmo um insulto. Os jovens que se encaixam nesta classificação desconfiam das relações interpessoais, pois foram transformados em desadaptados sociais.

Ainda segundo o jornalista, eles são considerados como a expressão de um mal-estar generalizado da juventude japonesa – indecisa entre os sonhos de juventude e a realidade de uma educação e de uma sociedade onde não sobra espaço para o idílico. Preferem estar na companhia dos personagens de *animes*⁹ e *mangás*¹⁰ ou das vedetes oriundas da mídia ao invés de humanos, que não tentam entendê-los. O próprio termo

⁹ *Animes*: abreviatura de “*animation*”, ou seja, animação em inglês. É utilizado no Brasil e em outras partes do mundo para referir-se ao desenho animado japonês. No Japão, o termo designa qualquer produção animada, quer esta seja nipônica ou estrangeira.

¹⁰ *Mangás*: termo usado para designar as histórias em quadrinhos japonesas. Assim como o *anime*, a palavra *mangá* é usada no Japão em referência a quaisquer histórias em quadrinhos, tanto as suas próprias produções quanto as estrangeiras.

otaku, espécie de tratamento cerimonioso e impessoal que o os jovens japoneses utilizam entre si, expressa essa dificuldade em comunicar-se que eles tanto sentem.

Os *otaku*, conforme Barral (2000) explica em seu livro, refugiam-se num mundo de fantasias, numa tentativa de escaparem de uma realidade perversa que foi planejada antes mesmo de seu nascimento. Este é um fenômeno considerado pelos japoneses como vergonhoso, tido como uma síndrome, pois eles aparecem “... no Japão como doces sonhadores que permaneceram na infância, que se dedicam a ocupações fúteis, mas que terminarão por entrar na linha, ao menos na aparência” (Ibdem, p. 30). Estes jovens têm aversão a aprofundar as relações e só se sentem bem no interior do universo virtual criados para si. Utilizam como meio de comunicação a *internet* e as redes eletrônicas, onde aparecem somente com pseudônimos.

Segundo o autor, esta é a geração do *walkman*, produto emblemático japonês que é vetor de intimidade e que permite ao seu portador o isolamento no espaço público. Este é ainda o símbolo da recusa de engajar-se nos problemas sociais: “É preferível Mozart ou os Rolling Stones a buzinas e miseráveis” (BARRAL, 2000, p. 27).

No livro “*Otaku: os filhos do virtual*” nos é exibido que na palavra *otaku* existe uma recusa ao sofrimento. Esta é uma geração que nada quer arriscar em relação ao outro, preferem manter-se no isolamento de seu quarto, onde o jovem se dá o direito de viver e de transgredir tabus: sexo, morte, sofrimento e até mesmo a violência (p. 27).

O autor considera, ainda, que muitos destes jovens têm um pouco de *Peter Pan*¹¹, tentam atrasar a sua entrada no mundo dos adultos, sentem nostalgia da infância e tendem a querer preservar o que de melhor ela possuía. Utilizam-se do mundo real apenas como provedores de suas fantasias, pois é aqui aonde vem buscar suas musas: as vedetes da televisão e os personagens das animações (*animes*), quadrinhos (*mangás*) e *tokusatsu*¹².

Durante todo o texto em análise, o francês radicado desde a década de 1980 no Japão, nos mostra diversos tipos de *otaku* existentes e entre eles está o colecionador de bonecas ou de maquetes que são vendidas em *kits* para montar e, na atualidade, fãs do mundo inteiro utilizam o termo *garage-kit* para denominar a sua paixão. Geralmente, estas bonecas são personagens de séries japonesas de grande sucesso.

¹¹ Personagem criado em 1911 pelo escocês James Matthew Barrie (1860-1937).

¹² *Tokusatsu*: entre os *otaku*, fãs do estilo, o termo é utilizado como sinônimo de filmes ou séries japonesas feito com atores reais e que dão ênfase aos efeitos especiais mesclando várias técnicas como pirotecnia, computação gráfica e modelismo.

Afirma ainda que muitos chegam a se envolver de tal forma com suas bonecas que vivem para com ela um amor onírico, em que as mulheres virtuais (as bonecas em *kit* ou mesmo as desenvolvidas na galáxia *pixel*, ou computador) são superiores às reais. Um exemplo desta superioridade pode ser vista na história *Den-ei-shoujo-Video Girl Ai*, publicada no Brasil pela editora JBC, que retrata a superioridade da garota virtual sobre a real (a heroína sai de uma fita de video cassete para ajudar um garoto que é muito desajeitado com meninas da sua idade).

No Japão, diversos eventos foram criados ou organizados para agradar os colecionadores dessas personagens em três dimensões. Nestas ocasiões, os aficionados japoneses atualizam suas coleções com itens raros, muitas vezes feitos especialmente para o evento. Um exemplo bem interessante é a *Comiket (Comic Market)* – feira de fanzines que no Japão atrai em média 500 mil pessoas duas vezes ao ano.

Ser *otaku* no Japão é ter uma vida muito reclusa, pois estes jovens são vítimas de preconceito e exclusão social. A seguir, um trecho retirado do *blog* de Renato Siqueira (aluno do curso de letras português/japonês – USP) onde ele exemplifica o pavor da sociedade japonesa perante este fenômeno:

[...] Quando andava com uma amiga japonesa dentro de uma convenção de *animes* fui cutucado por ela em certo momento e ouvi: ‘*you know that here only otaku, né?*’. E eu respondi: ‘sim, qual o problema?’. Ela me disse: ‘*they are kimoi, eu tenho medo deles*’. *Kimoi* é uma palavra japonesa que significa literalmente ‘nojentão’. Com essa preocupação da minha amiga eu resolvi que queria saber o motivo dessa repulsa dos japoneses pelo conceito *otaku* [...] (grifos meus).

A explicação que ele encontrou é semelhante a que Barral cita em seu livro: em 1989, um *serial killer* chamado Tsutomu Miyazaki foi preso pela polícia por ter espartilhado e matado quatro estudantes japonesas com requintes de crueldade. Durante a investigação do caso, em seu quarto foram encontrados diversos *animes* no estilo *hentai*, de conteúdo sexual. Desde então, Miyazaki passou a ser chamado pela imprensa japonesa de “o assassino *otaku*” e devido a esta amálgama gerada pela imprensa na ânsia de cobrir o caso, o resultado é que este mal entendido acabou condenando os outros fãs a uma vida reclusa. Pessoas que tinham por *hobbie*, desenhar e colecionar *fanzines*, bonecas, *mangás*, por exemplo, foram associadas ao *serial killer* passando a ser mais ainda discriminadas pela sociedade japonesa.

Diversas tentativas foram feitas para que os *otaku* saíssem desse ostracismo no qual estavam jogados, mas foi apenas em 2005 que esse assunto ganhou certa notoriedade: no período de Julho a Setembro, a TV *Fuji*, exibiu um *dorama* (novela) chamado *Densha Otoko*, em português, O homem do trem. Adaptada de uma obra literária, ele se baseia em uma história real postada num fórum anônimo. Este é um romance adaptado aos tempos modernos e tem como foco principal os *otaku* japoneses. A série despertou interesse em muitos jovens, além de ter conseguido amenizar a visão negativa que a sociedade em geral tinha deste grupo.

Na sua obra, Barral diz que o fenômeno *otaku* já ultrapassou as fronteiras do Japão – tem caráter mundial. Desconhecedor de fronteiras, deixou de ser uma preocupação apenas para os japoneses, pois os jovens das sociedades pós-industriais sentem necessidade de fugir da realidade que os assombra: a falta de emprego e a exclusão social, assim como os japoneses tendem a escapar de uma realidade planejada. Ser *otaku* no Brasil e no restante do mundo, para o autor, é bem diferente da realidade sociológica enfrentada pelos jovens assim intitulados no Japão. Afirma ainda que essa cultura que tanto fascina e atrai os ocidentais é uma das poucas em que eles podem nutrir os seus sonhos de adolescência, sem falsos moralismos e, em contra partida, não serem tomados por crianças.

1.3 O *otaku* e a sua ressignificação no Brasil

Assim como “[...] os nomes antigos, que estão na boca de todos, adquirem novas conotações, muito distantes de seus sentidos originais” (SAHLINS, 1990, p. 10), o termo *otaku*, no Brasil, foi ressignificado, recebendo um novo sentido, diferente do que possui no Japão. Aqui, apesar de conhecerem a verdadeira acepção da palavra, alguns se autodenominam com orgulho, *otaku*, ou seja, fã de *animes*, *mangás*, *tokusatsu* e da *J-music* (música japonesa), das produções culturais exportadas pelo Japão. O termo chegou ao Brasil juntamente com os imigrantes japoneses, contudo, seu uso permaneceu restrito à comunidade nipônica até o início dos anos 1990, quando foi publicado um artigo na revista especializada em animações Herói. Neste texto é mencionado simplesmente que *otaku* é o fã da cultura pop japonesa, mas não complementa que este é utilizado como pejorativo no Japão.

Quando estes jovens começaram a manter contato com a língua japonesa através de cursos, descobriram que a palavra *otaku* no Japão é um pejorativo; apesar disto, existem aqueles, na atualidade, que ainda usam o termo para se identificar como pertencentes a um grupo social. Estes, sempre lembram que são *otaku* à brasileira – jovens que conhecem os elementos da *japop*, como músicas, cantores, dubladores (brasileiros e japoneses), desenhos, jogos, etc.

Sahlins (1990, p. 6) explica em seu livro *Ilhas de História* que a dinamicidade da cultura possibilita transformações como a ressignificação do sentido que o termo *otaku* possui. A este respeito, Hannerz (1997, p. 6) diz que a cultura pode ser transmitida de diferentes formas – a partir de imigração de indivíduos de uma etnia ou mesmo pelo avanço das tecnologias de comunicação, possibilitando que as trocas simbólicas aconteçam mais rápida e intensamente.

Em parte, elas impõem línguas estrangeiras, ou algo parecido, no sentido de que a mera exposição não é o mesmo que compreender, valorizar ou qualquer outro tipo de apropriação. Mas, em outros casos, um gesto, uma música, uma forma, quer sejam transmitidos por meios eletrônicos através de satélites de comunicação, quer trazidos por um estrangeiro que desembarca no lugar, poderiam ser imediatamente compreendidos.

Os jovens, segundo Brandão & Duarte (1992), criam seus próprios sistemas de valores e estes, por sua vez, são essencialmente geradores de sociabilidade além de serem um reflexo da expansão capitalista sedenta por novos mercados de consumos. Os movimentos de juventude, dizem os autores, ao se expandirem pelo mundo influenciam os diversos movimentos culturais. E, na atualidade, com o rápido desenvolvimento das tecnologias, principalmente dos meios de comunicação, um número maior de pessoas podem ter acesso à informação. Stuart Hall (2000, p. 7) argumenta que a modernidade traz consigo mudanças no paradigma da identidade, pois:

[...] as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado. A assim chamada ‘crise de identidade’ é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social.

É sabido que entre jovens e adultos existem divergências, pois o jovem é um ser que se encontra em pleno desenvolvimento e em conflito. Esta é uma fase de transição entre a infância e o universo adulto, sendo somente considerado “maduro” quando se encontra

adaptado à estrutura social vigente ou então quando obedece às normas e valores do sistema em que vive (BRANDÃO & DUARTE, 1992, p. 6).

Harvey (1993, p. 257-258), argumenta que nas últimas décadas (vale lembrar que o livro foi escrito no final dos anos 1980), vivemos uma fase de intensa compressão do tempo-espço, que por sua vez, causa um grande impacto nas práticas político-econômicas, sobre o equilíbrio do poder de classe, assim como na vida sócio-cultural:

A mobilização da moda em mercados de massa (em oposição a mercados de elite) forneceu um meio de acelerar o ritmo do consumo não somente em termos de roupas, ornamentos e decoração, mas também numa gama de estilos de vida e atividades de recreação (hábitos de lazer e de esporte, estilos de música pop, videocassetes e jogos infantis etc.). Uma segunda tendência foi a passagem do consumo de bens para o consumo de serviços - não apenas serviços pessoais, comerciais, educacionais e de saúde, como também de diversão, de espetáculos, eventos e distrações (grifo nosso).

Argumenta ainda que, devido ao grande desenvolvimento econômico e tecnológico que o mundo vive, novas formas de comunicação também surgem ampliando o acesso à informação. E, com a expansão do capitalismo, novos estilos de vida e lazer fazem com que novos mercados de consumo surjam. Deste modo, a chamada “cultura juvenil” (BRANDÃO & DUARTE, 1992) passou a ser visada pelo mercado e fez com que os jovens se tornassem consumidores em potencial.

Entre os *otaku* brasileiros, mais especificamente os cearenses, a cultura pop japonesa é assimilada por intermédio da televisão e principalmente a internet; ela tem seus valores e sentidos incorporados e ressignificado na prática.

Capítulo 2 *Otaku*: de fenômeno televisivo à *internet*

Neste capítulo, no primeiro tópico, faço uma reflexão sobre o *otaku* como um produto oriundo da indústria cultural de massas. Apresento, em um segundo tópico, a análise de alguns dos seriados que foram exibidos no Brasil à luz das obras “O Crisântemo e a espada”, da antropóloga norte-americana Ruth Benedict, “Japop: o poder da cultura pop japonesa”, de Cristiane Sato¹³ e “Os japoneses” da antropóloga e historiadora Célia Sakurai, apontando a importância das culturas tradicional e pop japonesa, como formadoras deste fenômeno social.

2.1 Os seriados japoneses no Brasil

Sato (2007, p. 318) diz que na década de 1960 surgiu no Japão o primeiro super-herói cuja imagem foi vinculada ao patrocinador de uma série de TV. A indústria do imaginário, segundo Ciro Marcondes Filho (1988), traz uma avalanche de produtos culturais que compõem o cotidiano na sociedade. Além disso, os meios de comunicação e distribuição de cultura de massa como a televisão, são hábeis sedutores, pois "o domínio do capital transforma tudo em mercadoria e penetra até nos espaços mais escondidos" (Marcondes Filho, 1988, p. 12), agindo, ainda, segundo o autor, sobre as “necessidades reais não satisfeitas plenamente pela sociedade” (idem). Desta forma, pode-se dizer que o *otaku* é um produto oriundo diretamente da mídia, pois as produções culturais japonesas vêm para serem exibidas na televisão e, com elas, produtos como adesivos, camisetas, fantasias, bonecos, etc. são fabricados e vendidos.

A partir de 1964 tornou-se possível assistir, aqui no Brasil, às produções oriundas do Japão. A série pioneira foi National Kid exibido inicialmente pela Rede Record e posteriormente pela Rede Globo até por volta de 1970¹⁴, quando o então Ministro da Justiça da Ditadura Militar, Alfredo Buzaid, sancionou uma lei onde os seriados que possuíssem super-heróis voadores não poderiam mais ser transmitidos¹⁵.

¹³ A autora é advogada, tradutora e membro da ABRANDEMI – Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações Consultado em <<http://www.culturajaponesa.com.br/htm/cristianeasato.html>> e <http://www.abrademi.com/news_maison.html> 22. set. 2009.

¹⁴ Consultado em <<http://retrotv.uol.com.br/noticias/2009/0114.html>> 05. ago. 2009.

¹⁵ Consultado em <<http://www.tvsinopse.kinghost.net/n/nacional1.htm>> 10. set. 2009 e <[http://pt.wikipedia.org/wiki/National_kid_\(seriado\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/National_kid_(seriado))> 15. mar. 2009.

Nos diversos sites pesquisados que disponibilizam o *download* das séries de *animes* e *tokusatsu* que obtiveram destaque dentre todos os que foram exibidos no Brasil, até sites especializados em matérias sobre produções dos anos 1940-90, pude perceber que há uma divisão dos seriados apresentados por gerações variando sempre entre quatro ou cinco. E, para que haja uma melhor elucidação sobre o fenômeno *otaku* como um produto da mídia, dos seriados e de como estes exercem influência entre os jovens, crianças e até mesmo adultos brasileiros, faço a opção de dividi-los em cinco gerações que, de uma forma ou de outra, assistiram em suas infâncias a seriados de origem nipônica.

A primeira geração é a de 1964, marcada pela estréia de uma série nipônica na televisão brasileira, mais especificamente um *tokusatsu*, exibido pela Rede Record: National Kid¹⁶. A segunda geração corresponde aos anos 1970, época marcada pelas séries Ultra Seven e Ultraman¹⁷. Uma terceira geração (a partir de 1980), cresceu assistindo *animes* como Pirata do Espaço, Patrulha Estelar, Capitão Harlock, *Candy Candy* e aos *tokusatsu* *Changeman* e *Jaspion*¹⁸ que vieram juntamente com a inauguração da Rede Manchete.

Considero o ano de 1994 como o marco para o surgimento da quarta geração pois é neste ano que é exibido no Brasil o seriado Cavaleiros do Zodíaco (*Saint Seiya*), que foi, segundo Sato (2007), a série de maior popularidade em nosso país. Esta é a primeira série a atingir um sucesso sem precedentes em nosso país, segundo informa o *site* Wikipédia¹⁹. Com isso, segundo a mesma fonte, novos seriados foram trazidos pela Rede Manchete e por outras emissoras, como Bandeirantes, Globo e SBT.

A quinta e mais atual geração vivencia o segundo “boom” das produções japonesas. Diferente das anteriores, esta cresce dentro de um mundo virtual, com computadores, *internet*, mp3, *downloads*, *uploads*, etc. Eles assistem a *animes*, *tokusatsu*,

¹⁶ Consultado em <http://www.minhainfancia.com.br/national_kid.htm> 27. fev. 2008, <http://pt.wikipedia.org/wiki/National_Kid> 15. mar. 2009, <<http://retrovtv.uol.com.br/nationalkid/index2.html>> 19. jul. 2009, <http://shopping.banner-link.com.br/loja/loja.asp?loja_id=537&Pedido_Id=&produto_id=48202> 19. jul. 2009 e <http://www2.uol.com.br/ohayo/v4b/centenario/tokusatsu/jun18_tokusatsu.shtml> 19. jul. 2009.

¹⁷ Consultado em <<http://www.powerfuldownloads.com/2009/06/baixar-serie-ultraman-serie-completa.html>> 18. jul. 2009, <<http://www.nipoheroes.com.br/Tokusatsu/Ultraman/Ultraman.htm>> 21. jul. 2009.

¹⁸ Consultado em <http://www.infancia80.com.br/cinetv/seriados_jas_chan.htm> 21. jul. 2009, <<http://deividpteixeira.blogspot.com/2008/09/o-fantstico-jaspion-3-postagem.html>> 21. jul. 2009, <<http://deividpteixeira.blogspot.com/2008/09/o-fantstico-jaspion-2-postagem.html>> 21. jul. 2009, <<http://deividpteixeira.blogspot.com/2008/09/o-fantstico-jaspion.html>> 21. jul. 2009, <<http://seriadosnatv.blogspot.com/2007/01/jaspion-de-volta-nossa-infancia-querida_23.html>> 09. nov. 2008>, <<http://www.infantv.com.br/candy.htm>> 18. out. 2008, <<http://www.memorychips.com.br/desenhospir.htm>> 01. out. 2008, <<http://www.infantv.com.br/patrulha.htm>> 01. nov. 2008 <<http://www.jbox.com.br/materias/capitao-harlock-e-a-nave-arcadia/>> 01. out. 2008, <<http://forum.outerspace.com.br/showthread.php?t=36875>> 06. jul. 2009, <<http://tokusatus-download.blogspot.com/2009/04/rede-manchete-e-os-tokusatus.html>> 21. jul. 2009.

¹⁹ Consultado em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zod%C3%ADaco> 21. jul. 2009.

*k-dramas*²⁰ e *doramas* (novelas japonesas) através da *internet* e também são frequentadores dos eventos de *anime*, como o evento Super Amostra Nacional de Animes (SANA), segundo maior evento de cultura pop japonesa do Brasil. *Naruto*, *Bleach* e *Death Note* são *animes* recentes que mesmo antes de terem seus produtos licenciados no Brasil podiam ser encontrados disponíveis para *downloads* em português, com legendas inseridas por grupos de fãs, os *fansubbers*.

Na década de 1990, com o crescente avanço tecnológico, a *internet* começou a se fazer presente no cotidiano das pessoas e com ela um mundo de informações tornou-se acessível. Com o acesso à rede mundial de computadores, crescendo dia após dia, fóruns, grupos de discussão, *fansubbers* (grupos de fãs que traduzem e disponibilizam na rede seriados e quadrinhos) surgiram. Neles, informações como: ficha técnica, elenco de atores e dubladores, resumo da história, *spoilers*²¹, os equipamentos utilizados pelos heróis, seus poderes, os vilões, os personagens, informações sobre o autor, período em que foi exibido no Brasil.

Com o crescente desejo de consumir mais produtos semelhantes aos já disponibilizados na mídia, jovens americanos começaram a disponibilizar arquivos legendados em inglês para que o público de fãs deste país dispusesse de uma gama maior de produções vindas do Japão²². Inicialmente, segundo Yusuke – autor de uma matéria²³ sobre os *fansubbers* no site animeblade – só havia disponível em nosso país o material de origem americana, o que restringia o acesso àqueles que tinham conhecimento em língua inglesa.

Yusuke relata em sua matéria sobre os *fansubbers* que em nosso país jovens que tinham domínio da língua inglesa e que possuíam acesso à *internet* começaram a difundir o hábito de buscar mais as produções culturais nipônicas para divulgar os *animes* entre aqueles que não possuem conhecimentos em inglês. Tal atitude gerou a mobilização de outras pessoas, criando, assim, uma cadeia onde o intuito era disponibilizar *animes*, *mangás*, *tokusatsu* e filmes que estejam em inglês ou mesmo em japonês para que mais pessoas tenham acesso. Nas palavras dele:

²⁰ K-drama é a abreviatura de *Korean Drama*. Este termo é utilizado para designar as novelas coreanas que muitos *otaku* assistem.

²¹ Palavra de origem inglesa que significa “aquele que estraga”. É utilizada para definir as revelações das histórias, filmes, séries, etc. são feitas antes que uma leitura da obra seja feita.

²² Consultado em < <http://www.animeblade.com.br/especial/materias/fansubbers/> > 28. ago. 2009.

²³ Matéria intitulada: Fansubbers Virtuais Brasileiros. Disponível em <<http://www.animeblade.com.br/especial/materias/fansubbers/>> 28. ago. 2009.

Estes grupos de amigos que se juntam para simplesmente achar, traduzir, encodar [inserir] as legendas e distribuírem, tem como idéia uma maior divulgação do anime no Brasil e mostrar que anime não precisa ser necessariamente o que está passando na TV. Consultado em < <http://www.animeblade.com.br/especial/materias/fansubers/>> 28. ago. 2009.

Hoje, diversos grupos como o OMDA (O Melhor Dos *Animes*)²⁴, realizam o processo de tradução e inserção de legendas em português em diversos seriados. Para o desenvolvimento desta parte da pesquisa foram visitadas 38 páginas da *internet*, incluindo diversos *blogs* e *sites* oficiais das editoras²⁵ brasileiras que detém os direitos de publicação de algumas das histórias que terão seus resumos apresentados posteriormente. Alguns *sites* como “Minha Infância” disponibilizam os resumos e, em alguns casos, guia de episódios e ficha técnica de desenhos americanos e japoneses, seriados, filmes, programas da televisão, telenovelas e brinquedos que marcaram as gerações de 1940 a 1990. Já no *site* intitulado “Wikipédia” foram encontrados além de resumos, sinopses, características de personagens, curiosidades sobre as séries, *spoilers*, etc.

Cada *blog* ou *fansub* possui na personalidade uma forma diferente de lidar com o seu público-alvo – eles disponibilizam os resumos, as fichas técnicas, fotos, etc. de modo parecido, em alguns casos chegam a plagiar outras páginas da internet, colocando os mesmos resumos, com as mesmas fotos. Em outros casos, eles disponibilizam raridades, como no *site* “Mania de Colecionador”²⁶ que traz fotos de possíveis cards, *garage-kit* do personagem, a versão *mangá* da história e uma arma utilizada pelo herói da série National Kid. Determinados *sites* e *blogs* ainda disponibilizam o *download* de episódios dos mais diversos seriados, alguns destes ilegalmente, pois existem distribuidoras que detém os direitos de exibição e reprodução garantidos em nosso país.

O *site* “TokuSchool”, lançado em maio de 2007, disponibiliza para *download* (através do servidor *megaupload*) *animes* e desenhos animados como: As aventuras de Tin Tin (do belga Hergé), Futurama (do americano Matt Groening, mesmo autor de Os Simpsons), Duck Tales - Os caçadores de aventuras (Disney), He-Man e os Defensores do Universo (Filmation Studios/Mattel²⁷), X-Men (Marvel Comics), Sailor Moon (Naoko Takeuchi), Os Cavaleiros do Zodíaco (Masami Kurumada), Dragon Ball (Akira Toriyama).

²⁴ Consultado em <<http://www.omda-fansubs.com/>> 28. ago. 2009.

²⁵ Editoras pesquisadas: Panini e JBC.

²⁶ Consultado em <<http://www.maniadecolecionador.com.br/nationalkid.htm>> 12. jul. 2009.

²⁷ Informação consultada em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/He-man>> 03. set. 2009.

Entre os *tokusatsu*, alguns muito conhecidos dos fãs brasileiros são: Comando Estelar Flashman, Cybercop - Os Policiais do Futuro, Kamen Rider Black RX, Kamen Rider Black, National Kid, Policial de Aço Jiban, Power Rangers, Spectreman e Ultraman. Além de seriados muito populares – Chapolin, Densha Otoko (O homem do trem, em português) e Família Dinossauros – filmes, *anisongs*, OST's²⁸, OVA's²⁹, *mangás*, *Wallpapers*³⁰, etc.

Já portais como “AnimeBlade” disponibilizam *animes*, *mangás*, *tokusatsu*, *artbooks*, *j-music*, etc. produtos que não foram licenciados no Brasil. Caso alguma destas produções tenha seus direitos adquiridos, os *fansubs* (grupo de tradução) cancelam os projetos, até mesmo aqueles que já foram concluídos³¹. Na página de perguntas frequentes (FAQ)³² do *AnimeBlade* há elucidações sobre as regras que os *fansubs* devem seguir:

> O fansub X está cobrando pelos lançamentos.

Nos comunique para que possamos conferir este caso. Se realmente estiver comercializando os animes com propósito de lucro, o grupo será banido.

> O fansub X lançou um anime/mangá licenciado no Brasil.

Nos comunique, de preferência com informação e fonte sobre o licenciamento. (equipe do AnimeBlade. Consultado em <<http://animeblade.com.br/fansub/faq>> 02. set. 2009).

Nestes sites, as informações (os seriados e quadrinhos japoneses) encontram-se arquivados em servidores específicos, somente sendo exibidas as informações sobre as produções mais recentes.

Apresento, neste trabalho, os seriados divididos na forma de cinco gerações. Idéia esta, que surgiu a partir das entrevistas e conversas informais realizadas com *otaku* de diversas faixas etárias durante a pesquisa de campo, seja nos eventos ou na praça Portugal e também por meio de uma intensa pesquisa em diversos *sites* especializados em seriados e programas de televisão que também fazem referências às gerações, ainda que as agrupem de outra forma. E, ainda segundo esses *sites* pesquisados, desde que National Kid foi exibido pela primeira vez na televisão brasileira, se passaram 45 anos. Ao analisar os *sites* que falam sobre a história da televisão e sobre os seriados exibidos em nosso país, pude perceber que novas formas de influência surgiram e por meio delas se formaram novos grupos de fãs e em cada grupo, uma evidência do papel que estes seriados exercem

²⁸ **OST:** Original Sound Track.

²⁹ **OVA's:** Original Video Animation. São videos feitos diretamente para locadoras.

³⁰ Papéis de parede para a área de trabalho do computador.

³¹ No portal, quando o usuário realiza uma busca por um determinado(a) *anime/mangá* que fora licenciado no Brasil, o projeto de tradução é cancelado. Eles colocam a seguinte informação: “Título Licenciado por Imagem DVD”. Consultado em <http://www.animeblade.com.br/fansub/?menu=busca&form_busca=inu%20yasha&form_tipo=1> 09. ago. 2009.

³² **FAQ:** do inglês, *Frequently Asked Questions*, ou Perguntas Frequentes, em português.

nos meios de consumo. A diferença entre estas gerações é o modo como o contato com a cultura pop japonesa e com seus produtos de consumo acontece.

Como será visto no próximo tópico, por meio dos resumos dos seriados, as produções culturais japonesas possuem enredos atraentes, lutas coreografadas, efeitos especiais, personagens vestidos com cores vibrantes, cenários estrategicamente pensados e dramas pessoais de fácil identificação com o público alvo, além de simbolismos que possuem origem na sociedade japonesa.

2.2 *Anime, mangá, tokusatsu*: 45 anos de sucesso no Brasil

A análise deste capítulo está centrada nas obras “O crisântemo e a espada” de Ruth Benedict, “Japop: o poder da cultura pop japonesa”, de Cristiane Sato e “Os japoneses”, de Célia Sakurai. Na busca por decifrar o povo japonês, a antropóloga norte-americana Ruth Benedict (2002, p. 19) busca por um padrão cultural e para isso estuda os “enfoques japoneses acerca da condução da vida” e os “hábitos esperados e tidos como consagrados no Japão” (p. 20).

Nessa procura por hábitos consagrados, a antropóloga norte-americana retrata a cultura tradicional do povo japonês a partir de elementos históricos (o início da Era Meiji, com suas consequências, até o momento da rendição japonesa durante a Segunda Guerra Mundial) e das normas e valores morais japoneses – o círculo de obrigações japonesas, a virtude, a honra, a disciplina do corpo e da alma, a dívida para com os antepassados – pois, segundo a autora, eles se revelam no agir (*Idem*).

Já Cristiane Sato, ao traçar um panorama geral sobre a cultura pop japonesa (a *japop*), desde o seu surgimento – após o fim da Segunda Guerra Mundial e sob influência da ocupação americana – até os produtos “*made in Japan*” que consumimos, muitas vezes, sem atentarmos a sua origem, busca explicar o poder que esta cultura exerce tanto em japoneses quanto em brasileiros. E, para tal, ela analisa obras como *animes*, *mangás*, *tokusatsu*, filmes de diversos gêneros; ídolos da moda, do esporte e da música. Em cada um deles, elementos que permitem analisar como exercem influência nas diversas sociedades.

A terceira obra, assim como as anteriores e cada uma ao seu modo, servirá de auxílio ao desenvolvimento do presente trabalho, pois a *nikkei* (descendente de japoneses) Célia Sakurai realizou vasta pesquisa sobre a cultura japonesa, desde seus mitos criadores até a cultura pop – passando pela história (unificação do país, o Xogunato, Era Meiji, o

reencontro com o ocidente, a Primeira e a Segunda Guerras Mundiais e o pós-guerra); pela economia (o “milagre japonês” e o estouro da “bolha econômica”); pela imigração no século XIX, pela língua e regionalismos, pelas mudanças na estrutura da família japonesa e os casamentos (desde a antiguidade e o período medieval até os dias de hoje).

Ao retratar os guerreiros samurais que tiveram sua classe extinta com a chegada da Era Meiji, Sakurai (2008, p. 327-337) os aborda a partir da história, de sua ética presente no *bushido*, da espada que em tempos de guerra (no período do Xogunato) ou de paz representa uma arte e do *judo* (caminho suave), nova arte marcial que surgiu, assim como a idealização do samurai, pois o país necessitava de uma identidade nacional, capaz de unir o povo japonês em torno de um ideal, quer para se modernizar, “[...] quer para evitar que os valores japoneses sucumbissem totalmente à ocidentalização” (SAKURAI, 2008, p. 328). Na busca por uma figura que representasse o povo japonês, os líderes da Restauração Meiji escolheram o samurai como símbolo do japonês, pois apesar do Imperador ser uma figura emblemática, segundo Benedict (2002), ele está “fora de alcance da controvérsia nacional” (p. 111) devido ao caráter divino que o mesmo possuía até a Segunda Guerra Mundial. Os japoneses, diz a autora, eram capazes de lutar com varas de bambu, se assim o Imperador lhes ordenasse (BENEDICT, 2002, p. 35).

As produções culturais japonesas trazem consigo muito mais que histórias de ação, romance, suspense ou aventura. Elas são carregadas de simbolismos oriundos da própria sociedade e, segundo alguns teóricos da escola de Frankfurt, a indústria cultural de massas percebe e manipula para que o sujeito consuma os seus produtos. Contudo, o indivíduo que consome os produtos oriundos da “indústria do imaginário” (MARCONDES FILHO, 1988) seleciona as estruturas simbólicas que mais lhe convém e lhe agradam e as internaliza.

É durante este processo de internalização que ocorre a resignificação de elementos culturais, pois assim como os nomes antigos que segundo Sahlins (1990) recebem novas conotações muito distantes de seus sentidos originais, a cultura – conjunto de conceitos e categorias socialmente construídos e aceitos – está sujeita a mudanças.

No caso dos *animes*, *mangás* e *tokusatsu*, a indústria busca agregar os elementos da cultura tradicional japonesa e da cultura ocidental para que possa agradar a um público maior. Segundo Sakurai (2008), valores do *Bushido* (o código de honra dos samurais), por exemplo, podem ser encontrados em diversos seriados como: *Rurouni Kenshin*, *Jaspion*, Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, etc. Segundo ela, o mérito é necessário para que um guerreiro se torne um samurai e, “[...] por analogia, nenhum *Pokémon* evolui sem merecer

e sem guardar respeito e obediência ao seu dono, o mesmo que um samurai da era pré-*Tokugawa*” (SAKURAI, 2008, p. 249).

Sakurai (2008) mostra que durante a Era Meiji o Japão passava por um rápido processo de “ocidentalização” e as classes dominantes precisavam gerar no povo uma identidade nacional. O melhor símbolo era o samurai, um guerreiro idealizado, pois ele era, no imaginário das camadas mais baixas, o único a se destacar individualmente, apesar de fazer parte de um grupo coeso e unido (SAKURAI, 2008, p. 327).

Apesar dessa intensa “ocidentalização” pelo qual o Japão passou segundo Benedict (2002) a Reforma Meiji seguia somente como uma mudança de governantes, pois a “[...] Restauração simplificara somente a ordem hierárquica colocando no ápice o Imperador e abolindo o Xógum” (p. 72). Com a rejeição do sistema de castas, Ruth Benedict (2002) assevera que os estadistas japoneses no início da Era Meiji buscaram novas alternativas para manutenção da hierarquia – no exército, por exemplo, a honra passou a ter mérito em declínio do nome de família.

Sakurai (2008) mostra ainda que o samurai idealizado da Era Meiji perdeu seu espírito bélico no pós-Segunda Guerra Mundial e que este espírito teve de ser reciclado para a reconstrução do país. Posteriormente, Sakurai (2008, p. 331) diz que este mesmo espírito que foi reformulado e que tinha perdido tudo o que representava a belicosidade e a agressividade do guerreiro, foi aproveitado na cultura pop japonesa – por meio dos filmes, dos video *games*, *animes*, *mangás*, entre outros. Benedict (2002, p. 247) expõe que a espada tornou-se para este povo, de um modo geral, “[...] não um símbolo de agressão, mas sim uma analogia do homem ideal e auto-responsável”.

Desde a infância pude ler histórias em quadrinhos ocidentais, principalmente às americanas³³ e assistir aos *animes* e *tokusatsu* que eram exibidos na Rede Manchete. Por conviver com esses universos culturais distintos, pude perceber que o herói existe tanto no Oriente quanto no Ocidente, mas cada contexto cultural apresenta suas particularidades. É comum a estas produções, tanto nas japonesas quanto nas americanas, a idéia de que ao ser ameaçada surgem na Terra heróis para protegê-la “quer ele esteja vestido com uma roupa espacial com capacete, máscara, capa e luva” quer ele esteja acompanhado por amigos vestindo macacões colados e com cores diversas, como consta em vários dos sites pesquisados³⁴. A

³³ Refiro-me aos universos DC e Marvel, detentoras da maioria dos super-heróis conhecidos: Lanterna-verde, Super-Homem, Homem-Aranha, X-Men, Quarteto Fantástico, entre outros.

³⁴ Vide, por exemplo, controljr.blogspot.com/2008_12_13_archive.html, consultado em 24/11/2009.

principal idéia transmitida pelas séries americanas e japonesas é de que sempre há de aparecer um herói (ou um grupo deles) cuja missão é salvar a todos e manter a ordem.

A partir da análise dos seriados que assisti na infância, até os que assisto nos dias atuais, pude perceber que muitas das histórias produzidas no Japão estão baseadas na figura de um ser humano “normal” que luta para proteger seu país, o planeta Terra ou o universo que se encontra ameaçado pelas “forças do mal”. Ao fazer tal afirmação, não digo que todos os personagens das histórias produzidas naquele país se referem a seres humanos sem super poderes. O que desejo mostrar é que seriados nipônicos, como *Jaspion*, *Changeman*, *Bleach*, *Kamen Riders*, *National Kid*, *Ultraman*, *Ultra Seven*, *Spectroman*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Densha Otoko* e tantos outros, ao contrário das produções norte-americanas, apresentam seus heróis em situações humanas, semelhante à realidade – eles sentem medo, têm limitações, esperança e também se angustiam. Para melhor exemplificar minha análise, me valho do primeiro capítulo de *O Fantástico Jaspion*, onde o protagonista da série recebe a missão de proteger o universo das forças de Satan Goss.

No começo do primeiro episódio³⁵, Edin conta a Jaspion sobre a profecia contida na Bíblia da Via Láctea. Segundo esta, Satan Goss é um demônio que ao despertar trará consigo a fúria dos monstros espaciais, arruinando os planetas e exterminando a constelação. A princípio Jaspion acha que a profecia é apenas uma lenda até que eles sentem um tremor e saem da caverna onde se encontravam e veem Satan Goss. O herói não só toma consciência de que a profecia é verdadeira, mas também aceita a missão de proteger o universo. É quando Edin lhe confere a armadura *MetalTex*.

Conforme Campbell, autor do livro “O poder do mito” (1990, p. 143):

Existem heróis das duas espécies, alguns escolhem realizar certa empreitada, outros não. Num tipo de aventura, o herói se prepara responsabilmente e intencionalmente para realizar a proeza. Por exemplo, Atena ordenou a Telêmaco, filho de Ulisses: “Vá procurar o seu pai”. Essa busca do pai é uma aventura heróica superior, para os jovens. E a aventura de procurar o seu próprio horizonte, a sua própria natureza, a sua própria fonte. Você se compromete nisso intencionalmente.

Ao realizar uma leitura a partir do referido autor, deste momento no *tokusatsu*, pode-se dizer que Jaspion de certa forma se assemelha a Telêmaco, pois para os dois, cada um em seu contexto, este é o momento de mudança de fase, pois deixam de ser crianças e se tornam adultos.

³⁵ Episódio 1 – O planeta de Edin (parte 1). Consultado em: <http://www.youtube.com/watch?v=9VBhVWQF2gg> 09. nov. 2009 (último acesso).

Na parte final do primeiro episódio³⁶, em sua primeira missão, Jaspion é perseguido por dois monstros enfurecidos pela ação de Satan Goss. Após derrotá-los, o valente guerreiro entra em momento de introspecção, se questionando por ter matado seus inimigos. Este é também, o momento em que Jaspion percebe o quanto é grandiosa a sua missão.

Em 1964, como relatam diversos sites³⁷, uma primeira geração de crianças brasileiras teve a oportunidade de assistir à estréia, em nosso país, de uma produção de origem japonesa. Segundo as informações veiculadas, a Rede Record comprou os direitos de exibição de National Kid que era, segundo Sato (2007), um *tokusatsu* produzido entre os anos de 1960 e 1961, a pedido da fábrica de eletro-eletrônicos, a *National Electronics Inc.*, conhecida atualmente como *Panasonic*. Ela complementa esta informação explicando que a finalidade do seriado era promover produtos como rádios e lanternas a pilha que apareciam constantemente no programa, numa tentativa de popularizar e aumentar as vendas. E, para realizar esta idéia, a autora diz que o grande *mangaká* Daiji Kazumine fora contratado.

Do site *wikipédia* vem à informação de que National Kid era oriundo da estrela Alfa-Centauro e que colocava fora de combate os seus adversários utilizando duas pistolas. As lutas corporais que ele utilizava contra seus adversários, segundo consta na página, “eram verdadeiras danças, sendo considerado um dos precursores das lutas marciais” vistas nos filmes do gênero posteriores a ele. Este super-herói, segundo o mesmo site, voava de um modo bastante peculiar, com os braços abertos.

O que caracterizava este super-herói era o seu modo de voar. Diferente do Super-Homem, ou qualquer outro, ele voava com os braços abertos. Com duas pistolas, colocava fora de combate os seus adversários. Suas lutas corporais com seus adversários eram verdadeiras danças, e ele é um dos precursores das lutas marciais vistas hoje nos filmes do gênero. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/National_kid> acesso em 15. mar. 2008.

Na década de 1970, a segunda geração cresceu assistindo os seriados japoneses com produções mais sofisticadas como *Ultraman* e *Ultra Seven*, ambos de Eiji Tsuburaya. Segundo Cristiane Sato (2007), autora do livro “*Japop: o poder da cultura pop japonesa*”, *Ultraman* foi criado em 1966 e conta a história de um policial alienígena vindo do planeta

³⁶ Episódio 1 – parte 4. Consultado em: <http://www.youtube.com/watch?v=XXgR1t4HYw0&feature=related>

³⁷ Consultado em <http://www.minhainfancia.com.br/national_kid.htm> 27. fev. 2008, <http://pt.wikipedia.org/wiki/National_Kid> 15. mar. 2009, <<http://retrotv.uol.com.br/nationalkid/index2.html>> 19. jul. 2009, <http://shopping.banner-link.com.br/loja/loja.asp?loja_id=537&Pedido_Id=&produto_id=48202> 19. jul. 2009 e <http://www2.uol.com.br/ohayo/v4b/centenario/tokusatsu/jun18_tokusatsu.shtml> 19. jul. 2009.

Nebulosa M-78, cuja missão era escoltar o monstro Bemlar. Contudo, no momento em que o herói perseguia o monstro fugitivo, a autora conta que eles acabaram entrando na atmosfera do planeta Terra e *Ultraman*, acidentalmente se chocou com uma nave da patrulha científica japonesa causando, assim, a morte do piloto Hayata. Diz ainda que se sentindo culpado por esta tragédia, o super-herói se une ao corpo do piloto terráqueo para salvá-lo e, assim, ele pode proteger a terra das ameaças extraterrestres.

A autora afirma, ainda, que a história do primeiro Ultraman foi concebida com base em preocupações ecológicas, que até aquele momento, no Japão, ainda eram tidas quase como um *tabu*. Na década de 1960, segundo ela, o país passava por um intenso processo de crescimento econômico, o que afetou diretamente o equilíbrio de seu ecossistema. Ela apresenta em seu livro que o motivo às críticas feitas em *Ultraman* eram os problemas que ocorriam no Japão e que estes eram tidos quase como um *tabu*, pois não se tratava da questão ecológica abertamente.

Porém em 1968, comenta a autora, um escândalo tornou-se inevitável: durante anos seres humanos e animais da baía de Minata (sul do Japão) sofreram com uma doença desconhecida; e muitas mortes ocorreram até a descoberta de que uma empresa do ramo químico despejara, durante décadas, resíduos tóxicos, entre eles o metilmercúrio (elemento químico que se acumula facilmente no organismo e gera danos irreversíveis ao sistema nervoso podendo causar deformidades e até mesmo mortes). No caso de Minata, o problema era decorrente da ingestão de peixes e moluscos contaminados. Alguns monstros, observa a autora, sofriam com a poluição gerada pelo desequilíbrio ambiental:

Basta observar que o coitado do monstro Pestar se descontrolou depois de beber petróleo cru (*sic*); que o monstro Jamila teve um surto depois de bater num de nossos satélites, e que o monstro Jiras ficou doido após engolir estranhas iscas de pesca. Os ‘pobres’ monstros não tinham culpa por agir daquela maneira. Quase todos eram vítimas da poluição produzida pela humanidade, como milhares de animais que todos os anos morrem envolvendo-se em óleo ou envenenados por produtos químicos que derramamos nas águas, ou que se ferem enroscando-se em lixo, linhas de pesca e sacos plásticos descartados (p. 328).

Sato (2007) diz que as lutas coreografadas com base em técnicas de artes marciais, os monstros e até mesmo os “defeitos” especiais da série agradavam a um público de crianças japonesas pertencentes à faixa etária até 10 anos. A advogada e autora do livro “Japop: o poder da cultura pop japonesa” afirma que a série teve de ser interrompida, pois a equipe não conseguia dar conta de produzir monstros na urgência que lhes era solicitado,

pois Ultraman derrotava e mandava de volta para o espaço um a cada semana e, em média, demorava um mês para que os monstros ficassem prontos.

Segundo Sato (2007), passados seis meses desde o último episódio de *Ultraman*, a *Tsuburaya Productions Co. Ltd.*, empresa criada por Eiji Tsuburaya (criador de Ultraman), lançou o segundo membro da família *Ultra*, *Ultra Seven*, um novo super-herói que apesar de alguns aprimoramentos, mantinha a mesma narrativa que seu antecessor: super-herói gigante que luta contra monstros também gigantes, usando seres humanos como hospedeiros. Ultra Seven tem a missão de proteger a Terra, e para cumpri-la, se disfarça de terráqueo, assumindo o corpo e o rosto de Jiro, um famoso alpinista.

O *site InfanTv* faz um *release* de diversas produções japonesas, inclusive de Ultra Seven. Neste *site*, a informação obtida é que o *alter ego* do herói Ultra Seven, Jiro, utiliza um “*eyeslugger*” (uma espécie de ultra-óculos) para se metamorfosear e seu uniforme é cinza, diferente de seu antecessor que era laranja. Outra diferença entre os dois membros da família Ultra, apontada pelo *site* e por Sato (2007, p.330), é que Ultra Seven possuía recursos mais performáticos que seu predecessor, como os *capsule monsters* (cápsulas-monstro), monstros aliados que permaneciam guardados em cápsulas.

Ela afirma, ainda, que com a morte de Eiji Tsuburaya, em 1970, seus sucessores fizeram grandes modificações nas séries seguintes. Se em *Ultraman* havia uma analogia ao ecológico, nas produções posteriores esse elemento foi esquecido. Segundo ela, dando, a partir de então, um destaque à violência e aos efeitos especiais como a pirotecnia. Assim, os monstros passaram a ser espancados, decapitados, explodidos e retalhados, o que para seus produtores era mais atrativo às crianças.

Durante a pesquisa realizada em diversas páginas da *internet* e por meio de conversas com os *otaku* mais velhos e frequentadores da praça Portugal que conheci, pude perceber que em um período de quase uma década não houve nenhum *anime* ou *tokusatsu* que obtivesse sucesso assim como Ultraman, Ultra Seven ou Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon, Pokémon, por exemplo. Contudo, a Rede Manchete resolveu investir neste tipo de atração: começou exibindo *animes* como Patrulha Estelar e somente no final da década de 1980 a referida emissora trouxe novos *tokusatsu* – *Jaspion* e *Changeman* – que foram exibidos e desde o início fizeram grande sucesso entre aqueles que eram crianças na época³⁸.

³⁸ Gravação de áudio do quadro “Do fundo do Baú”, programa *União Otaku*, exibido pela TV União (s.d.).



As duas primeiras gerações de seriados japoneses exibidos no Brasil ficaram marcadas pelos *tokusatsu* **National Kid**, **Ultraman** e **Ultra-servem**. Consultado em <http://oglobo.globo.com/cultura/kogut/nostalgia/post.asp?t=national-kid&cod_post=171017> 15. jun. 2009. Consultado em <<http://popmix.files.wordpress.com/2007/07/eles-salvaram-minhas-tardes-ultra-seven-copy.gif>> 08. abr. 2009.

*Kyojuu Tokusou Juspion*³⁹, ou *O Fantástico Jaspion*, como ficou conhecido em nosso país, é segundo o site *infanTv*⁴⁰, uma série *live-action* produzida pela *Toei Company*⁴¹ entre os anos de 1985-86. Como já fora explicitado anteriormente, no primeiro episódio da série⁴² Edin conta a Jaspion sobre a profecia contida na Bíblia da Via Láctea lhe confiando a missão de salvar o universo. E para ajudá-lo, seu mentor, Edin, lhe dá a andróide Anrí para lhe auxiliar durante sua jornada. Ainda no primeiro episódio, chegando ao planeta Vírquia⁴³,

³⁹ Investigador de Monstros *Juspion (Justice Champion – Campeão da Justiça)*.

⁴⁰ Consultado em <http://www.infancia80.com.br/cinetv/seriados_jas_chan.htm> 13. set. 2008.

⁴¹ Empresa mundialmente conhecida por produzir *animes* e *tokusatsu*. No Brasil, suas séries mais conhecidas: *National Kid*, *Flashman*, *Kamen Rider Black*, *Jiban*, *Dragon Ball*, Os Cavaleiros do Zodíaco *Sailor Moon*, *Digimon* e, o mais recente sucesso na TV aberta, *Naruto*.

⁴² Episódio 1 – O planeta de Edin. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=9VBhVWQF2gg>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=6W1A0aYtdXY&feature=related>> (parte II); <<http://www.youtube.com/watch?v=9A5fQgquwNk&feature=related>> (parte III) e <<http://www.youtube.com/watch?v=XXgR1t4HYw0&feature=related>>01. set. 2008.

⁴³ Episódio 1 – O planeta de Edin. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=9VBhVWQF2gg>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=6W1A0aYtdXY&feature=related>> (parte II); <<http://www.youtube.com/watch?v=9A5fQgquwNk&feature=related>> (parte III) e <<http://www.youtube.com/watch?v=XXgR1t4HYw0&feature=related>>01. set. 2008.

Jaspion salvou Mya, um monstro que estava nas mãos de vendedores de escravos tornando-se amiga de Jaspion e Anrí acompanhando-os em sua missão.

Por onde passa, Jaspion tenta restaurar a paz e a ordem, como no planeta Drods⁴⁴. Neste terceiro episódio, Jaspion luta contra a população local para salvar Namaguederaz, um monstro que criou o garoto Koko desde os cinco anos, quando seus pais morreram na queda de uma espaçonave. Sensibilizado com a história do menino – Jaspion consegue encontrar a fruta que salvaria a vida do monstro desrespeitando as ordens da líder daquele povo. Após o salvamento do monstro, Satan Goss o transforma de um monstro de sentimentos puros em cruel, destruindo a cidade.

Neste momento do seriado, por exemplo, pude observar que o herói da série, Jaspion, busca trilhar o seu *bushido*, o seu caminho como guerreiro que luta pela justiça através da retidão moral, ele tenta realizar sua tarefa bem feita, compreende ainda as suas fraquezas e tenta superá-las; seu caminho é de um eterno aprendizado, a lealdade ao seu senhor e a proteção do seu grupo são características do *samurai* que notei em Jaspion, quando este sai em busca de Kanoko e Kenta, filhos de Nambara (quando foram sequestrados por Mac Garen) ou mesmo quando este busca superar suas fraquezas ante os inimigos para vencê-los.

Em “A fúria do pântano” (episódio quatro)⁴⁵ o sábio e cientista Edin mandou seu pupilo Jaspion ao terceiro Planeta do sistema solar, o planeta dos monstros (também conhecido como planeta Terra), pois Satan Goss estaria interessado em dominá-lo. Ao chegarem ao planeta, Jaspion, Mya e Anrí desembarcam em Tóquio, no meio de um terremoto de causas desconhecidas.

Com a chegada de Jaspion a Terra, ainda em seus primeiros capítulos, o seriado entra em uma nova fase e com ela novos personagens aparecem, como Mac Garen, filho de Satan Goss – inimigo muito poderoso que no decorrer do seriado trava diversas lutas contra Jaspion. Contudo, ele faz novos amigos como Boormerman⁴⁶ – um agente espacial que

⁴⁴ Episódio 3 – O sonho do menino galático. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=4CJAVE9xuXs>> (parte I); <http://www.youtube.com/watch?v=srCdbW_H6U4&feature=related> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=Des-xSJiuQ&feature=related>> (parte III) 02. set. 2008.

⁴⁵ Episódio 4 – A fúria do pântano. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=zr8dTiwK53Q&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=liMbYmZcsF8&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=v4zTBXW6ZBA&feature=related>> (parte III) 02. set. 2008.

⁴⁶ Episódio 6 – Gordon em busca da mãe. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=KnapYhVP9ws&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=c-94jOpIuf0&feature=related>> (parte II) e <http://www.youtube.com/watch?v=ZavW_pT2vFU&feature=related> (parte III) 05. set. 2008.

carrega um *boomerang* como arma – e o professor Ken-Ichiro Nambara⁴⁷, pai de uma das cinco crianças iluminadas.

No episódio 35 (A Descoberta Do Pergaminho)⁴⁸ Jaspion localiza os fragmentos restantes da Bíblia da Via Láctea o que possibilitou a Edin decifrar o que estava escrito. A profecia conta que um guerreiro desceria do céu e junto com o pássaro dourado derrotariam Satan Goss e seu plano maligno. Contudo, para que o pássaro dourado apareça, é necessário que Jaspion, o guerreiro escolhido, tenha ajuda das cinco crianças iluminadas.

Ainda neste episódio, descobre-se que assim como Jaspion e Kanoko Nambara, filha do fotógrafo Ken-Ichiro Nambara, foram envolvidos pela luz do pássaro dourado, outras quatro crianças e um bebê que também foram escolhidos na luta contra Satan Goss. Uma a uma, Jaspion encontra as crianças, porém não consegue encontrar o bebê que também fora irradiado pela luz vinda do pássaro dourado. A última batalha se aproxima, Satan Goss passa por um processo de metamorfose, porém ao descobrir seus planos, Jaspion consegue impedir que a metamorfose seja completa, mas desperta mais ainda, a fúria de seu inimigo.

A luta decisiva entre Jaspion e Mac Garen acontece⁴⁹ no episódio 45 (Sou O Filho De Satã Goss!) e com a destruição de seu filho, o Poderoso Satan Goss se enfurece mais ainda. Ele enfrenta Jaspion pessoalmente, mas Edin lembra a Jaspion que para derrotá-lo é necessário encontrar o pássaro dourado e o bebê. O herói continua sua busca pelo bebê, porém sem sucesso. Enquanto isso, o Poderoso Satan Goss começa a construir seu império.

Com a dificuldade de Jaspion em localizar o bebê e o pássaro dourado⁵⁰, Edin trava uma luta mortal contra Satan Goss, numa tentativa última de ganhar tempo até que o bebê seja encontrado e junto com as cinco crianças iluminadas pela luz do pássaro dourado possam evocá-lo e assim derrotar o inimigo. O sacrifício de Edin não foi em vão, pois para

⁴⁷ Episódio 15 – Sonho ou ilusão: A imagem dourada. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=WsDx0XQFRLQ&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=t2yu3NeiHZA&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=SdurUMNEYVc&feature=related>> (parte III) 13. out. 2008.

⁴⁸ Episódio 35 – A Descoberta Do Pergaminho. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=e6x9nNL5SNM>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=sGLvgqPavWA&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=gewT-Wiy39M&feature=related>> (parte III) 15. dez. 2008.

⁴⁹ Episódio 45 – Sou O Filho De Satã Goss! Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=VBUVH8bp6WM&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=iMQc7WYw5bg&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=XYuECrSp1jw&feature=related>> (parte III) 13. mai. 2009.

⁵⁰ Episódio 46 – A União do Povos da Via Láctea. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=zmNZ5twKMik>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=OiHS1HTv1QQ&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=e3fKvaB-v8M&feature=related>> 20. nov. 2008

os japoneses, segundo Benedict (2002) a bravura consiste “na aceitação de riscos mortais” (p. 38) e a honra, na luta até a morte (p. 39).

Com a morte de Edin, as cinco crianças resolvem se juntar e eis que surge uma espada dourada. Com ela, Daileon tenta atacar Satan Goss e os monstros que querem atacar as crianças, porém um forte tremor abala toda a cidade e de dentro da terra sai um bebê envolto pela luz dourada. Com o choro, Satan Goss fica paralisado e Jaspion consegue atacá-lo e assim é destruído. Jaspion decide cuidar do bebê juntamente com Anrí, como seu irmão mais novo⁵¹. A lição que a série *Jaspion* deixa ao atingir seu fim é que se deve buscar a união para conquistar os objetivos. Os valores que ponderei durante o estudo do seriado são os mesmos que os leitores da *Shonen Jump*, segundo Cristiane Sato (2007), priorizam em sua leitura – lealdade, amizade, perseverança e vitória.

Durante o programa “União Otaku”, no quadro “Do Fundo do Baú” Marcus⁵², coordenador da área *tokusatsu* do SANA e mestrando em Educação pela UFC, afirma que no mesmo período em que exibiu Jaspion, a extinta Rede Manchete também transmitiu *Dengeki Sentai Changeman*, ou Esquadrão Relâmpago *Changeman*, o primeiro *super sentai*⁵³ que os fãs das produções japonesas puderam acompanhar no Brasil. O seriado conta as aventuras de cinco militares que sobreviveram ao ataque do Senhor Bazoo.

No primeiro episódio da série⁵⁴ toma-se conhecimento de que sargento Yu Ibucky é o oficial que comanda um grupo de oficiais designados para integrar a Força Terrena. Estes oficiais participam de um árduo treinamento e descontentados, se rebelam contra o regime opressor. Os oficiais vão embora e no caminho encontram uns ovos gigantes de onde saem uns monstros de pele azul e cabelos amarelos, denominados de soldados *hidler*.

⁵¹Episódio 4 – A fúria do pântano. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=Zr8dTiWK53Q&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=liMbYMzcsF8&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=v4zTBXW6ZBA&feature=related>> (parte III) 02. set. 2008.

⁵² Gravação de áudio do quadro “Do fundo do baú” do programa União Otaku, exibido pela TV União (s.d.).

⁵³ **Super Sentai**: Gênero de seriado *tokusatsu* que apresenta uma equipe de, tradicionalmente, 5 membros de heróis que compõe um esquadrão.

⁵⁴ Consultado em Episódio 01 – Os defensores do planeta Terra <<http://www.youtube.com/watch?v=MmflfAydFJc&feature=rec-HM-fresh+div>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=jhGSgIVPWcg&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=L6OoiTt6QAs&feature=related>> (parte III) 03. set. 2008.

Sob o comando do pirata espacial Buba e de Gabu,⁵⁵ os soldados *hidler* provocam uma verdadeira carnificina, sobrevivendo apenas cinco jovens oficiais que são envolvidos por luzes. Ibucky ao perceber o que acontecia resgata os sobreviventes e os explica que foram escolhidos pela Força Terrena para receberem seus poderes e assim combaterem o mal. Eles são os *change: Dragon, Griffon, Pégasus, Marmeid e Phoenix*.

Em diversos momentos na série é possível perceber o que Benedict (2002, p.29) descreve em seu livro como sendo a sobreposição do espírito ante o corpo. Um exemplo deste preceito observado por Benedict (2002) ocorre no segundo episódio da série⁵⁶ quando Tsuruji, o *Change Dragon*, é ferido durante a luta e ao levarem-no de volta a base, o sargento Ibucky os lembra de que a Força Terrena que habita neles é mais poderosa do que eles imaginam. “Uma coisa tão pequena não abala o Changeman. Acredite nas forças que você tem – esse estranho poder de transformação no perigo”, diz Ibucky.

O sargento explica ainda neste segundo episódio que realizou uma pesquisa sobre a lenda da Força Terrena e que a Terra já sofreu outras invasões semelhantes no passado e que o futuro do planeta está nas mãos deles – “E agora Changeman, toda a população conta com vocês para proteger o planeta dos invasores. [...] Nós temos enfrentar o poderoso Gozma com todas as nossas forças e ninguém pode conseguir isso... Ninguém pode além de vocês do Esquadrão Relâmpago”⁵⁷.

Após este apelo comovente feito por Ibucky, Haiyate junta suas forças e imediatamente levanta confiante da sua missão. “Vamos Change!”, diz o líder do grupo e todos junto com ele passam pela metamorfose e vão à luta convencidos da importância de sua missão. Eles não são homens comuns, passaram por um árduo treinamento para que no momento de grande necessidade eles tivessem a força para lutar. Benedict (2002) discorre a todo o momento em seu livro sobre como os valores culturais aceitos pelos japoneses foram apreendidos ao longo do tempo e que, durante a Segunda Guerra Mundial eles foram exacerbados. A autora relata ainda em seu livro casos como a prescrição que a Sociedade de

⁵⁵ Consultado em Episódio 01 – Os defensores do planeta Terra <<http://www.youtube.com/watch?v=MmflfAydFJc&feature=rec-HM-fresh+div>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=jhGSgIVPWcg&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=L6OoiTt6QAs&feature=related>> (parte III) 03. set. 2008.

⁵⁶ Consultado em Episódio 02 – A ira do poderoso Bazoo <<http://www.youtube.com/watch?v=KPYYilgWFzo&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=nrPaR7idWKA&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=GpJN8l2Mzm8&feature=related>> (parte III) 08. set. 2008.

⁵⁷ Consultado em Episódio 02 – A ira do poderoso Bazoo <<http://www.youtube.com/watch?v=KPYYilgWFzo&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=nrPaR7idWKA&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=GpJN8l2Mzm8&feature=related>> (parte III) 08. set. 2008.

Cultura Física *Dai Nippon* fazia para os civis – estes deveriam fazer exercícios físicos como forma de substituir a escassez de alimentos e os péssimos alojamentos. O argumento era de que a força física deve ser gasta para que ela aumente. Além deste, outros exemplos expostos pela antropóloga norte-americana demonstram como a educação do corpo e da alma era importante para o povo japonês.

Uma particularidade percebida em diversos seriados pertencentes ao gênero *super sentai* (super esquadrão) que acompanho é que o monstro com o qual os heróis lutam é destruído por um tiro de uma bazuca – formada pela junção das armas dos heróis – e depois ressuscitado por um monstro ou algum vilão transformando-o em um monstro. No caso de *Changeman*, Gyodai é o responsável por esta ação.

No decorrer da história, novos monstros, cada vez mais poderosos, surgem e, igualmente a eles, os changeman aumentam sua força para que possam enfrentá-los. Alguns destes inimigos como Gata e a princesa Shima, foram obrigados por Bazoo, após a destruição de seus planetas de origem, a trabalharem para ele. Com o nascimento de sua filha mais nova, Gata consegue se livrar da opressão que sofria ao trabalhar para Bazoo.

A atitude de Gata faz com que Shima, a princesa da estrela Aman, também comece a pensar numa fuga⁵⁸. A rainha Ahames não aceita a traição de Gata e para conquistar o perdão de Bazoo ela sai em busca de derrotar os changeman. Ahames prepara uma cilada para os changeman juntando a princesa Shima e o monstro espacial Dalen, pois sob esta circunstância ocorre uma anulação de energias Aman negativa e positiva fazendo com que os changeman sofram sérios ferimentos.

Com a proximidade da batalha final entre os changeman e Bazoo, a rainha Ahames, transformada em Mezu, descobre o Quartel General da Força Terrena, porém todos os changeman estão feridos⁵⁹. Shima luta para ajudá-los, os heróis também vão ao encontro delas, mas não têm mais forças para combater o monstro Mezu destruindo tudo. No último episódio da série⁶⁰, Ibucky descobre que junto com o cometa Halley, um planeta se encontra em rota de colisão com a Terra. Com a destruição total do inimigo, Ibucky, Nana, Shima, Gata e Gyodai partem em direção ao universo para que possam ajudar na

⁵⁸ Episódio 52 – A morte de Buba. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=8-yVrNwPKNE>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=Lu6wtJXUMIA>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=I3fq5dgEUSQ>> (parte III) 30. out. 2008.

⁵⁹ Episódio 53 – A vingança de Ahames. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=pdnfmgycDbY>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=Owx2CLv5EL4&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=LibV6uCqkLc&feature=related>> (parte III) 30. out. 2008.

⁶⁰ Episódio 54 – A batalha final. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=yeEIIPMGmw0>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=HhJpW8jX3MI>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=w4YIWK60GX0>> (parte III) 31. out. 2008.

reconstrução dos planetas que foram destruídos pela ganância de Gozma. Ao olharem atentamente para os navegadores da base Shuttle, eles descobrem que estão perdidos no universo, contudo, uma antiga aliada do grupo, Sakura – um anjo do planeta Meril – aparece e por meio do talismã de Meril, esta consegue guiá-los até o planeta Gozma.

O sargento, ao ver seus subordinados em séria desvantagem na batalha contra Bazoo, se atira em direção a este. Ele descobre que Bazoo nada mais é que um holograma. Após esta descoberta eles são engolidos por Bazoo e descobrem que seu inimigo mais poderoso é um corpo vivo. Com a ajuda de Gyodai e do talismã meriliano, eles conseguem sair da “barriga” do planeta. Os changeman destroem o centro do planeta-vilão. Com a destruição total do inimigo, Ibucky, Nana, Shima, Gata e Gyodai partem em direção ao universo para que possam ajudar na reconstrução dos planetas que foram destruídos pela ganância de Gozma.

Observando as informações obtidas no livro de Cristiane Sato (2007) e também de algumas matérias de programas e *sites* especializados na história da televisão, além de conversas informais com Marcus, coordenador da área *tokusatsu* do SANA, pude chegar à conclusão de que assim como *National Kid* (em 1964), *Ultraman* e *Ultra Seven* (na década de 1970), novas produções “*Made in Japan*” tiveram a oportunidade de serem exibidas nas diversas emissoras de tv brasileiras devido ao sucesso que *Jaspion* e *Changeman* alcançaram na época em que foram exibidos.

Ainda segundo o coordenador da área *tokusatsu* e apresentador do programa TV SANA⁶¹, com a alta popularidade alcançada por estes seriados, produtos como fantasias, bonecos, jogos, figurinhas colecionáveis e cadernos que traziam a imagem desses super-heróis foram fabricados e muito bem aceitos. Afirma também que a TV Manchete exibia estes *tokusatsu* em horário nobre, concorrendo diretamente com as outras emissoras e que, devido ao sucesso, a emissora decidiu por também exibir *Changeman*.

[...] Junto com *Jaspion*, *Changeman* causou um verdadeiro rebuliço na tevê brasileira [...]. Porque, até aquele momento, nos canais brasileiros, você não assistia nada igual à *Jaspion*. Então, começou ali a “Era *Tokusatsu*” na tevê brasileira. Pra você ter uma idéia, *Jaspion* fez tanto sucesso, mas tanto sucesso, que [...] sozinho, sem *Changeman*, *Jaspion* representava quase 12% do ibope da TV Manchete. Gravação de áudio do quadro “Do fundo do Baú”, programa *União Otaku*, exibido pela TV União (s.d.).

⁶¹ O programa TV SANA é desenvolvido pela FCNB (Fundação Cultural Nipônica Brasileira), atualmente sendo exibido na Tv Diário, canal 22. Anteriormente, a fundação mantivera contrato de um programa com o mesmo formato, porém com outro nome, União Otaku, programa este que seguia o padrão já consagrado – exibição de um *anime* de sucesso (Cavaleiros do Zodíaco) leitura das cartas de telespectadores, um quadro com curiosidades, relíquias e muita informação sobre bandas, artistas japoneses, filmes, seriados, *animes*, *mangás*, *tokusatsu*, *softwares* e consoles de jogos.

Igualmente, Marcus comenta que devido ao grande sucesso, *Jaspion* passou a ser exibido em horário nobre, concorrendo diretamente com as novelas e outros programas exibidos pelas emissoras concorrentes no mesmo horário. Marcus afirma que a empresa lucrava com a venda de brinquedos, revistas, álbuns de figurinhas e fitas VHS, o que ajudou a sustentá-la até o final dos anos 1980.



Com a terceira geração, diversos produtos foram licenciados com a imagem dos heróis: álbuns de figurinhas, revistas e fitas VHS. Fotos Jaspion disponível em <<http://toscagens.zip.net/images/jaspion7.jpg>> 01. out. 2008. Changeman <<http://jaspionrecos.blogspot.com/2009/04/esquadrao-relampago-changeman-completo.html>> 30. nov. 2009.

Ao chegar à quarta geração, eu não poderia deixar de mencionar um *anime* que causou uma verdadeira “febre” no Brasil e em países como França, Espanha e Estados Unidos. Seu nome é *Saint Seiya*, porém na Europa e no Brasil ficou conhecido como Cavaleiros do Zodíaco. Aqui me deterei por um pouco mais de tempo, pois esta série é responsável pela consolidação da chamada “invasão japonesa”⁶². Esta é a geração à qual pertencem os jovens *otaku* que posteriormente começaram as reuniões na Praça Portugal e criaram os primeiros eventos de *animes* no estado do Ceará.

Em sua matéria sobre a extinta Rede Manchete, o coordenador do SANA afirma que em 1994, numa tentativa de recriar o sucesso que fora estabelecido por Jaspion, a TV Manchete passou a exibir o que viria a se tornar a grande “febre” da época: Cavaleiros do Zodíaco. O *mangá* foi publicado originalmente no Japão em 1985 pela *Shonen Jump* (ed. *Shueisha*). Sato (2007) mostra em sua obra que um ano após o início de sua publicação, a história de Masami Kurumada ganhou uma versão animada.

Assim como muitos dos *otaku* que participaram dos primeiros encontros na praça Portugal, tive a oportunidade de assistir as reprises de *Jaspion* e *Changeman* na extinta Rede Manchete e a estréia do *anime* que marcou este grupo formado, na época, por

⁶² Refiro-me a reportagens veiculadas por jornais brasileiros, tais como: “Cultura pop japonesa em alta” veiculada no jornal Paraná *Shimbun* de 06 a 12 de outubro de 2007 e “A invasão oriental”, no jornal OPOVO com data de 12 de Março de 2005.

crianças, adolescentes e jovens. Valendo-me ainda da experiência pessoal como fã destas produções, pude observar a chegada do *mangá* no Brasil – somente em 2000. Após três anos que a versão animada deixou de ser exibida, a Conrad Editora lançou os *mangás*.

O *mangá Saint Seiya* (nome original da série) foi criado em 1985 por Masami Kurumada e segundo Sato (2007), publicado na *Shonen Jump*, revista de grande circulação que possui como público alvo garotos na faixa etária entre os oito e os 18 anos (SATO: 2007, p 109). Kurumada criou em sua história uma hierarquia entre os cavaleiros de acordo com o material de suas armaduras: ouro, prata e bronze, sendo que os cavaleiros de ouro são considerados os mais poderosos por atingirem o “sétimo sentido”. A história dos guerreiros de Atena se divide em cinco grandes pilares: a saga Santuário, saga de *Asgard*, saga de *Poseidon*, saga de *Hades* e a mais recente, *The Lost Canvas*. Todavia, a que nos interessa para este trabalho é a primeira.

O *anime* de Cavaleiros do Zodíaco, como ficou conhecida a série no Brasil, inicia com o narrador contando no primeiro episódio⁶³ a lenda dos Cavaleiros de Atenas – valentes guerreiros que lutavam sem armas e que, “com apenas um chute eles eram capazes de abrir uma fenda na terra” diz o narrador.

Durante a Saga do Santuário, que compreende a Batalha Intergaláctica e a Batalha das 12 casas, têm início as aventuras de um grupo de adolescentes dotados de força sobre humana produzida dentro de cada um deles. Por meio de *flashbacks* são apresentados, no decorrer da história, fatos como a partida dos guerreiros, ainda pequenos, para diversas regiões do mundo, que esclarecem o telespectador e os envolve nas aventuras junto com os guerreiros de Atenas.

Com a morte do milionário Mitsumada Kido, Saori Kido, sua neta, herda a fortuna e a responsabilidade de realizar a Batalha Intergaláctica entre os cavaleiros de bronze e, como prêmio, o vencedor ganharia a armadura de ouro de Sagitário – uma das doze existentes. Seiya resolve lutar, com a promessa de que encontrará sua irmã, Seika.

Durante as batalhas que se seguem, os cinco principais cavaleiros de Atena vão fortalecendo entre si os laços de amizade, lealdade, companheirismo e o desejo de superação de obstáculos. Alguns destes valores são oriundos do *bushido*, o caminho do guerreiro. Sato (2007) argumenta que a grande popularidade que a série Cavaleiros do Zodíaco alcançou se deve ao fato da história agradar adultos e crianças, meninos e meninas:

⁶³ Episódio 01 – As lendas de uma nova era. Batalha Intergaláctica, Saga do Santuário. Consultado em < http://www.cavaleirosdozodiaco.org/index.php?page=epis_cdz_dub_01_25>.

A enorme popularidade dos Cavaleiros se deve ao fato do *animê* ter agradado ao público feminino que engrossou uma já esperada audiência masculina, como observou o especialista em animação japonês Atsushi Miyata: “São personagens bonitos que agradam fãs mulheres e *otakus*” (2007, p. 43).

Ela acrescenta que Kurumada teve um grande trunfo: ao juntar mitologia grega à nipônica, os mitos antigos se renovaram. E se esses mitos renovados foram aceitos amplamente por crianças, jovens e adultos é, segundo ela, devido o fato de que o homem, não importa a cultura à qual pertença, necessita dos mitos, mesmo na contemporaneidade, e que estes mitos são a prova de que eles ajudam ao homem a manter contato com a experiência de estar vivo. (CAMPBELL, 1990, p. 17).

Apesar de possuírem simbologias complexas, tanto os personagens quanto o enredo, a série não desagradou às crianças, ao contrário, tornou acessível a elas um pouco da história e dos mitos dos dois povos, o japonês e o grego:

[...] através da personagem Saori, Kurumada canalizou para a sua série a tendência do ‘culto à deusa’ que alavancou best sellers literários como as ‘As Brumas de Avalon’ de Marion Bradley Zimmer, ‘Diário de um Mago’ de Paulo Coelho e, mais recentemente, ‘O Código Da Vinci’ de Dan Brown. É oportuno observar que diferentemente do ocidente onde o ‘culto à deusa’ foi extinto, no Japão ele nunca deixou de existir devido à religião xintoísta. Trata-se o culto a Amaterasu – a mais popular das divindades japonesas, a deusa-sol venerada no templo de Ise Jingu e homenageada na bandeira do Japão – que Kurumada, conscientemente ou não, representou no cetro de Nike, a deusa grega da Vitória que aparece na famosa estátua de Atena feita por Fídias, grande escultor da Antigüidade, hoje no Museu Britânico em Londres (SATO, 2007, págs. 43-44).

Cristiane Sato (2007) diz que assim como cada um dos Cavaleiros está relacionado à sua estrela ou constelação, Saori também é vinculada a uma estrela – o ideograma *ori* utilizado no nome de Saori é o mesmo de Orihime, que significa “princesa-tecelã”, sendo este o nome dado à estrela Vega no Japão. A autora assevera, ainda, que em 1990 o *anime* passou a ser exibido na Europa e um forte esquema de *marketing*, aliado à mistura de culturas e ao visual “bonitinho” dos personagens, fez com que a “febre” por desenhos japoneses só crescesse e que “[...] um eficiente esquema de *marketing*, que vinculou o desenho a anúncios de brinquedos – bonecos que podiam ser colecionados articulados com armaduras encaixáveis da fabricante japonesa *Bandai*, patrocinadora da série” (p. 44).

Diz a autora que após o sucesso feito no Japão e posteriormente na Europa, o *anime* chegou ao Brasil e foi exibido entre os anos de 1994 e 1997 pela extinta Rede Manchete após uma década sem que nenhum desenho japonês fosse exibido pelas

emissoras brasileiras. Sato (2007) mostra em sua obra que o “enredo dramático, com a história dividida em capítulos terminando em suspense como nas telenovelas brasileiras, cativou também um público adulto” (p. 45).

Ela assevera ainda que, assim como na Europa, houve uma forte campanha de *marketing* em torno do seriado e no Brasil não foi diferente: bonecos e figurinhas colecionáveis, por exemplo, foram confeccionados e facilmente aceitos pelo público – somente a empresa *Samtoy*, responsável pela distribuição dos bonecos dos Cavaleiros do Zodíaco, arrecadou 100 milhões de reais na venda de bonecos da série.

Outro *anime* exibido pela rede Manchete na época de Cavaleiros do Zodíaco e que também fez um grande sucesso foi *Sailor Moon*. Este é um *mangá* criado por Naoko Takeuchi em 1992, contando a história de Serena Tsukino, uma estudante colegial, de 14 anos, sonhadora, atrapalhada, ingênua, chorona, comilona e que não sabe cozinhar direito.

A história começa quando Serena, a caminho da escola, vê uma gatinha que era maltratada por alguns garotos, salvando-a⁶⁴. Ela sai correndo, pois lembra que está atrasada, deixando a gata para trás. Já na escola, após o castigo pelo atraso, descobre que tirou nota baixa na prova de matemática, por isso, ao chegar em casa e mostrar para sua mãe, Serena fica novamente de castigo, desta vez fora de casa. Esta forma de castigo é um tanto diferente da aplicada por pais ocidentais, pois, enquanto no ocidente é comum deixar a criança presa em casa, privando-a de sua liberdade e de seus gostos, a criança japonesa, segundo Benedict (2002, p. 221-223), entende que ser deixada de castigo fora de casa é estar fora do seio familiar e do que lhe é seguro.

Ainda no primeiro episódio, Lua, a gata que Serena salvara anteriormente aparece em seu quarto e revela sua missão: salvar a Terra das garras da Rainha Beryl, encontrar com as outras guerreiras e a Princesa Serenity. Em sua primeira missão, *Sailor Moon* mostra-se frágil, com medo de seguir a missão que lhe foi confiada. Aos poucos Serena aprende a usar seus poderes e conhece as outras guerreiras lunares – Ami Mizuno, a *Sailor Mercúrio*, Rei Hino, *Sailor Marte*, Makoto Kino, a *Sailor Júpiter* e Minako Aino, a *Sailor Vênus*. Elas contam ainda com a ajuda de *Tuxedo Mask*, um galante herói que desde o início das missões da *Sailor Moon* sempre aparece para ajudar as heroínas nos momentos de dificuldade.

Segundo Sato (2007), apesar de ser um *bishoujo* (*mangá* para meninas), a *mangaká* Naoko Takeushi, autora de *Sailor Moon*, pretendia ampliar a história para que agradasse a

⁶⁴ Episódio 1 - Como uma garota medrosa se transforma em guerreira! Temporada clássica. Disponível para download em <http://www.sossailormoon.com.br/smvideo/index.php?option=com_remository&Itemid=33&func=select&id=137>.

todos os segmentos, inclusive o masculino. Ela mostra que as aventuras das guerreiras lunares fizeram sucesso devido a vários fatores – a combinação de super-heróis, ficção, aventura, comédia e romance, aliado ao gosto japonês por garotas em uniformes escolares (*seera fuku*, uniforme de marinheiro).

A referida autora diz que a série consegue até os dias de hoje agradar aos dois sexos, masculino e feminino, em diversas faixas etárias (p. 108). As personagens da história, segundo Sato (2007, p. 104), representam o espírito das meninas da “bolha econômica” – o sonho de princesa, ter uma vida confortável, preocupar-se somente com a moda e consumir produtos de grife. Além disto, Cristiane Sato (idem) explica que o espírito de aventura presente nos *bishonen* (*mangá* para meninos) também ganhou destaque nas histórias para meninas – mundos fantasiosos, aventura e ação marcaram a época.

Sato (2007, p. 105) mostra ainda que nos Estados Unidos a série teve sua exibição cancelada na tv aberta devido as diferenças culturais existentes – no Japão, segundo Benedict (2002) o homossexualismo é encarado com mais naturalidade, faz parte da natureza humana, assim como a masturbação e a embriaguez – e é tolerado até certo ponto. Ela diz que é como se os homens possuíssem duas almas, uma branda e outra rude (p. 161), porém necessárias à vida. Na atualidade, o ocidente, segundo Sato (2007), tende a tolerar o homossexualismo um pouco mais que o Japão, contudo, as histórias produzidas no ocidente com teor pornográfico e homossexual (masculino e feminino) não têm a mesma exposição nos meios de comunicação e entretenimento como no Japão.



Os novos *animes* exibidos pela Rede Manchete marcaram o início da quarta geração. Devido ao sucesso que alcançaram, mesmo com a falência da referida emissora, novos animes viriam a ser exibidos em diversos canais abertos e pagos. Fotos: Saint Seiya – Disponível em <http://yonihon.files.wordpress.com/2009/10/reviews_saint_seiya_01.jpg>20 de Novembro de 2009. Sailor Moon Disponível em <http://yonihon.files.wordpress.com/2009/10/reviews_saint_seiya_01.jpg> 20 de Novembro de 2009.

Após a falência da Rede Manchete em 1999, pude acompanhar, assim como outros *otaku* novos *animes* foram exibidos por canais de tv aberta como Rede Globo (*Rurouni Kenshin* [Samurai X] e *Sakura Card Captor*) e Rede Record (*Pokémon*). A relevância que estes seriados possuem consiste no fato de que muitos *otaku* não possuíam acesso a canais por assinatura e nem a *internet* que ainda era discada.

Especialmente escrita por Marcelo Del Greco, editor responsável pela publicação de *Samurai X* no Brasil, a matéria intitulada “Encontro Marcado”⁶⁵ relata o sucesso que o *mangá* e também o *anime* atingiram no Japão e no mundo. Segundo ele, o *mangá* criado em 1994 por Nobuhiro Watsuki para a revista de publicação semanal *Shonen Jump*, atingiu um sucesso muito grande sendo criada a versão animada em 1996.

Ainda segundo o editor, as aventuras de *Kenshin Himura*, um andarilho que proibiu a si mesmo de matar pessoas foi exibido em nosso país a partir de 1999, em uma versão repleta de cortes e que não foi exibida até o fim pela Rede Globo. E, em 2001, dois após a primeira exibição do *anime* no Brasil, o *mangá* só começou a ser publicado no formato semelhante ao japonês – a leitura inicia-se no que seria a última página de uma revista ocidental e na tradução, preservada as onomatopéias em japonês com pequenas notas para facilitar a compreensão do leitor.

A narrativa do *mangá* tem início⁶⁶ 10 anos após o *Bakumatsu*, período de grande turbulência criado no final da Era *Tokugawa*. *Battousai*, o retalhador – como *Kenshin Himura* ficou conhecido – abriu o caminho para uma nova era, a Restauração *Meiji* e com o fim dos conflitos e a nova ordem estabelecida, *battousai* desaparece e torna-se apenas uma lenda. Numa tentativa de expiar as mortes que causou durante o período em que era um *hitokiri battousai* (assassino retalhador), *Kenshin* faz uma promessa de não matar e mesmo sendo proibido o porte de espada na Era *Meiji*⁶⁷, ele se torna um *rurouni*, um andarilho, vagando pelo Japão com uma *sakabatou*, espada cuja lâmina é invertida – ela não mata, só fere.

⁶⁵ In: WATSUKI, Nobuhiro. *Samurai X*. São Paulo: JBC Editora, 2001. Vol. 1

⁶⁶ Ato 01. Vol. 01.

⁶⁷ Neste período o Japão abolira qualquer expressão que diferenciava os membros das castas – os samurais, como grupo social oriundo da divisão de classes nipônicas – foram extintos, eles foram proibidos de portar espadas (SAKURAI: 2008, p.327-328).

No primeiro ato, Kenshin – Himura Battousai⁶⁸, durante sua andança, chega a Tóquio (antiga Edo) e conhece Kaoru Kamiya, mestra substituta e proprietária do *dojo* (escola de artes marciais) *Kamiya Kashin* (espada para a vida). Ela circulava pelas ruas à noite na esperança de encontrar o falso *battousai* e limpar o seu *giri-para-com-o-nome* (BENEDICT, 2002, p.125), salvando o seu estilo do homem que o deturpava cometendo crimes e pondo a culpa em seu estilo.

A busca incessante de Kaoru em limpar o nome de seu estilo de luta tem uma explicação para a antropóloga Ruth Benedict (2002). A referida autora explica que o *giri* (obrigação japonesa) está ligado a reputação que deve ser zelada, pois o “estigma compromete o prestígio e deverá ser extirpado” (*idem*, p. 126) e enquanto ela não resolver a situação, “o mundo permanecerá virado” (*ibidem*).

Aos poucos, novos aliados, assim como inimigos também surgiram – Sanosuke Sagara⁶⁹. O único sobrevivente de um massacre que acabou com o grupo Força *Seikihiko*, Yahiko Miyoujin⁷⁰, filho de samurai morto durante a guerra, fora obrigado a roubar pela família adotiva, Megumi Takani⁷¹, filha de uma tradicional família de médicos de Aizu. Após a morte de sua família, ela foi obrigada a fabricar ópio para um comerciante de Kyoto – cada um deles tem uma história dramática, repleta de conflitos emocionais e éticos, mas se juntam e formam uma família combatendo a injustiça e a opressão que, mesmo com o advento do novo regime, não desaparecera.

Durante toda a história, Kenshin enfrenta, com a ajuda de seus amigos e com novos aliados, como a *Oniwabanshu*⁷² (grupo liderado por Aoshi Shinomori), diversos inimigos como Jin-E⁷³ (um *ex-hittokiri*, que ao reconhecer Himura resolve tê-lo como alvo), Makoto Shishio⁷⁴ – um exímio espadachim contratado pelos monarquistas para continuar o trabalho de Kenshin. Devido a sua crueldade e ambição sofreu uma tentativa de assassinato por seus próprios companheiros, fomentando seu ódio e sua loucura – Soujiro Seta (um garoto que por ser filho bastardo, sofria maus tratos em casa, aliou-se a Shishio quando ainda era uma criança) e Yukishiro Enishi⁷⁵, irmão de Tomoe (primeira mulher de Kenshin), que busca vingar a morte da irmã.

⁶⁸ Ato 01. Vol. 01.

⁶⁹ Ato 05. Vol. 02.

⁷⁰ Ato 03. Vol. 01.

⁷¹ Ato 15. Vol. 04.

⁷² Ato 17. Vol. 05.

⁷³ Atos 09-10. Vol. 03.

⁷⁴ Atos 54-145. Vol. 14-34.

⁷⁵ Atos 152-250. Vol. 35-55.

No *mangá*, a história é encerrada no volume 56, ato 255 (Para uma nova era) e com o fim das batalhas o grupo se dispersa, cada um segue seu caminho – Sanosuke parte do Japão, Megumi volta para a sua cidade natal, Aizu, exerce a profissão de médica. Kenshin e Kaoru casam e têm um filho a quem dão o nome de Shinta. No ano 15 da Era Meiji⁷⁶, Yahiko completa seus 15 anos e a maioridade. Sendo filho de samurai e tendo decido trilhar o caminho da espada, ele participa da cerimônia “*Genpuku*”, onde luta contra Kenshin para ter receber como presente e herança a *sakabattou* de Kenshin e o “*Aku*” (mau) das costas de Sanosuke. E segundo Sato (2007: p.114), esta é uma exortação para que o leitor faça o mesmo – se destacar e seguir seu caminho.

Além de Samurai X, neste mesmo período fora exibida pela Rede Globo, segundo o *site* da editora JBC⁷⁷ (responsável pela publicação da série no Brasil), uma série mais voltada para o público feminino: Sakura Card Captor. Esta é uma história desenvolvida pelo estúdio Clamp em 1996 e publicada, conforme informado no referido *site*, pela editora Nakayoshi. Segundo consta no *site* da editora, o *anime* foi produzido em 1997 e logo se tornou um grande sucesso.

Em ambos, são narradas as aventuras de Sakura Kinomoto, uma garota de 10 anos que mora com seu pai, Fujitaka, e Toya, seu irmão mais velho. No primeiro episódio da série animada⁷⁸, Sakura é apresentada como uma estudante ginásial comum – cursa a quarta série e participa da torcida de sua escola Tomoeda – até o dia em que chega em casa e ouve um barulho estranho vindo do escritório de seu pai. Chegando lá descobre um livro que lhe chama a atenção e ao abri-lo, encontra uns *cards* mágicos e ao ler o nome da carta Vento, Sakura liberta as 52 Cartas Clow – cartas mágicas criadas pelo mago Lead Clow.

Ainda neste episódio, devido à tempestade criada pela carta mágica, as outras 51 se espalharam pela cidade de Tomoeda. Kerberus, o guardião do livro mágico também fora despertado por Sakura e ao perceber o que acontecera explica à heroína que só o fato dela ter aberto o lacre mágico demonstra que ela possui poderes mágicos. Sua missão é resgatar as cartas que se espalharam pela cidade de Tomoeda e para realizar tal missão ele a nomeia uma *Card Captor* (caçadora de cartas).

⁷⁶ Ato 255. Vol. 56.

⁷⁷ Consultado em <<http://mangasjbc.uol.com.br/sakura-card-captors-historia/>> 07. jul. 2009.

⁷⁸ Episódio 01 – Sakura e o misterioso livro mágico. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=0fr2foz3jUM>> (parte I); <http://www.youtube.com/watch?v=Aoq_yTeFnRQ&feature=related> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=MkMsLeUxfgg&feature=related>> (parte III) ago. 2008.

A história é voltada para o público infanto-juvenil, porém durante a narrativa aparecem situações como o zelo que Tomoyo possui por Sakura e a grande amizade entre Touya e Yukito que podem ser interpretados, a partir de uma visão ocidental, como casos de homossexualismo, tornando o enredo de conteúdo mais adulto segundo o padrão ocidental. Além destes, o caso da menina Rika, que é apaixonada por um homem mais velho e que suas amigas desconhecem sua identidade, porém pela troca de olhares que acontece no volume dois⁷⁹ percebe-se que existe algo além da relação professor-aluno entre o professor Terada e a aluna Rika Sasaki.

Estas são situações que aparecem aos olhos de um indivíduo não acostumado com a cultura daquele povo, pois, segundo Ruth Benedict (2002, p. 19) existem diferenças no modo como cada povo observa sua vida e seus costumes. O modo como um japonês observa os valores morais, no caso os sexuais, é diferente de como os ocidentais enxergam seu modo de vida e costumes.

Como já fora dito, existem diferenças culturais que são percebidas até mesmo nas produções culturais japonesas. No Japão, mesmo nas produções voltadas para o público adolescente existem toques sutis, mas presentes nas histórias animadas e em quadrinhos, que revelam o desejo masculino e o feminino – o *shonen-ai* (amor entre homens) que sutilmente é descrito em diversos momentos da história pelas desenhistas do estúdio Clamp na relação de Touya e Yukito⁸⁰. Outra relação semelhante que é exposta no *mangá* é o amor de Sonomi (mãe de Tomoyo) que gostava de sua prima Nadeshiko, a mãe de Sakura⁸¹.

Por ser uma aventura para o público juvenil, não acontece nenhum beijo ou ação diferente entre eles, contudo o carinho, a atenção e a preocupação que o irmão mais velho de Sakura tem por seu colega Yukito deixa a impressão de que existe algo a mais. O caso de Tomoyo e Sakura é perceptível no *mangá*, elas descobrem que são primas após ouvirem a discussão que o pai de Sakura tem com a mãe de Tomoyo e esta diz a sua amiga de escola que ela não tem noção de quanto gosta dela⁸². A partir destes exemplos, pode-se

⁷⁹ Página 04, capítulo 03, volume 02. Disponível para download em <<http://sakuradccdownloads.blogspot.com/2009/03/todos-os-mangas-de-sakura-em-portugues.html>>.

⁸⁰ Exemplos dessa amizade podem ser percebidos na relação diária, no modo como Toya o chama (Yuki) na página 24, capítulo 04, volume 01. Outras situações como nas páginas 17 e 18 do capítulo 01 (vol. 01), na página 05 do capítulo 01 (vol.03). Disponível para download em <<http://sakuradccdownloads.blogspot.com/2009/03/todos-os-mangas-de-sakura-em-portugues.html>>.

⁸¹ Página 25, capítulo 02, volume 02. Disponível para download em <<http://sakuradccdownloads.blogspot.com/2009/03/todos-os-mangas-de-sakura-em-portugues.html>>.

⁸² Páginas 28-29, capítulo 02, volume 02. Disponível para download em <<http://sakuradccdownloads.blogspot.com/2009/03/todos-os-mangas-de-sakura-em-portugues.html>>.

dizer que a forma como os enredos são concebidos e encarados pelos *mangaká* (desenhistas) japoneses é um reflexo de como a sociedade lida com seus tabus, seus preconceitos e suas escolhas feitas.

Diz Sato (2007, p. 93-99) que no ano 2000 chega ao Brasil um *anime* que causou um “enorme rebuliço” mundo a fora e também faria um grande sucesso em nosso país: *Pokémon*. Segundo Sato (2007), em 1996, baseado no sucesso *Tamagochi*, o bichinho virtual, Satoshi Tajiri e Tsunekazu Ishihara criaram para a empresa Nintendo o *game software Pokémon*. *Pokémon* é a abreviatura de *Pocket Monsters*, ou monstros de bolso. A autora, diz que a idéia é que o *software* disponibilize vários monstros para que o jogador escolha o seu preferido e, a partir daí, duela contra o *game* ou contra outros jogadores.

À medida que o *Pokémon* ganha as lutas ou soma pontos, ele muda de forma, “evoluindo” para fases em que ele se torna maior e mais assustador. Assim como o guerreiro samurai deveria ter plena confiança em seu superior, um *pokémon* também precisa confiar em seu mestre, pois dessa união depende inteiramente o processo de crescimento e maturação de ambos, convergem na evolução do monstro portátil. Sakurai (2008) apresenta em seu livro “Os japoneses” um pouco sobre a ética *samurai* expressa no *bushido*, o caminho do guerreiro. Segundo a autora, o caminho a ser seguido é a elevação do espírito – o guerreiro deve sempre buscar a sabedoria, a honra, a coragem e o cumprimento de seu dever, como se cada dia fosse o último.

Segundo Sato (2007), apenas dois meses após o seu lançamento *Pokémon* ganhou uma versão em quadrinhos japoneses, os *mangás*. Expõe ainda em sua obra que partindo da idéia dos criadores de *Pokémon*, a revista *Koro-Koro Comics*, lançou as aventuras de Satoshi (no ocidente, Ash), um garoto que sonha tornar-se o maior treinador de *Pokémon*. Ainda segundo a autora, a aventura tem início quando Satoshi (Ash) adquire um teimoso *Pikachu* – uma espécie de coelho amarelo de bochechas vermelhas e de rabo retorcido na forma de um raio – que se recusa a permanecer dentro de sua *pokébola* e não hesita em atingir seu dono com raios.

No primeiro episódio⁸³, Satoshi e Pikachu partem da cidade de Masara Town em uma viagem por um mundo imaginário na ânsia de capturar outros *pokémons* e treiná-los. O objetivo de Satoshi é ser um grande treinador de *pokémon*. Ainda no primeiro capítulo, no começo de sua viagem, ele conhece Kasumi (Misty) – uma treinadora especialista em

⁸³Episódio 01. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=I4hNxS-hsyo>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=vMJnsubFTs&feature=related>> (parte II); <<http://www.youtube.com/watch?v=v9mzDlk5S5w&feature=related>> (parte III).

pokémons aquáticos – e Takeshi (Brock)⁸⁴, especialista na alimentação dos monstros. E é também nesta viagem que Satoshi e Pikachu criam um laço de amizade, onde um ajuda o outro durante as batalhas.

Segundo o episódio⁸⁵, com Pikachu seriamente ferido após os ataques de um bando de Spearow, um *pokémon* do tipo voador, Satoshi imediatamente o socorre levando-o para um hospital especialista nos monstros na cidade de Veridiana. Lá, ele vê um cartaz do Campeonato da Liga Pokémon Satoshi resolve participar e para tal, ele deve duelar contra outros treinadores participantes de diversas cidades e em caso de vitória, receber uma *bagde* (insígnia que atesta a vitória do treinador) como prova de sua vitória. Após lutar contra Satoshi no episódio 05, Takeshi resolve seguir viagem com seus novos amigos em busca de mais *bagdes* (insígnias) para que possam chegar ao torneio final⁸⁶. É a partir desse ideal que as aventuras de Satoshi e seus amigos começam.

Mesmo com 13 anos de existência, *Pokémon* se renova a cada temporada: novas amizades são feitas, novos desafios para enfrentar e uma Equipe Rockets para deixar a história mais engraçada. Sato (2007) apresenta em seu livro que devido ao grande sucesso que o *anime* fez (e ainda faz) no mundo, na atualidade existem diversos produtos com imagens dos personagens, tais como: *card games*, fuselagem de aviões (no Japão), bonecos, pelúcias, consoles de *games*, mochilas, blusas, gravatas, etc.

⁸⁴ Episódio 05. Consultado em < <http://www.youtube.com/watch?v=WBRskw5O2zA&feature=related>> (parte I) e < <http://www.youtube.com/watch?v=xwqZHVnWdM0U&feature=related>> (parte II). Episódio 06. Consultado em < <http://www.youtube.com/watch?v=YkWHKdpTazQ&feature=related>>

⁸⁵ Episódio 2 – Emergência pokémon. Consultado em < <http://www.youtube.com/watch?v=y2rDyiajAz4&feature=related>> (parte I) e < http://www.youtube.com/watch?v=jP0aV_I4HfM&feature=related> (parte II).

⁸⁶ Episódio 6. < http://www.youtube.com/watch?v=_m_77NsrKr0> (parte I); < <http://www.youtube.com/watch?v=q1vCGG6igXk&feature=related>> (parte II) e < <http://www.youtube.com/watch?v=nXQ94YXlezc&feature=related>> (parte III).



Samurai X, Sakura Card Captor e Pokémon também fazem parte desta quarta geração. Exibidos no entre os anos de 1999 e 2001, ainda como consequência do sucesso alcançado por seus precursores. Fotos Samurai X e Pokémon: arquivo pessoal. Sakura Card Captor disponível em <<http://sosdownloads.com.br/page/3/>> 28. jul. 2009.

A quinta e mais recente geração considero como sendo aquela que já nasceu assistindo desenhos “baixados” pela *internet* e que tem atualmente entre 12 e 15 anos. *Bleach*, *Naruto* e *Death Note* são sucessos que começaram fazendo sucesso na rede mundial de computadores e que, posteriormente a este sucesso, tiveram seus direitos comprados, foram dublados e até mesmo exibidos em canais pagos e abertos.

Bleach é um *mangá* que fora adaptado numa versão animada pelo Studio Pierrot e conta a história de Kurosaki Ichigo, um garoto de 15 anos – de cabelos laranja e temperamento forte – que pode ver e falar com espíritos⁸⁷. Ambos mostram como o destino de Ichigo toma um novo rumo quando ele encontra, no primeiro capítulo⁸⁸, Kuchiki Rukia, uma *shinigami* (deusa da morte ou ceifeira da morte, como aparece na dublagem brasileira), que apareceu em sua casa quando seguia o rastro de um *hollow* (espécie de alma perdida maléfica) atraído pelo alto nível de energia espiritual de Ichigo. Ela se espanta ao perceber que além de vê-la, ouvi-la, ele pode tocá-la, sendo esta última, uma habilidade rara.

Pouco depois, mas ainda no capítulo de apresentação da série, o *hollow* chega à casa dos Kurosaki seguindo a energia de Ichigo e de Rukia atacando as irmãs mais novas dele. A *shinigami* que até então não havia percebido a grande energia que Ichigo possui, descobre que o espectro seguia para tomar o poder do garoto para si. Na tentativa de protegê-los, Rukia acaba se ferindo e transfere seus poderes para Ichigo, para que ele possa salvar a todos naquele momento de perigo. Segundo Arthemis Whitaker, jornalista do site “*Henshin!*”⁸⁹, a vida de Ichigo muda por completo:

Logo um novo mundo é desenrolado aos olhos do adolescente. Espíritos maléficos, conhecidos como *hollows*, atacam seres humanos inocentes e cabe ao novo *shinigami*-substituto, já que Rukia teve de transferir seus poderes, Ichigo Kurosaki protegê-los (grifos meus).

No capítulo seguinte, intitulado “Iniciante”⁹⁰, no dia seguinte ao ataque do *hollow*, Ichigo descobre que, ao receber os poderes *shinigami* de Rukia, esta os perdeu temporariamente. Enquanto não os recupera, ela terá de conviver com os amigos e familiares de Ichigo, ir à escola e auxiliá-lo na sua tarefa como *shinigami*-substituto. Ao

⁸⁷ Episódio 1 - O dia em que me tornei Shinigami. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/episodios01>>.

⁸⁸ Capítulo 1 – A Morte e o Morango. Volume 01 – The Death and the Strawberry. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

⁸⁹ Consultado em <<http://henshin.uol.com.br/2008/05/06/estreias-no-animax/>> 24. mai. 2009.

⁹⁰ Capítulo 2 – Iniciante. Volume 01 – The Death and the Strawberry. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>>.

aceitar esta missão, ele torna-se responsável por proteger os seres humanos e orientar as almas para que estas possam ir à *Soul Society* (Sociedade das almas), local para onde as almas são enviadas.

Na terceira parte do volume um⁹¹, coisas estranhas começam a acontecer com as pessoas ao redor de Ichigo: primeiro foi com sua colega de classe Inoue Orihime que é perseguida pelo espírito de seu irmão mais velho, falecido em um acidente de carro três anos antes. E por não aceitar a sua morte, ele se transformou em um *hollow*.

Em “Porque você come isso?”⁹² o *hollow* que um dia fora irmão de Inoue tenta devorar a alma de Ichigo, porém como não consegue, vai atrás de sua irmã. O ódio nutrido por achar que ela o havia esquecido fez com que seu espírito fosse sugado por espectros malignos (*hollow*) que desejavam atacar Ichigo. Essa reclamação que o espírito do irmão de Orihime fez é baseado na tradição japonesa do culto aos antepassados, pois esta é, segundo Benedict (2002, p.227), uma observância realizada diariamente nos altares dedicados aos familiares mortos, onde são colocadas oferendas de flores, comida e incenso.

E ao ser lembrado, ainda neste capítulo, de que o irmão mais velho tem a obrigação de cuidar dos mais novos, principalmente na ausência dos pais, ele retoma um pouco da sua consciência humana, porém o *hollow* que o consumiu fala mais alto fazendo com que ele ataque Ichigo. Orihime se coloca entre seu colega de escola e o espírito de seu irmão e diz que está bem, que ele está livre para descansar em paz e ele começa a lutar contra o *hollow*, para se libertar.

Chad, outro colega de sala de Ichigo, no último capítulo do volume um⁹³, pega um pássaro com fama de amaldiçoado para criar e desde então tem sofridos misteriosos acidentes e, por apresentar uma resistência física anormal, quase não tem sofrido danos. A *shinigami* se comove com a preocupação que Ichigo tem devido os acontecimentos recentes envolvendo seu amigo. Ele se concentra até encontrar a fraca energia negativa que emana do pássaro. Rukia fica impressionada com a grandeza do poder espiritual que seu substituto apresenta. Ela descobre que por traz do pássaro há um espírito solitário de um garoto e que um *hollow*, perseguidor deste espectro, mata todos aqueles que se tornam

⁹¹ Capítulo 03 – Batendo a cabeça. Volume 01 –The Death and the Strawberry. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

⁹² Capítulo 04 – Porque você come isso? Volume 01 –The Death and the Strawberry. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

⁹³ Capítulo 07 – O periquito de bochechas rosas. Volume 01 –The Death and the Strawberry. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

donos do pássaro. Rukia impede que o *hollow* ataque Chad até que Ichigo chegue e o derrote.

Não há *hollows* para enfrentar no volume seis⁹⁴, mas sim os *shinigami* Kuchiki Byakuya, irmão de Rukia e capitão da 6ª divisão, e seu tenente Abarai Renji, amigo de infância de Rukia, surgem com ordens de levá-la de volta a *Soul Society*. Ichigo tenta derrotá-los, porém é extenuado facilmente.

Assim como em outros seriados, onde valores como a amizade, a coesão do grupo sobre o indivíduo e o esforço para se alcançar um objetivo maior podem ser percebidos, durante toda a narrativa do anime e do mangá. Contudo, eles ficam mais evidentes no episódio 17⁹⁵ quando Rukia volta para *Soul Society* como prisioneira que será executada e também quando Ichigo e seus amigos – Chad, Orihime e Ishida – o último *quincy*⁹⁶ vivo – treinam para invadirem a *Soul Society* com a intenção de resgatá-la, evitando sua morte. “Vazio”⁹⁷ conta o início dos treinamentos pelos quais Ichigo passa. Ele recebe de Urahara Kisuke, um ex-capitão *shinigami*, as instruções de como manter o domínio de sua energia espiritual em um espaço construído sob a loja de Urahara. Por sua vez, Orihime e Chad são instruídos por Yoruichi (ex-capitã *shinigami* que possui o poder de transformação em gato) a saberem como utilizar seus poderes e Ishida se fecha numa floresta para realizar seu treinamento.

Após ter travado uma luta contra Byakuya e Renji, em “Ichigo morre” (episódio 17)⁹⁸ ele descobre que sua luta contra Byakuya e Renji não ocorreu por acaso, foi Urahara que o deixou duelar. Sua intenção era mostrar o quanto Kurosaki é frágil diante de *shinigamis* com suas poderosas *zanpakutou*⁹⁹ e se ele realmente deseja salvar sua amiga, ele deve treinar para que possa resgatar seus poderes *shinigami* que foram perdidos durante a luta contra Byakuya. Yoruichi explica a seus pupilos, no capítulo 62¹⁰⁰, que se realmente eles quisessem ir à *Soul Society* para resgatar a amiga, devem lutar assim como

⁹⁴ Capítulo 52 – Emoções Desnecessárias. Volume 06 – The Death Trilogy Overture. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

⁹⁵ Episódio 17 – Ichigo morre. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/episodios01>>.

⁹⁶ Eram seres humanos com habilidades especiais que, assim como os *shinigami*, combatiam os *hollow* que apareciam. A diferença entre eles é que diferentemente dos *shinigami* que mandam os *hollow* para a purificação, os *quincy* os matavam por completo.

⁹⁷ Capítulo 59 – Vazio. Volume 07 – The Broken Coda. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

⁹⁸ Episódio 17 – Ichigo morre. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/episodios01>>.

⁹⁹ Do japonês, cortadoras de almas. São espadas que os *shinigami* utilizam quando lutam contra *hollow* ou para enviar um espírito a *Soul Society*.

¹⁰⁰ Capítulo 62 – Lição 2-2: O Eixo de Péssimo Fim. Volume 08 – The Blade and me. Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

aqueles que empunham uma espada e usam seus poderes para proteger suas vidas, seu *status*, sua honra e tudo que lhe for de mais caro.

A utilização da figura de um guerreiro que serve a seu *daimio*¹⁰¹, mesmo que custe a sua própria vida, pode ser observada na cultura pop japonesa, pois esta nada mais é que um reflexo da cultura tradicional que ganhou nova roupagem para poder competir com a cultura estrangeira. Além disso, o “ardor guerreiro” teria de ser canalizado, segundo Benedict (2002, p. 264) para “demonstrar a eficiência de sua contribuição”.

Outra aventura pertencente ao gênero *shonen mangá* (quadrinhos para meninos) e cujo sucesso pode acompanhar entre o público participante dos eventos de *animes* e frequentadores da praça Portugal é *Naruto*, uma história criada por Masashi Kishimoto e publicada na revista *Shonen Jump* em 1999¹⁰² e adaptada para *anime* por meio de uma parceria entre o Studio Pierrot e a TV Tokyo¹⁰³. Ambos narram as aventuras de Uzumaki Naruto, um garoto que vive em *Konohagakure no Sato*, um vilarejo ninja do País do Fogo.

Segundo essas narrativas, Naruto é um garoto órfão, brincalhão e rejeitado pelos membros da vila da Folha Oculta (*Konohagakure no Sato*). O *anime* narra, no início de seu primeiro episódio¹⁰⁴, como uma raposa-*yokai* (demônio) de nove caudas que destruía montanhas e criava ondas gigantescas foi derrotada pelos shinobis da Vila da Folha. Os *shinobis* lutaram para proteger a vila do *yokai*, foi quando o quarto *Hokage* (o melhor *ninja*) sacrificou sua vida para selar o demônio no corpo de um bebê recém-nascido. Aluno dedicado e forte, porém muito desajeitado, Naruto é vítima do preconceito e da incompreensão dos moradores de sua vila, pois aqueles que perderam parentes na luta contra o demônio o veem como o *yokai*, outros, por sofrerem com suas travessuras.

Dono de uma personalidade forte, o garoto faz travessuras para chamar a atenção de todos e possui o desejo de ser reconhecido por todos como *ninja*. Mizuki sensei, professor da academia onde Naruto estuda, possui o desejo de roubar para si o Pergaminho de Aprisionamento, documento que contém as técnicas proibidas pelo *Hokage*. Aproveitando da inocência do garoto, no primeiro episódio, se utiliza de Naruto para roubá-lo.

¹⁰¹ Senhor feudal do período Tokugawa

¹⁰² Consultado em <<http://shonenjump.viz.com/manga/naruto/creator/>> 12. nov. 2009.

¹⁰³ Consultado em <<http://pierrot.jp/title/naruto/staff.html>> 12. nov. 2009.

¹⁰⁴ Episódio 01 – Uzumaki Naruto chegando! Primeira temporada. Disponível para download em <http://narutofoda.com/index.php?page=1a_temporada>.

Ainda neste episódio, Iruka, seu professor, o encontra. E trava uma luta contra Mizuki ao descobrir que este se aproveitou da inocência de Naruto. É durante a luta entre os dois professores que o garoto de cabelos loiros espetados descobre o motivo de todos na vila o ignorarem. Mizuki diz que Naruto sempre será o *yokai* e que a qualquer momento ele assumiria a forma do demônio, porém o *sensei*¹⁰⁵ do garoto diz que acredita na mudança de vida do demônio sob a forma de Uzumaki Naruto.

Assim como em outros *shonen* é possível encontrar características comuns que estão entranhadas nos enredos das histórias: a perseverança em alcançar os objetivos e os sonhos, – no caso de Naruto, seu maior sonho é se tornar um *Hokage* e para isso deve treinar muito – o valor que a amizade e a lealdade possuem – se algo acontece a um de seus entes queridos, como durante a luta dos *ninjas* da academia Mizuki e Iruka, Naruto sai em defesa de seu mestre, utilizando a *Kage Bushin no Justu* (técnica de alto nível que cria dezenas de cópias da pessoa que a executa) evitando a morte de seu mestre.

No terceiro episódio da primeira temporada¹⁰⁶, a turma que recebeu a *Konoha*, faixa símbolo do *ninja*, começou a ter treinamentos básicos, a sala foi dividida em grupos de três, ficando juntos Naruto, Sakura e Sasuke (três adolescentes de personalidades e desejos diferentes) sob a orientação de Hatake Kakashi, um professor muito rigoroso que lhes ensina como primeira lição o valor da amizade e do trabalho em equipe. No quinto episódio,¹⁰⁷ Dois dias após a formação dos grupos, Kakashi *sensei* os leva a um campo para o treinamento e mostra dois guizos, diz que eles devem conseguir tomá-los, pois daí é que se saberia se realmente teriam condições de tornarem-se *genins*, aprendizes ninjas.

Após diversas tentativas de tomar os guizos de Kakashi, durante o referido episódio, ele explica que se os três tivessem atacado em equipe poderiam ter alcançado o objetivo. Segundo ele:

Missões são completadas com um time. É verdade que *os talentos individuais de um ninja são importantes, mas o mais importante é o trabalho em equipe*. Ações egoístas que destroem o trabalho em equipe trazem perigo para seus companheiros e então podem ser mortos (grifos meus).

¹⁰⁵ Nascido antes, termo utilizado para se referir ao professor das diversas matérias, inclusive nas artes marciais, como *Kendô* (caminho da espada), *Aikidô* (caminho da harmonização das energias), *Ninjutsu* (arte ninja).

¹⁰⁶ Episódio 03 – Rivais?! Sasuke e Sakura. Primeira temporada. Disponível para download em <http://narutofoda.com/index.php?page=1a_temporada>.

¹⁰⁷ Episódio 05 - A decisão de Kakashi. Primeira temporada. Disponível para download em <http://narutofoda.com/index.php?page=1a_temporada>.

A fala de Kakashi sensei neste momento remete à ética samurai presente no bushido, onde o indivíduo faz parte de uma coletividade e ao mesmo tempo se destaca por seus talentos, porém estes talentos devem ser utilizados para o bem do grupo. Após esta lição dada aos seus alunos, no referido episódio, Kakashi deixa Naruto amarrado a um tronco e duas vasilhas de almoço e diz aos pupilos que se desejassem continuar o treinamento comessem sem dividir com Naruto, pois este está de castigo e que o esperassem voltar.

Durante o almoço, Sasuke pede a Sakura que dividam a comida com Naruto, pois só eles seriam prejudicados durante o exame. Apesar do medo, Sakura põe comida na boca de Naruto. Como última prova pelas quais os garotos passam ao longo do quinto episódio Kakashi que até então estivera só observando, chega e questiona o fato deles terem quebrado a regra que ele impôs. Sasuke olha para Sakura e diz: “Nós somos uma equipe, certo?”, ela que estava tremendo sem conseguir falar, diz: “Sim, nós três somos um só!” e Naruto confirma tudo.

O *sensei* olha fixamente para cada um deles, pensativo e lhes diz que foram aprovados, pois “[...] um ninja deve ler nas entrelinhas”. *Sensei* os explica que aquele que não segue as regras é considerado lixo, porém, prossegue o personagem, os que não se importam com os amigos são piores do que lixo. Ressaltando que para obter sucesso nas batalhas que virão eles tem que confiar nos amigos, pois somente eles estarão lá para ajudar.

No episódio seis¹⁰⁸, os três aspirantes a *ninjas* descobrem que as missões são divididas por nível de dificuldade, de **A** a **D**, as missões que a turma iniciante deve executar podem ser buscar animais de estimação sumidos e cuidar de crianças. Naruto fica zangado com a missão que ele e seu grupo recebem e reclama diretamente ao Hokage, pedindo uma missão real. O líder da vila, impressionado com a mudança de atitude do garoto, oferece ao grupo uma missão nível C, de cuidar de um construtor de pontes até que ele volte a seu vilarejo de origem. Desta vez, Naruto, Sasuke e Sakura enfrentam não um gato fugitivo, mas sim um grupo de ninjas *Chuunin*¹⁰⁹ do vilarejo secreto da Névoa.

Outro *anime* que pertence à quinta geração é *Death Note*, uma história repleta de questionamentos sobre o senso de justiça, bem e mal, herói ou psicopata. Segundo Benedict (2002), os protagonistas das histórias japonesas são entediados da vida cotidiana, da família, da cidade e do país. Contudo, ela explica que este tédio não está relacionado ao contraste entre

¹⁰⁸ Episódio: 06 - Missão importante!!! Super viagem ao país ondular! Primeira temporada. Disponível para download em <http://narutofoda.com/index.php?page=1a_temporada>.

¹⁰⁹ Alguns países tem vilarejos secretos *shinobi*: Fogo, Água, Trovão, Terra e Vento. Os vilarejos secretos mencionados no anime são, respectivamente: Vilarejo secreto da Folha, Névoa, Nuvem, Pedra e Areia.

ideal e realidade. Um exemplo deste tédio é o motivo que levou o *shinigami* Ryuuku a deixar seu *Death Note* cair de propósito na escola onde o brilhante aluno, Light Yagami, estuda.

Yagami, assim como Ryuuku, considera sua vida entediante, porém durante uma distração na sala de aula ele vê um objeto caindo e no intervalo vai ao local da queda e encontra o *Death Note* – um caderno com o poder de matar qualquer ser humano que tenha seu nome escrito nele – e sua vida muda por completo, pois ele adquiriu a visão, idêntica ao que relata Benedict (2002): que a partir de "uma grande missão perdem seu tédio" (p. 141).

Ao abrir o caderno, ele encontra instruções de como usá-lo. A princípio, Yagami não acredita que o caderno possui o poder de matar pessoas e por não acreditar, ele resolve escrever o nome de um sequestrador que passava no noticiário. Ainda não acreditando, ele sai para comprar algumas revistas e se depara com uma mulher sendo atacada por um grupo de marginais que tentavam abusar sexualmente dela. Calmamente ele entra na livraria e anota o nome do líder do grupo e a forma como ele deveria morrer. A mulher consegue fugir e atravessa a rua sendo seguida pelo líder da gangue que é atropelado por um caminhão.

Cinco dias após Light ter encontrado o caderno da morte, Ryuuku aparece na casa dos Yagami para resgatar o caderno, mas para sua felicidade, o caderno está nas mãos de um psicopata que começa a se sentir e agir como um justiceiro, manipulando pessoas para criar uma sociedade mais justa e eliminando os que se intrometem em seu objetivo. Em suas conversas com o *shinigami*, Light diz que possui o direito de matar a todos os corruptos com o *Death Note*.

Com tantas mortes súbitas de bandidos ocorrendo, a polícia desconfia que algo fora do normal esteja acontecendo e chamam "L", codinome daquele que é considerado o melhor detetive do mundo. Por sua vez, a população o apóia e ele passa a ser conhecido mundialmente por Kira, uma redução da palavra *killer*. Durante toda a narrativa, L faz análises da personalidade de Kira. Mostra que ao deixar pistas, como as cartas de suicídios dos bandidos que ele mata, ele deseja aparecer e como ele consegue manipular as pessoas que o investigam.

Quando as investigações realizadas por "L" começaram a fechar o cerco em torno de Light, este prepara uma armadilha para que "L" morra. Com a morte de seu maior rival, Yagami, sob o codinome Kira, continua agindo. Cinco anos após a morte de "L", Light mantém a dupla personalidade: Kira, o assassino, e Light Yagami, um oficial da polícia japonesa, trabalhando na perseguição a Kira. Ele continua executando sua "justiça", sendo agora reconhecido por vários governos do mundo.

Apenas nessa época, é que surge “N”, o substituto de “L” que continua a investigação, com apoio dos EUA, para descobrir quem é Kira a partir do ponto em que “L” parou. Mesmo com a história após 37 episódios e 12 volumes impressos, o espectador e o leitor permanecem com diversos questionamentos, tais como: se Yagami seria um herói ou um assassino, um justiceiro ou apenas uma pessoa insana que por ter adquirido poderes demais perdeu o controle e a razão de si.

Conversar sobre os seriados exibidos na televisão por meio de canais abertos ou fechados pode ser considerada uma forma de se gerar sociabilidade entre as pessoas, principalmente entre os jovens. Entre as cinco gerações delimitadas a partir do contato com os seriados nipônicos, a quarta geração é um tanto especial para o desenvolvimento desta pesquisa, pois foi por meio dela que os primeiros encontros na praça Portugal surgiram. Esta geração, como já fora visto, cresceu assistindo os seriados exibidos na extinta Rede Manchete e em outras emissoras e funcionaram como elo entre os encontros na praça Portugal e as trocas materiais e simbólicas que posteriormente ocorreriam. Para que se tenha uma idéia das interações, da sociabilidade a que estou me referindo, apresentarei, a seguir, um relato etnográfico sobre a ocupação da praça Portugal pelos *otaku* nos sábados à noite.



A quinta geração traz consigo novas tecnologias e novas formas de sociabilidade. *Animes* como *Naruto*, *Bleach* e *Death Note* criados recentemente no Japão, obtiveram grande êxito por meio da *internet*, onde são disponibilizados por *fansubbers*, fãs que traduzem os *mangás* e os *animes*, para que outros possam assistir e lê-los de forma gratuita. Imagem *Bleach* – arquivo pessoal. *Naruto* – consultado em <<http://www.freewebs.com/dragommm/naruto.JPG>> 25. ago. 2009. *Death Note* – consultado em <<http://upanimes.wordpress.com/2009/04/20/download-de-aberturas-e-encerramentos-de-death-note/>> 02. ago. 2009.

Capítulo 3 A praça Portugal como espaço de sociabilidade *otaku* em Fortaleza

No capítulo anterior além de refletir sobre o *otaku* como um produto de origem midiática busquei analisar este fenômeno a partir de diversas produções culturais e também compreender a importância dos mesmos como formadores de um fenômeno social que nos últimos anos tem ganhado visibilidade no Brasil.

E qual a relação destes seriados com a Praça Portugal? Marc Augé em seu livro “A guerra dos sonhos” (1998), sugere que conversar sobre os programas da televisão é uma forma de socializar as pessoas. Os encontros na Praça Portugal surgiram por influência dos *animes* e *tokusatsu* exibidos principalmente na extinta Rede Manchete. Desta forma, a praça Portugal só tornou-se um ponto de encontro porque havia um grupo de crianças, adolescentes e jovens que desejavam se socializar, conversando sobre os seriados que eram exibidos na extinta Rede Manchete, mas também para trocar, comprar ou mesmo emprestar fitas VHS e alguns raros *mangás*.

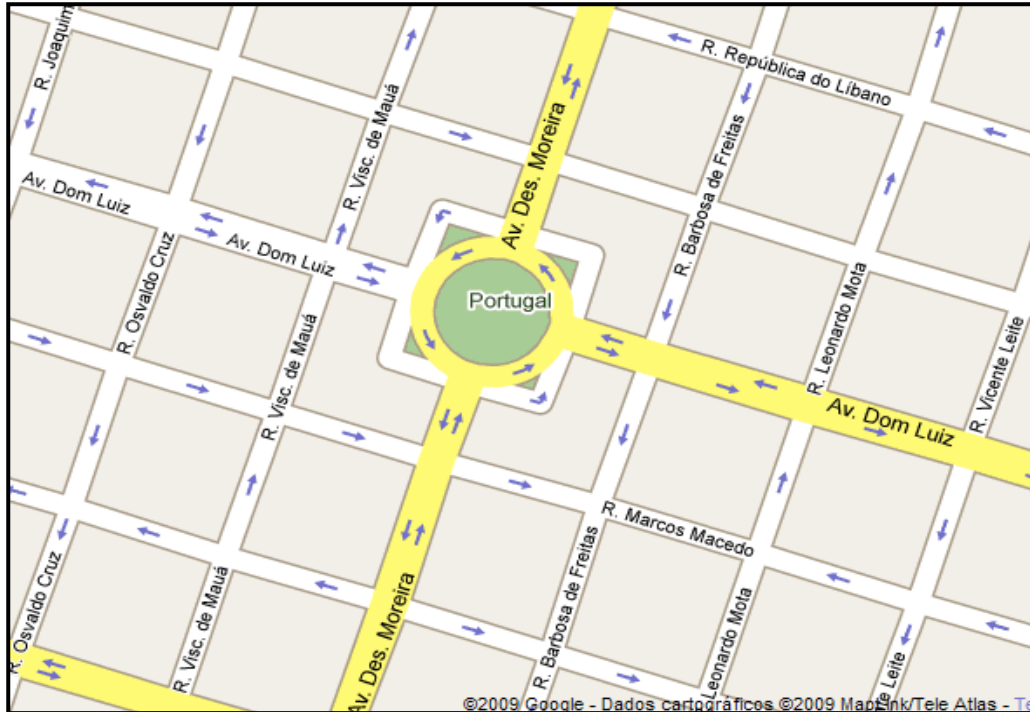
A praça é uma área pública, um espaço destinado ao lazer e à convivência entre pessoas e dotadas de diferentes significados. Na atualidade, segundo Marques (2008), as praças têm um papel simbólico diferente: elas possuem mais a função estética do que usual. Outros fatores, com a violência e o advento do automóvel, por exemplo, fazem com que o pedestre perca este espaço. A autora afirma ainda que devido ao aumento da frota de carros a cidade teve que ser adaptada – abrindo e alargando ruas forçando com que novas construções e até mesmo as antigas se adequem à nova conjuntura social – as “paredes” das praças cada vez mais foram se afastando dando espaço para os carros.

Queiroga (2003, p.1) *apud* Marques (2008, p.2) afirma que é possível observar que, “... sobretudo nas cidades grandes e médias do novo mundo, um enfraquecimento na relação entre o chão e as ‘paredes’ (os edifícios do entorno imediato) da praça. Algumas praças efetivamente sumiram diante do espaço destinado aos veículos, outras ficaram reduzidas à condição de rotatórias”. Esta monografia, no entanto, apresenta-se como um contraponto a estas afirmações na medida em que mostra como esse espaço das praças ainda é de intensa sociabilidade.

3.1 Localização da praça Portugal dentro da cidade de Fortaleza

A praça Portugal está localizada na zona leste da cidade de Fortaleza (Ceará), no bairro Aldeota, e é caracterizada por se assentar em uma rotatória. Ela possui um formato circular e está situada no cruzamento entre duas grandes avenidas da capital cearense, a Desembargador

Moreira e a Dom Luís. O “coração da Aldeota”, como é conhecida esta região nobre de Fortaleza, é altamente valorizado sendo possível encontrar ao menos quatro shoppings no seu entorno, além de um grande número de prédios comerciais e residenciais.



Mapa do cruzamento das avenidas Dom Luís e Desembargador Moreira onde a praça Portugal está localizada. Consultado em <<http://maps.google.com.br/maps?hl=pt-BR&tab=w1>> 23. jun. 2009 (último acesso).



Vista aérea da praça Portugal e da rotatória. Consultado em <<http://i203.photobucket.com/albums/aa116/gessifagner/ffg.jpg>> 23 de Junho de 2009 (último acesso).

Devido ao intenso tráfego de veículos que por ali circulam, durante a semana é possível perceber um grande fosso entre a praça e os prédios que a circundam – o local é pouco freqüentado apesar de existirem bancos à disposição do público. Contudo, nas tardes e noites de sábado, a praça Portugal ganha “vida” – diversos grupos de jovens utilizam aquele espaço como ponto de encontro com amigos. A cidade é, segundo Magnani (1998), o resultado das ações realizadas por diversos grupos que dela se utilizam, de modo que estas ações dão sentido à sua existência.

A partir da década de 1990, a *internet* começa a se tornar presente no cotidiano das pessoas e com ela, um mundo de informações chega à suas casas. Nesse período surgem os fóruns, grupos de discussões, na *internet*. Neles, dicas do que assistir, onde encontrar os vídeos, fotos, quadrinhos, etc. Não tardaria o surgimento dos canais #*anime no kuni*, #*anime-Brasil* e, posteriormente, #*anime-Ce*, no IRC¹¹⁰, onde os *otaku* de Fortaleza poderiam trocar informações, conversar sobre os seriados exibidos nas emissoras abertas ou fechadas.

Conversando com *otaku* que freqüentavam a praça, durante a pesquisa de campo, aos poucos fui conhecendo a estória desses encontros. Os primeiros encontros presenciais surgiram da necessidade e do desejo deles em conversar com outras pessoas que também gostavam das produções japonesas inicialmente exibidas em emissoras de TV brasileira. Segundo Rafael, 24 anos, estudante, as primeiras reuniões deste grupo aconteceram no final de 1996, no Colégio Santo Inácio, escola localizada no bairro Dionísio Torres. Estes encontros eram organizados na *internet*, por meio dos canais do IRC #*anime no Kunin* e #*anime-Ce*.

A Praça Portugal surgiria como local de reunião posteriormente, devido ao crescimento do grupo que se reunia no referido colégio. Durante a pesquisa de campo, vários *otaku* que na época frequentavam a praça me informaram que se encontravam, no início, para trocar, emprestar ou até mesmo vender materiais relativos às produções japonesas, como fitas VHS, revistas especializadas em desenhos e filmes, além de alguns mangás que começavam a surgir.

Os encontros, nesta época, ocorriam sempre aos sábados à tarde, por volta das 16 horas, na rampa de acesso ao shopping Aldeota e nas mesas externas do Mc Donald’s. O referido shopping localiza-se defronte à rotatória da praça Portugal. O grupo inicialmente

¹¹⁰ **IRC:** *Internet Relay Chat* é um dos mais populares e mais interativos serviços na *Internet*. Com ele, pessoas de todo o mundo podem conversar em tempo real, além de permitir que se façam *downloads* e *uploads* de séries, inclusive os *animes*. Pirc, mIRC e Virc são alguns clientes (programas) do IRC criados para o Windows.

era pequeno, em torno de 15 a 20 adolescentes, moradores de bairros como Fátima, Aldeota, Meireles e Papicu (ver mapa de Fortaleza em anexo).

A hipótese mais plausível para explicar o que levou os *otaku* a atravessarem a rotatória, desafiando o tráfego de veículos, e ocuparem a Praça Portugal é que, após o PERO 1 (Primeiro Encontro Regional de *Otaku*), realizado em 2001, e a rápida expansão da internet por meio de *lan houses*, *cyber* cafés e mesmo nas residências, o número de fãs no *shopping* cresceu. Esse crescimento gerou um incômodo entre os comerciantes, principalmente no Mc Donald's, pois os *otaku* assim como os jogadores de RPG (Role Play Game, jogo de interpretação de papéis), utilizavam as mesas e não consumiam. Ao serem expulsos, os *otaku* encontraram na “praça da banca” (espaço onde há uma banca de revistas entre a praça Portugal e o shopping Aldeota) e na própria praça Portugal um ambiente mais livre do que o anterior, onde poderiam ficar à vontade.

Neste período, poucos possuíam acesso à *internet* banda-larga, o que reduzia muito a quantidade de *downloads* realizados. Essa troca de fitas era, segundo Clarice Barroso, 22 anos, uma forma de divulgação de *animes*, pois em “2000 você não tinha facilidade de [acesso à] *internet*. Pelo amor de deus! Um *download* de 50 megas era uma coisa já [*sic*] absurda!” relembra.

Ao questionar alguns destes primeiros freqüentadores sobre a escolha do *shopping* Aldeota como ponto de encontro, diversas respostas me foram fornecidas, entre elas, devido a sua centralidade, a facilidade no acesso, proximidade das residências de alguns (alguns destes entrevistados moravam em bairros próximos, como: Papicu, Meireles, Praia de Iracema, Luciano Cavalcante, Joaquim Távora e Cambeba). Outros, por exemplo, moravam em bairros que dão acesso à Aldeota (Bairro de Fátima).

Humberto, 24 anos, programador, *cosplayer* e frequentador assíduo da Praça Portugal desde o início, afirma que a escolha da praça não ocorreu por acaso, “a gente ficava no *Shopping Aldeota* porque era perto de todo mundo”. Assim como ele, Carlos Eduardo, 28 anos, publicitário e diretor do SANA acredita que o motivo era a proximidade entre as residências e a praça, pois muitos moravam nas proximidades “[...] e porque muitos ônibus passam por ali vindos de outros bairros em direção ao [terminal do] Papicu” acrescenta.

Mas uma resposta chamou a minha atenção: em uma primeira conversa informalmente realizada através do site de relacionamentos *Orkut*, com Ricardo Busgaib Junior, 23 anos, diretor do SANA, questionei o motivo deles terem escolhido a praça Portugal e não outros lugares, como ponto de encontro. Segundo ele, a idéia inicial era de

que esses encontros ocorressem dentro de *shoppings*, devido à sensação de segurança que este tipo de estabelecimento transmite. A resposta que me foi dada segue transcrita literalmente:

Ana Raquel - Por que vocês escolheram a Praça Portugal e não outros lugares, como o Iguatemi, por exemplo?

Ricardo Busgaib Jr. - No começo, a ideia (*sic*) [dos encontros] era Shopping. Mas fomos "expulsos" de todos. huAuhahua [gargalhadas] Na praça nos sentimos mais a vontade. Mas na época (*sic*), ali [na praça Portugal] só tinha otakus.

Quando os *otaku* começaram a se reunir no local, por volta de 1997 e 1998, os encontros aconteciam na rampa e na escada do *shopping* Aldeota bem como nas mesas externas do Mc Donald's. Não havia outro grupo de jovens e adolescentes que usassem aquele espaço com frequência, só eles ficavam ali, conversando ou realizando trocas. Ocupavam um espaço que não era utilizado por nenhum outro grupo, tornando aquele espaço do shopping, da praça da banca e posteriormente da praça Portugal em seu, o seu "pedaço", pois lá eles desenvolvem uma sociabilidade densa e repleta de significados (MAGNANI, 2005). Ao se denominarem *otaku*, estes jovens desenvolveram uma sociabilidade em torno de suas paixões – *card games*, *anime*, *mangá*, *tokusatsu*, *video games*, etc. – trazendo para o seu cotidiano um pouco deste universo. Assim como o uso do termo *otaku* sofreu uma ressignificação de seu sentido e uso, no cotidiano estes jovens...

Com o tempo outros jovens tomaram conhecimento das reuniões aos sábados à tarde, das trocas realizadas, etc. Alguns como Aline Holanda, 25, produtora de eventos e coordenadora do SANA, conheceu a Praça Portugal por meio de um anúncio que fora colocado na revista *Animax*. Antes de frequentar a praça Portugal, ela participava do C.A.C. (Ceará Anime Club) grupo formado em sua maioria por alunos curso de japonês da UECE (*nihongo*) e que se reunia no Centro de Humanidades da referida instituição. Outros, como Diana de Vasconcelos, 22 anos, jornalista e diretora do SANA, começaram a frequentá-la por influência de terceiros (amigos e parentes):

Depois que a TV Manchete parou de exibir, aliás, saiu do ar (foi extinta), o meu irmão descobriu esse grupo de pessoas que ia pra (*sic.*) praça Portugal e que trocava assim, meio que emprestava fitas uns pros (*sic.*) outros, tanto de *animes* que passavam na TV Manchete quanto de coisas que ele não conhecia. Aí ele começou a frequentar e trazer coisas que eu não conhecia e que eu adorava. E aí eu comecei a ir com ele por um tempo. Acho que foi segundo semestre de 2000, mais ou menos, por volta de Agosto, Julho (entrevista realizada em Maio de 2008).

Ao questionar diversos entrevistados sobre o grande número de frequentadores na Praça Portugal, eles me informaram que esse “inchaço” ocorreu somente após a primeira edição do PERO¹¹¹, em 2001, pois durante o evento fora informado que aqueles que desejassem trocar *animes* e *mangás*, ou simplesmente conversar, fossem até o local aos sábados à tarde, pois lá havia outros *otaku*. Desta forma, muitos tomaram conhecimento das reuniões e passaram a frequentá-la.

Nestes 11 anos de encontros semanais na praça Portugal, o observador percebe que muita coisa já mudou: com o tempo, jovens vindos de bairros periféricos também começaram a frequentar a praça. O motivo é particular a cada um, porém alguns devem ser citados: a massificação da *internet* através das *lans* (principalmente nas periferias), a maior visibilidade do SANA (com a chegada de novos patrocinadores o evento passou a ser divulgado pelos meios de comunicação de massa, como o rádio e a tv) e o surgimento de novos eventos. Com esse todo inchaço, o espaço antes utilizado não comportava mais a quantidade de pessoas que lá estavam.

Como já dito, com o aumento de fãs que circulavam no *shopping* e não consumiam seus serviços e produtos, a administração do centro comercial adotou como medida de “saneamento” o fim das reuniões dentro de seu estabelecimento. Na fala de Ricardo, diretor do SANA:

[...] o estilo otaku nao (*sic*) era atraente a (*sic*) shopping. Pessoas de preto, na epoca... (*sic*) geralmente fãs de metal... com mochila nas costas, trocando fitas de fansubers. E é claro, falando alto, rindo e brincando como sempre! hehehehe...[risadas] E sem consumir nada! XD [rindo] Na verdade a opção era o shopping Aldeota, mas como não eramos (*sic*) tão bem vindos, acabamos indo ate (*sic*) a praça, ficavamos concentrados ali, enfrente a banca de revistas, nunca iamos (*sic*) lá pro meio não[...]¹¹².

¹¹¹ PERO: sigla de Principal Encontro Regional de *Otaku*. Este foi o primeiro evento de exibição de *animes* ocorrido no Ceará. Teve quatro edições e encerrou suas atividades.

¹¹² Trecho de conversa realizada por meio do *site* de relacionamentos *orkut*.

Ao ler este depoimento, remeto o leitor ao trabalho da socióloga Abda Medeiros, mestre em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Em sua pesquisa, ela buscou analisar os *shows* de *rock* como forma de construção de identidades, diferenciação e socialização de seus praticantes (os chamados “metaleiros”) em relação a outros grupos ligados à música.

Segundo Medeiros (2008), as pessoas que tem uma afinidade com elementos singulares, contudo divergentes da cultura *padrão*, ou *correta* (aos olhos do senso comum):

[...] consomem certos bens materiais e simbólicos, apropriam-se de certos espaços sociais e imprimem aos mesmos um novo ordenamento orientado por novos valores, associados ao compartilhamento de sentimentos e atitudes [...] provocando, impactando e alardeando pelas ruas, avenidas, terminais de ônibus metropolitanos, casas de espetáculos, seguranças e taxistas (p. 55).

Pelo depoimento apresentado anteriormente pode-se ver que a afirmação da autora tanto pode se referir aos metaleiros como aos *otaku* no processo de ressignificação da cultura *pop* japonesa.

3.2 A praça Portugal 10 anos depois...

Em Outubro de 2007, quando iniciei a pesquisa de campo na praça Portugal poucos *otaku*, daqueles que a freqüentavam entre os anos de 1997 e 2001, período em que se iniciaram os encontros, ainda a utilizavam como espaço de lazer e sociabilidade. O que no início estava restrito a um grupo de classe média (moradores de bairros nobres da capital cearense) se tornou um espaço frequentado por jovens que tem suas residências localizadas na periferia de Fortaleza e até mesmo de outras cidades da Região Metropolitana, como Caucaia e Maracanaú.

Com as mudanças ocorridas na ocupação dos espaços próximos à praça, os que utilizavam o espaço destinado às compras, como ponto de encontro, muitos jogadores de *card game* como *Pokémon* e *Yu-gi-Oh!*, deslocaram-se para outro *shopping* da região, o *shopping* Avenida, onde há uma loja especializada neste material de diversão; entre aqueles com mais afinidade com animações e seriados japoneses, parte permaneceu na praça da banca e aqueles vindos da periferia (Siqueira, Demócrito Rocha, Bom Jardim, Antônio Bezerra, Parangaba, entre outros) e de cidades da Região Metropolitana atravessaram a rotatória e se instalaram na praça Portugal.

Aqueles que passam, no entorno da praça Portugal podem observar uma intensa movimentação de jovens (na rampa e na escada do *shopping* Aldeota, no meio da praça e na praça da banca e atravessando a rotatória) sempre aos sábados, à tarde e à noite.

Eles não formam um grupo unificado: ao contrário, as escolhas que cada grupo faz, difere dos demais, de forma que cada um destes aglutina *em si* e *para si* aqueles valores que melhor se encaixam em seus gostos. Desta forma, os signos por eles escolhidos, “estabelecem uma identidade e marcam diferenças entre ‘nós’ e ‘eles’” (MAGNANI, 1998, p. 35). Não só os adereços indicam o grupo ao qual o jovem pertence: a linguagem corporal e as expressões por eles utilizadas ajudam a identificá-los e diferenciá-los dos demais. Cada grupo cria e incorpora valores (signos) do seu cotidiano sendo que alguns destes são ressignificados, adaptados ou rearranjados para que possam incorporá-los (SAHLINS, 1990).

Especificamente na praça Portugal é possível hoje encontrar seis grupos distintos: os *otaku* (grupo que é objeto de pesquisa), os *emos*, os *Rpgistas*, os denominados “normais”, os *skatistas* e os “quebra-garrafas”. Cada grupo ocupa um espaço, sendo que nenhum grupo invade o pedaço do outro, o que Cátia, 18 anos e que se identifica como *otaku*, afirmou ser “um acordo silencioso”. Tudo isso só ocorre porque a cidade, possibilita a esses jovens estabelecer trajetos, estruturarem seus circuitos, fazerem escolhas (MAGNANI, 2003, p. 08).

O primeiro grupo é o mais numeroso e reúne jovens entre 10 e 25 anos que são fãs da cultura pop japonesa. Alguns se auto-denominam *otaku* e podem ser identificados pelo modo como falam – muitos incorporam em seu vocabulário expressões de origem japonesa, como *kawaii* (fofo), *sugoi* (legal) e *baka* (idiota) – e pelos adereços que usam: toucas e tiaras com orelhas de gatinho ou coelho, tênis *All Star*, blusas com estampas que remetem a algum *anime* ou banda japonesa de que gostem.

Apesar de todos serem fãs da *Japop* (cultura pop japonesa), eles não formam um grupo homogêneo: alguns ficam sentados no gramado de frente para a avenida Dom Luís, outros se reúnem nos bancos que circundam a banca de revistas na pracinha e há ainda aqueles que permanecem em pé, na rampa e outros que se sentam na escada de acesso à entrada principal do *shopping* Aldeota. E, ao chegar mais próximo do grupo, percebe-se que a conversa entre eles é sempre alta e muito intensa: falam sobre bandas de *J-Music*¹¹³,

¹¹³ *J-Music*: termo genérico utilizado pelos fãs para se referirem a música japonesa.

escola/faculdade, filmes, shows, eventos de *anime*, *mangás*, *tokusatsu* e *animes que foram comprados ou disponibilizados para download na internet*, etc.



A praça da banca, entre o *shopping* Aldeota e a praça Portugal. O “pedaço” dos *otaku*.

Os *emos* são jovens geralmente na faixa de 15 anos que são fãs do estilo “*emocore*” (emotional *hard-core*), um estilo derivado do *hard-core* que mescla som pesado com letras românticas. Segundo Marques (2008), o gênero musical “*emocore*” nasceu em Washington, na década de 1980. Os cabelos lisos, com enormes franjas caídas no rosto, são marca que caracteriza estes jovens. Além da franja, no vestuário percebem-se misturas de adereços de outros grupos, como por exemplo, as pulseiras de bolinhas dos *clubbers*; o *AllStar* utilizado pelos *otaku* e pelos *indies* (fãs de *rock* alternativo).

Durante o período em que freqüentei a praça Portugal era comum ver manifestações organizadas por eles como “abraços grátis”, quando eles circulavam no Shopping Aldeota e nas adjacências segurando cartazes com a seguinte inscrição: “abraços grátis” ou “*hugs free*”, em inglês, distribuindo abraços para todos os transeuntes.

Rpgista é o jogador de RPG (*Role Playing Game*, em português, jogo de interpretação de papéis) e segundo a socióloga Paula Mesquita (2006), este é um jogo no qual os jogadores são atores de um teatro da imaginação onde apenas o grupo de cinco ou seis pessoas, incluindo o mestre (narrador), atua e assiste a campanha. A socióloga explica ainda que a narrativa é baseada no livro-jogo criada pelo mestre e apresentada ao grupo que constrói os personagens protagonistas das campanhas. Estas campanhas, que também podem ser denominadas de partidas apresentam duração variante – de semanas, meses e até mesmo anos.

A partir da minha experiência como *rpgista* e a convivência com diversos jogadores e mestres desde a adolescência posso afirmar que este é um jogo que basicamente encontra-se no plano do imaginário. O jogador pensa na ação e ao invés de praticá-la diz qual a sua reação mediante os obstáculos trazidos pelo mestre e pelo grupo que participa da campanha narrada.

Na praça Portugal e nos *shoppings* Aldeota e Avenida, por exemplo, já foi comum ver *rpgistas* narrando suas histórias e interpretando seus personagens sentados nas mesas das praças de alimentação. O mais comum entre eles é a reunião do grupo na casa de um dos jogadores, pois é onde podem ficar mais à vontade para jogar.

Existem ainda outros lugares onde também se reúnem para jogar RPG e se socializar, como, por exemplo, o Ateliê de Artes, no Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. Com a criação do grupo MaCOD (Mamãe Cadê Os Dados?) em 2004, os *rpgistas* ganharam este novo espaço para jogar onde novas redes de sociabilidade podem ser desenvolvidas a partir do gosto que eles têm em comum: o RPG.

O grupo MaCOD se reúne uma vez a cada 15 dias, sempre aos sábados, no Dragão do Mar, a partir das 16 horas. Neste local os jogadores contam com mesas para narrar suas aventuras e uma vez por mês realizar os *live*, momento em que eles atuam.

Skatistas, como o próprio nome do grupo diz, são os que andam de *skate*. A maioria está na faixa de 15 anos. Os meninos usam calças mais largas e cheias de bolsos, onde podem colocar sempre os seus documentos. Eles ficam no centro da praça, pois lá, embaixo de um arco existente, é possível praticar *skate* devido à inclinação que lembra uma pista própria para que eles possam treinar as suas manobras radicais.

Quebra-garrafas são os jovens que frequentam a praça Portugal e aproveitam o fato de estarem livres de olhares censores, liberdade que ela oferece, para consumir bebidas alcoólicas. E como a denominação já diz, depois de beber, eles quebram as garrafas. Geralmente eles ficam num canto na praça, próximos ao “motelzinho”, local este que já foi muito utilizado pelos *rpgistas* para narrar as suas campanhas e, devido a pouca iluminação e à grande quantidade de arbustos que lá se encontram, passaram a ser utilizados por alguns para manter relações sexuais.

Os chamados “*normais*” foram assim denominados pelos *otaku* que frequentam a praça Portugal, pois não se encaixam em nenhum dos outros grupos já descritos. São jovens com idade média de 16 anos e que possuem uma condição financeira aparentemente mais estável e que muitas vezes vão para a praça Portugal pela sensação de segurança e liberdade que ela lhes passa – à noite a praça é escura, o que dificulta a identificação de seus frequentadores. A segurança se dá por estar no “coração” de um bairro nobre da capital e um dos mais bem guardados pelos serviços de segurança pública. É muito comum ver estes jovens com câmeras digitais nas mãos fotografando a si mesmos e seus amigos. Algumas fotos destas irão para o *orkut*, *site* de relacionamentos ou para *fatologs* e *blogs*; os vídeos podem ser colocados em diversos *sites*, tais como o *youtube*, mantido pela empresa Google. Geralmente ficam de pé ou, quando muito, sentados próximos aos *otaku* e longe dos *quebra-garrafas* e dos *emos*.

3.3 Os *otaku* na praça Portugal

A praça Portugal funciona, até hoje, como espaço de sociabilidade *otaku*. Além de interesse pelas trocas eles também se dedicam a decidir detalhes do *cosplay*¹¹⁴ e da coreografia e o que irão fazer para competir em eventos como SANA, ANIMEMASTER e MANÁ. Eles fazem os gestos e ao mesmo tempo falam com grande clareza de detalhes

¹¹⁴ Quando cheguei à Praça Portugal, me avisaram que, para ser aceita por completo, deveria também ser “batizada”.

sobre como serão as roupas, as perucas (no caso de não desejarem mexer na cor e na estrutura natural dos cabelos) dos personagens que ele(a) ou o grupo pretende utilizar.

Quando vão lanchar, alguns se deslocam até um supermercado localizado no pavimento inferior do *Shopping Aldeota* para comprar biscoitos, pizzas, salgadinhos de milho, batatas, achocolatados, refrigerantes e/ou sucos para fazerem um verdadeiro piquenique. Já os que estão no *Shopping Avenida* procuram as poucas lanchonetes que ainda se mantêm abertas, uma vez que este *shopping* enfrenta uma alta defasagem de clientes na utilização do espaço para lazer e compras.

Com o aumento da empolgação, eles gesticulam mais, o volume das vozes também aumenta e o barulho se torna muito grande, principalmente quando estão no meio da praça. Quando ouvem o chamado: “Montinhoooooooooooooo!”, é uma correria. Todos olham em busca da direção do som e alguns saem correndo para pular em cima da “vítima”. Eles a derrubam e começam a pular um em cima do outro, formando um amontoado de pessoas caídas no gramado da praça.

Quando comecei a pesquisa de campo e passei a ter contato com os *otaku* que freqüentavam o centro da praça, questionei o que seria um “montinho”. Explicaram-me que montinho era uma brincadeira entre eles (*otaku*) que geralmente era realizada como um “rito de iniciação”, segundo me foi relatado por Adriano, 25 anos. “Quando eu comecei a vir pra (*sic*) cá me disseram que eu tinha que ser iniciado [...] Pularam bem uns dez em cima de mim” relembra em meio à gargalhadas.

No período em que estive junto com os *otaku* na praça Portugal e em eventos de *anime*, pude observar a prática e praticá-la também. Essas manifestações remetem a Durkheim (1996), quando este afirma que:

[...] *ninguém pode se envolver numa cerimônia religiosa de alguma importância sem se submeter a uma espécie de iniciação prévia que o introduza progressivamente no mundo sagrado.* Para isso, podem se empregar unções, purificações, bênçãos, todas elas operações essencialmente positivas; mas chega-se ao mesmo resultado por meio de jejuns, vigílias, pelo retiro e pelo silêncio, isto é, por abstinências rituais que não são senão a prática de interdições determinadas (p. 328) grifos meus.

O autor explica que ações como esta são comuns a todas as religiões (grupos sociais), pois existe, segundo ele, uma incompatibilidade entre o sagrado e o profano. E para que se possa adentrá-lo fazem-se necessárias ações, simbolismos purificadores que marquem as mudanças de estado pelas quais os neófitos passam.

Durante a pesquisa de campo realizada entre os meses de Outubro de 2006 e Julho de 2007, com os *otaku* que frequentavam o referido local, percebi uma clara distinção entre classes sociais, apesar de eles a negarem. O discurso entre eles (os frequentadores mais antigos) é o mesmo: não há uma divisão da praça em classes sociais. Mas na prática, o que observei é bem diferente: no *shopping* e na praça da banca ficam os moradores de bairros considerados de elite (Papicu, Meireles, Joaquim Távora, Aldeota, Fátima, Benfica), enquanto os que estão concentrados na Praça Portugal vem da periferia da cidade (Bom Jardim, Parangaba, Siqueira, José Walter, Demócrito Rocha) ou até mesmo de outras cidades vizinhas, como Maracanaú e Caucaia.

A partir destas relações que aconteceram e que ainda acontecem na praça Portugal, muitos eventos exibindo *animes* e *tokusatsu* surgiram e desapareceram, contudo existem aqueles que devem ser mencionados. O P.E.R.O., Primeiro Encontro Regional de Otaku, fez história entre os fãs das produções *Made in Japan* por ter sido o primeiro evento cearense com destaque nacional. O S.A.N.A., Super Amostra Nacional de Animes, evento que será descrito no próximo capítulo, segue como o segundo maior evento do Brasil, trazendo atrações como atores que dão voz aos personagens que cativam o público e cantores japoneses que são admirados por estes *otaku*.



Os espaços que eram utilizados pelos *otaku* no *shopping*: a rampa, a escada e as mesas do Mc Donald's.

Capítulo 4 Eventos de cultura pop japonesa no Ceará: uma etnografia no SANA 8.

S.A.N.A. é uma sigla que, na atualidade, significa Super Amostra Nacional de Animes. Segundo os organizadores, o evento vem crescendo e conquistando destaque na mídia. Com nove edições e cinco especiais realizados, o SANA assume o título de maior evento de cultura japonesa do Norte e Nordeste, além de estar entre os cinco maiores eventos do país.

Para que uma melhor análise da oitava edição do SANA pudesse ser desenvolvida, utilizei a teoria dos rituais. Esta escolha foi feita, pois eventos como este apresentam características que se tornam mais nítidas se observadas a partir da etnografia e da teoria dos rituais. É neste evento em que ocorre o ápice da sociabilidade de um *otaku* – é lá que se reencontram amigos e que são geradas novas amizades através de um elo em comum. O encontro faz com que a conversa seja direcionada para temas específicos deste universo em que eles vivem – as produções culturais japonesas.

Além desta temática, as suas expectativas para os acontecimentos no evento são externalizadas – os convidados, os concursos de *cosplay*, desenho, *amv's*, *animekê*, *animequizz*¹¹⁵ pois, “[...] conversar sobre o programa da véspera também é uma forma de criar socialibilidade” (AUGÉ, 1998, p. 11). E quem não faz parte deste grupo urbano, não entende essa linguagem social, quase sagrada.

É nestes espaços que os *otaku* mostram como ressignificam a cultura japonesa. Através das roupas, gestos e fala, a cultura típica de jovens frequentadores do bairro tecnológico de Akihabara (Tóquio) acaba sendo em parte assimilada e adaptada pelos *otaku*.

4.1 Histórico do S.A.N.A.

Em dezembro de 2001, o grupo *Otaku no Video* realizou no auditório da biblioteca da Universidade de Fortaleza (UNIFOR) sua primeira mostra com um público de 210* fãs de animes como *Dragon Ball*, *Video Girl Ai*, etc. Nesse período, o evento ainda chamava-se Super Amostra Nordestina de Animes fazendo referência a sua dimensão, pois o evento abrangia parte da região Nordeste do Brasil. No início, o SANA era um evento que

¹¹⁵ **Animequizz:** Jogo de perguntas e respostas sobre a cultura *pop* japonesa.

mesclava em sua programação a exibição de *J-Clips*¹¹⁶, *AMV's*¹¹⁷ participantes do concurso e de *animes* tidos como clássicos pelo público *otaku*.



A 1ª edição do SANA foi realizada no auditório da biblioteca da UNIFOR. Estampa da camisa dos organizadores do SANA 1 (esq.), na época, o grupo ainda se denominava *Otaku no video*. Stands no SANA 1 (dir.). Foto disponível em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-1/SANAcamisa.jpg>> <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-1/SANASTands.jpg>> acesso em: 11. jun. 2008.

No ano seguinte, nos dias 20 e 27 de Julho de 2002, o evento teve seu primeiro salto de público: 700 pessoas compareceram ao teatro Celina Queiroz (UNIFOR). O SANA 2 trouxe modificações na programação, dois novos concursos foram agregados ao evento: desenho e *cosplay*¹¹⁸, este último surgido no P.E.R.O. 2. Para comemorar o sucesso de público uma banda *cover* da *X-JAPAN* tocou na saída do teatro. Nestes dois eventos, os *stands* de venda de *souvenirs* só funcionavam no intervalo das exibições, pois tudo girava em torno da exibição.

* todos os dados foram obtidos no site oficial do evento: www.portalsana.com.br

¹¹⁶ *J-Clips*: são os vídeos musicais japoneses.

¹¹⁷ *AMV's*: *Anime Music Video*. São vídeos feitos a partir de montagens usando cenas de um ou vários animes, onde um fã seleciona trechos de *animes*, *mangás*, ou *tokusatsu* que melhor sincronizam com a letra e o ritmo da música escolhida como tema. A música pode ser americana, japonesa, rock, pop, eletrônica, etc.

¹¹⁸ *Cosplay*: Abreviação de “*costume play*”. É o termo usado para as fantasias de personagens usadas por fãs. No Japão, movimenta um grande mercado com lojas especializadas em itens para a confecção das fantasias. No Brasil, com as convenções se espalhando rapidamente, os *cosplayers* (quem faz *cosplay*) já são vistos com naturalidade e costumam ser uma atração à parte, com concurso, sessões de fotos e apresentação disputadíssimas com premiações variadas: *garage-kits* ou dinheiro.



Banda durante o show de encerramento do SANA 2. Consultado em <http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-2/02_dia_06.jpg> 11. jun. 2008.

Em agosto de 2003, o grupo *Otaku no Video* organizou a 3ª edição do SANA. Desta vez, o espaço alugado foi o Centro de Convenções Edson Queiroz, mais especificamente dois de seis blocos, **D** e **F**. Nesta edição, os organizadores incluíram na programação do SANA exposições de artes marciais - *Kung Fu*, *Karatê* e *Tae-Kwondo* – mantiveram a sala de exibição de *animes* novos e *stands* vendendo mangás, revistas especializadas em RPG¹¹⁹, camisetas, etc.

O público surpreendeu a organização – 3.000 pessoas em dois dias, sendo que o dia 09 de agosto era especial, pois era dia dos pais, o que causou uma grande preocupação entre os organizadores. Contudo, este temor foi se dissipando, pois os *otaku* compareceram ao evento e ainda levaram seus pais.

¹¹⁹ **R. P.G:** *Role Play Game*, traduzindo significa jogo de interpretação de papéis. Neste jogo se reúnem cinco ou seis amigos e o narrador que cria a uma história-base e esta, ao ser apresentada ao grupo, cada um cria seu personagem. Uma partida de RPG pode durar meses ou anos.



Cosplayers junto com o público durante o SANA 3. Consultado em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-3/DSC00434.JPG>> 11. jun. 2008.

No SANA 4, o grupo continuou reformulando o evento que cresceu novamente: 5.000 pessoas visitaram o Centro de Convenções durante o final de semana. Na sua quarta edição, o evento trouxe novos stands de venda e exposição (os *mangás*, as revistas, os fanzines¹²⁰, os livros de RPG e os *card* games eram comercializados enquanto as armas orientais – espadas, lanças, leques - ficavam expostos bem como a produção de um desenho animado). Na área externa havia um telão exibindo *J-MUSIC*¹²¹ e alguns *animes*.

Foi neste ano que surgiram as salas temáticas, a sala principal com as novidades e os lançamentos do Japão, a de clássicos que apresentou os desenhos que fizeram sucesso na televisão brasileira, como *Caverna do Dragão*, *O fantástico mundo de Bob*, *Samurai X*, *Sakura Card Captor*, *Speed Racer* etc. e a sala de *tokusatsu* com seriados live-action produzidos no Japão. Outro espaço definido foi a área de *games* com *PlayStation2*, *DreamCast* e os jogos *Guilty Gear XX*, *The King of Fighters*, *Tekken*, *Soul Calibur*.

¹²⁰ **Fanzines:** contração de duas palavras inglesas *fanatic magazine* e significa literalmente 'revista do fã', ou seja, são publicações onde a grande motivação é publicar na forma de quadrinhos, histórias sobre algo que se goste.

¹²¹ **J-MUSIC:** Abreviação de *Japan Music*, ou música japonesa. Este é um termo genérico, pois abrange todas as vertentes musicais existentes no Japão – *rock*, *pop*, etc.

O ano de 2004 para o grupo *Otaku no Video* foi um ano de grandes realizações, pois deu um salto inesperado: trouxe pela primeira vez a Fortaleza um convidado para participar do evento, o dublador Marcelo Campos, que emprestou sua voz a *Trunks (Dragon Ball GT)* e Mu de *Áries (Saint Seiya – Os Cavaleiros do Zodíaco)*.



Público na sala principal do SANA 4. Foto disponível em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-4/DSC00753.JPG>> acesso em: 12. jun. 2008.

Em 2005, novas mudanças: 12.000 pessoas passaram pelo Centro de Convenções para assistir palestras com a desenhista Érika Awano, o jornalista Sidney Gusman, o dublador Gilberto Baroli (*Mestre Áries, Saint Seiya – Os Cavaleiros do Zodíaco*) e o roteirista e editor da revista *Dragão Brasil*, Marcelo Cassaro. As salas de exibição foram reestruturadas e reformuladas:

| SALA | BLOCOS | PROGRAMAÇÃO |
|------------------------|------------|--|
| <i>Tokusatsu</i> | B | Seriados novos e clássicos. Ex.: <i>Jaspion, Changeman</i> . |
| <i>Movie/Maratonas</i> | F mezanino | Filmes e maratonas de <i>animes</i> |
| Clássicos | F mezanino | <i>Animes</i> antigos que fizeram parte da vida dos <i>otaku</i> |
| Principal | D | <i>Animes</i> recém-lançados no Japão |

O evento foi organizado para que o encerramento de todas as atividades, incluindo as exposições de *animes* e *tokusatsu*, acontecesse por volta das 18 horas. A última etapa do concurso de *cosplay* era o marco para o término do SANA, sendo realizada no bloco **F**

inferior. Um palco foi montado para as apresentações das equipes, mas a encenação que causou um grande *frenesi* foi a dupla que imitava os personagens *Mr. Satan* e *Majin Bu*, de *Dragon Ball Z*, de *Akira Toriyama*.

No ano de 2006, o grupo *Otaku no Video* lançou juntamente com o SANA6, a Fundação Cultural Nipônica Brasileira (FCNB), dirigida pelos mesmos integrantes. Seu objetivo é promover novos empreendimentos relacionados à divulgação da cultura japonesa.



Fila de entrada no SANA 6. Consultada em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-5/P1010002.jpg>> 15. jun. 2008.

Nesse mesmo ano, nos dias 15 e 16 de Julho, foi realizado SANA 6, com uma nova infra-estrutura possibilitando uma melhor circulação pelo evento. O público cresceu bastante: 20.000 fãs que se reuniram para assistir além de *animes* e *tokusatsu*, palestras de dubladores como Gilberto Baroli e Sidney Gusman em sua segunda participação no SANA. Em sua companhia vieram os dubladores Cristiano Torreão, o *Hiei*, de *Yuyu Hakushô* e Mirian Ficher, que emprestou sua voz aos personagens *Patamon* (*Digimon Adventures*), *Botan*, de *Yuyu Hakushô* e, atualmente, *Vicky* (Padrinhos Mágicos), Marcelo Del Debbio, editor de revistas especializadas em RPG, além da desenhista Elza Keiko.



Convidados no SANA 6. Consultada em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-6/DSC02640.JPG>> 15. jun. 2008.

A apresentação destes convidados teve um destaque maior do que na edição de 2005, onde foi possível uma maior interação entre os fãs e seus ídolos, através de palestras sobre o mercado de RPG e o mundo da dublagem com direito a uma seção de autógrafos e fotos. As salas de exibição sofreram novas modificações. Devido ao aumento no número de participantes nos eventos anteriores, a organização dividiu as mostras de *animes* e *tokusatsu* da seguinte forma:

| SALAS | BLOCOS | PROGRAMAÇÃO |
|-----------------|-------------------|---|
| Alternativa | A superior | Seriados que não foram exibidos no Brasil, mas que não são nem lançamentos e nem clássicos. |
| Tokusatsu | B 1 e B 2 | Seriados novos e clássicos. Ex.: <i>Jaspion</i> , <i>Changeman</i> . |
| Principal | D | Animes recém-lançados no Japão |
| | E | |
| Clássicos | F mezanino | <i>Animes</i> antigos que fizeram parte da vida dos <i>otaku</i> |
| Movie/Maratonas | F mezanino | Filmes e maratonas de animes |

No bloco C, stands de lojas de São Paulo marcaram presença no evento. Com eles vieram *souvenirs* que até então o público *otaku* só dispunha pela *internet*, como as peças confeccionadas pela *Hella-yu cosplay*, loja especializada em construir o *cosplay* desejado pelo participante, ou não, do concurso. Além de trabalhar com as fantasias feitas sob encomenda, a *Hella-yu cosplay* cria toucas, almofadas e camisetas personalizáveis.

Em 2007, o ano foi de grandes expectativas para o público. O SANA passou a ter a duração de três dias destacando-se nos cenários nacional e internacional ao trazer os dois maiores intérpretes de músicas de *tokusatsu* do Japão: *Akira Kushida* e *Takayuki Miyauchi*. Eles realizaram shows nos três dias de evento (20, 21 e 22 de Julho). Esta foi a primeira vez que cantores internacionais vieram a outro estado brasileiro fora do eixo Rio - São Paulo.

Entre os convidados nacionais figuravam: Leonardo Camilo (dublador das personagens Ikki de Fênix – Os Cavaleiros do Zodíaco – e Jesus Cristo, de Franco Zefirelli) e Waldir Sant’Anna, o dublador de Homer Simpson. Juntamente com a desenhista Erika Awano, pela segunda vez no SANA, ministrando um workshop de desenho. O tradutor da editora JBC (*Japan Brazil Communication*) Arnaldo Oka também esteve presente, assim como Marcelo Del Debbio, escritor de revistas especializadas em RPG.



Público durante a apresentação dos *cosplays*. Consultado em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-7/DSC02387%20copy.jpg>> 15. jun. 2008.

É também neste evento que são lançados oficialmente SAN & ANA, mascotes do SANA, com a arte da desenhista Erika Awano. Novos *workshops* foram realizados como os de computação gráfica e animação, por exemplo. Os *shows* das bandas locais, regionais e dos convidados internacionais foram realizados em uma área externa, ao lado do Centro de Convenções. O clímax do SANA 7 foram os *shows* realizados pelos cantores *Akira Kushida* e *Takayuki Miyauchi*, nos três dias de evento, que encantaram um público de 32 mil pessoas.



Mascotes do SANA por Erika Awano. Os convidados internacionais, *Takayuki Miyauchi* e *Akira Kushida* ladeados pelos tradutores. Foto disponível em <http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-7/100_4239%20copy.jpg> acesso em: 15 de Junho de 2008.

4.2 SANA 8

Sendo o SANA a maior convenção de cultura japonesa das regiões Norte e Nordeste do Brasil e figurando como a segunda maior do país é lá que encontramos a maior concentração de apreciadores de uma cultura pop oriunda do Japão, tais como: jogos, músicas, quadrinhos, animações, moda.

Em 2008, nos dias 11, 12 e 13 de Julho, a Fundação Cultural Nipônica Brasileira (FCNB) realizou o SANA 8. Além de suas tradicionais atividades – exhibições de produções culturais japonesas, stands com souvenirs à venda, etc. – novas atrações foram incorporadas, como o *workshop* de dublagem e um bloco temático cujo objetivo era levar ao público presente um pouco mais da cultura tradicional japonesa e curiosidades sobre o primeiro centenário da imigração.

Os convidados nacionais e internacionais foram atrações que também receberam destaque no evento por parte da organização: entre os convidados nacionais, os dubladores Leonardo Camilo (Ikki de Fênix em Os Cavaleiros do Zodíaco) e Fátima Noya (Olívia Palito em Popeye); o tradutor e responsável pela supervisão da tradução de toda a linha de mangás da Editora JBC, Arnaldo Oka. E vindos diretamente do Japão, os cantores: Koji Wada (*Digimon*), Yumi Matsuzawa (Os Cavaleiros do Zodíaco), Nobu Yamada (Os Cavaleiros do Zodíaco) e Ricardo Cruz (o único estrangeiro e brasileiro a cantar na banda nipônica *Jam Project*¹²²).

Do ponto de vista metodológico, utilizo a teoria dos rituais para melhor analisar a oitava edição do maior evento de cultura *pop* japonesa do estado do Ceará e o segundo maior do Brasil, o SANA 8. A escolha feita, não acontece por acaso, pois eventos como este, apresentam certas características que permitem a sua análise a partir da teoria dos rituais, entre elas:

- ✚ O evento possui uma lógica que obedece a certos princípios em sintonia com o universo das produções japonesas.
- ✚ O SANA apresenta certa regularidade – o evento acontece duas vezes ao ano, uma em Janeiro e outra em Julho;

¹²² JAM Project: *Japan Animationsongs Makers Project* (Projeto de compositores de temas de animação japonesa). Criada em 2000 por Hironobu Kageyama, Eizo Sakamoto, Ichiro Mizuki, Masaaki Endoh e Rica Matsumoto, a banda surgiu para que houvesse uma valorização, dentro e fora do Japão, dos cantores e do estilo de musical.

- ✚ É também um momento que se difere do cotidiano, onde os atores sociais (os *otaku*) realizam ações extra-ordinárias;
- ✚ É ainda, um momento de encontro com os amigos, marcado pela sociabilidade;
- ✚ Momento este, onde o grupo compartilha entre si, os interesses em comum, reafirmando valores;
- ✚ Durante o evento ocorrem trocas simbólicas e materiais;
- ✚ Ocorre também uma circulação e uma efetivação de espaços.

Ao escrever o prefácio da edição brasileira do livro *Os Ritos de Passagem* (1977), de Arnold van Gennep, o antropólogo Roberto Da Matta mostra que é inerente ao homem a necessidade de se expressar e uma das formas encontradas por ele é por meio dos rituais.

Esses rituais são eventos que permeiam todas as sociedades humanas. E com a sociedade ocidental não é diferente, pois por meio deles pode-se perceber essa necessidade humana. Conforme diz Da Matta (1977), o rito de passagem:

[...] igualmente sugere e insinua a esperança de todos os homens na sua inesgotável vontade de passar e ficar, de esconder e mostrar, de controlar e liberar, nesta constante transformação do mundo e de si mesmo que está inscrita no verbo viver em sociedade (p. 11).

Este desejo de ficar, de permanecer, de ser eterno é constante no ser humano. E, se viver é ritualizar, a nossa vida por mais trivial que possa parecer é complexa e cheia de gestos, palavras, atitudes e representações que denotam essa característica de passar e ficar, de deixar nossas marcas na sociedade é comum a quaisquer grupos sociais, sejam estes urbanos, rurais ou mesmo tribos isoladas como os antropólogos clássicos estudaram. Assim, com os *otaku* não é diferente. Suas vidas estão repletas de ritualizações, incorporações e, segundo Gennep, estes ritos são de grande importância para a vida individual e coletiva.

Estudar o SANA sob a perspectiva da teoria de rituais é uma forma de apreender o que Malinowski (1978) chamou de “*os imponderáveis da vida real*”, fatos ou situações que somente por meio da pesquisa de campo podem ser observados, pois é neste momento em que são descobertos os significados das simbologias expressos por meio da fala, do gesto, dança, música, enfim, das ações cotidianas e extra-cotidianas.

A sociedade é um todo e dentro dela existem outras sociedades mais específicas e mais autônomas, e estas, por sua vez, se subclassificam em outras tantas, cada vez mais especializadas e de menor amplitude (VAN GENNEP, 1977, p. 25) o que se assemelharia a

um mosaico (LÉVI-STRAUSS, 1976), ou a uma teia de significados (GEERTZ, 1989) sendo que cada uma desses fios representa elementos socialmente aceitos e escolhidos por determinado grupo ou sociedade.

Do ponto de vista ritual, o SANA pode ser considerado um evento sagrado, pois é nele que ocorrem importantes realizações para os que comungam com esta manifestação cultural. Durkheim (1996) argumenta que em dias de festas religiosas, o trabalho e as atividades pertencentes ao mundo profano são paralisadas, com o objetivo de mostrar ao fiel que estas só o conectam com o mundo profano. Da mesma forma que nos cultos religiosos existe o caráter distintivo entre os dias convencionais e os dias de festa. Nos dias em que o SANA é realizado “todas as ocupações temporais [realizadas por eles] são suspensas” (op. cit., p. 325) para que possam se dedicar exclusivamente a esta atividade.

Como dito anteriormente, para van Gennep a sociedade é semelhante a um todo e dentro dela existem outras tantas sociedades mais específicas e mais autônomas, e estas se subdividem em outras mais, cada vez mais especializadas e de menor amplitude (Gennep, 1978, p.25). E, para que se possa passar de uma categoria a outra, faz-se necessário que determinadas condições sejam observadas. Por exemplo, para que um ser profano possa adentrar um espaço sagrado, primeiramente deve ser purificado, cortando laços com o profano por meio de ritos que vão ao mesmo tempo retirá-lo do primeiro estágio e gerar laços com o segundo.

Segundo van Gennep (1977), a vida é toda ritualizada, pois desde o nascimento até a morte o indivíduo passa por constates e sucessivas mudanças de idade e função. E como qualquer alteração na vida do indivíduo altera na sua atuação coletiva, as ações e reações devem ser acompanhadas de perto para que a sociedade mantenha o seu equilíbrio e bom funcionamento (op. cit., p. 26). Devido à proximidade teórico-metodológica entre van Gennep e Durkheim, os ritos de passagem assumem uma nova conotação dentro do estudo dos rituais.

E pela importância que os ritos de passagem apresentam na vida individual e coletiva, van Gennep (1977) se dedicou à sistematização de suas etapas, permitindo assim, uma melhor percepção das fases que constituem o rito de passagem. Ao segmentá-los em três fases principais (pré-liminar [separação], liminar [margem] e pós-liminar [agregação]), e assim o autor nos permite apreender os elementos característicos de cada fase ritual.

Os ritos preliminares ou de separação, como o próprio nome diz, separam o indivíduo ou o grupo ritual do mundo em que vivem, preparando-o para a liminaridade. Os ritos liminares acontecem durante a margem, período em que o sujeito ritual se encontra

numa transição, pois já não está em contato com o profano, contudo ainda não adentrou ao universo do sagrado. Na terceira etapa, os ritos pós-liminares atam os laços deste indivíduo ritual ao novo mundo, onde ele possui novas obrigações e um novo status.

Para que haja um melhor entendimento do que vem a ser o SANA e qual a sua importância no universo dos *otaku*, utilizando-me das idéias propostas por van Gennep e dos pressupostos teórico-metodológicos de Durkheim (1996), Turner (1974), Hubert e Mauss (2005) divido o SANA em três momentos: pré-SANA (a preparação para o evento, a saída de casa, o deslocamento até o local onde se realizará e a chegada na fila de entrada), SANA (as expectativas do público, o portão de entrada e a entrada no evento e o evento em si), por fim, o momento pós-SANA (o encerramento do evento com o SANA Show, a saída e o retorno para casa).

4.2.1 O *otaku* e a sua preparação para o SANA

A partir do entendimento do que vem a ser ritual e de suas partes constituintes, me dedico à análise dos momentos que antecedem o SANA. Discorro também, sobre os preparativos para o evento, a saída de casa, por vezes trajando suas vestimentas especiais que o caracterizam como *otaku* (ou como um curioso que se desloca para o evento), o ônibus como um *lugar*¹²³, gerador de identificações, até a chegada destes jovens na fila de ingresso ao evento.

Aliado ao fato de ser uma *otaku* (atualmente, na condição de *pesquisadora-otaku*) e que desde 2003 frequento convenções de *animes*, principalmente o SANA, tive a oportunidade de acompanhar seu crescimento e de me aventurar, nestes longos e saborosos cinco anos, em diversas excursões da minha residência até o Centro de Convenções, este último localizado no bairro Água Fria. Para o desenvolvimento desta pesquisa, acompanhei, à medida do possível, um trio que participou do evento como *cosplayers*, os três residentes na cidade de Fortaleza.

Os preparativos para a oitava edição do SANA começam, para seus organizadores, muito antes de sua data oficial (11, 12 e 13 de Julho de 2008). Para os organizadores, conforme me informaram os coordenadores Aline Holanda, 25 anos, e João Neto (Tanaka), 25 anos, ambos integrantes da FCNB (Fundação Cultural Nipônica Brasileira) os preparativos para o próximo evento começam no domingo seguinte ao fim da última

¹²³ Em contraposição ao texto de Marc Augé, Não-Lugares (Papyrus, 1994).

edição: eles se reúnem aos domingos e dão início ao planejamento de como será a próxima edição. Mas no presente trabalho não me detenho em seus organizadores, porém nos participantes.

Os preparativos para o SANA têm início quando estes fãs, que por vezes se intitulam *otaku*, geralmente começam a se preparar para a próxima edição com antecedência de um ano. Muitos economizam suas mesadas ou, no caso dos que trabalham, parte do seu salário, para comprar o ingresso, para confeccionar a sua fantasia (*cosplay*) e para os gastos durante o evento. Eles têm em comum o objetivo da máxima economia para que possam comprar livros, *mangás*, mídias digitais contendo *animes*, *tokusatsu*, ou ainda *clipes* de suas bandas favoritas, camisetas, toucas (como pode ser vista nas fotos abaixo), entre outros *souvenirs*. Muitos só têm a oportunidade de adquirir esses objetos em encontros de grande porte como o SANA, pois é em eventos de grande projeção que se encontram *stands* de lojas paulistas, por exemplo, especializadas em material japonês.



Ilustração 8 As toucas que literalmente fazem a cabeça dos *otaku*.

Os ingressos para o SANA 8 foram disponibilizados em lojas freqüentadas pelo grupo – as especializadas em *souvenirs*, material para *rpgistas*, quadrinhos japoneses e americanos – e também em uma grande livraria da capital cearense. No caso daqueles que vem de outras cidades ou estados, como a caravana de Sobral e a de Natal (RN), é montado um pacote incluindo ônibus, hospedagem e ingressos para os três dias de evento.

A seguir, descrevo como foi a preparação para o evento feita por um trio que iria participar do campeonato de *cosplay* no SANA 8. Em uma entrevista que me foi concedida, Narliel, 23 anos, auxiliar de contabilidade, morador do bairro Siqueira, afirma que a preparação para o *cosplay* do ano seguinte começa ao fim da última edição do

SANA Narliel e seus primos, Matthaws, 17 anos e Rennan, 13 anos, ambos estudantes e moradores do bairro Demócrito Rocha, preparam-se para o concurso na categoria livre. Após o SANA 7 os três começaram a buscar *animes* por meio dos quais pudessem fazer as suas fantasias, pois o *cosplay* ideal, segundo Narliel, para eles são personagens com as quais, após a conclusão da indumentária e com os acessórios prontos, a verossimilhança aconteça. O *anime* escolhido para o SANA 8 foi o recém-lançado *DGrayman*.

É na véspera que os preparativos se intensificam: assim como a maior parte dos participantes passam o dia inteiro no evento (existem aqueles que chegam lá por volta de 07h30min horas da manhã, outros, para que possam ser os primeiros da fila, até mesmo armam barracas e dormem no local) o lanche que irá ser consumido durante o dia no evento é preparado, a mochila, a roupa utilizada, tudo isso é separado. Os *cosplayers* fazem os últimos acertos: peruca, botas, roupas, armaduras e outros acessórios são experimentados para checar se não contem nenhum problema.

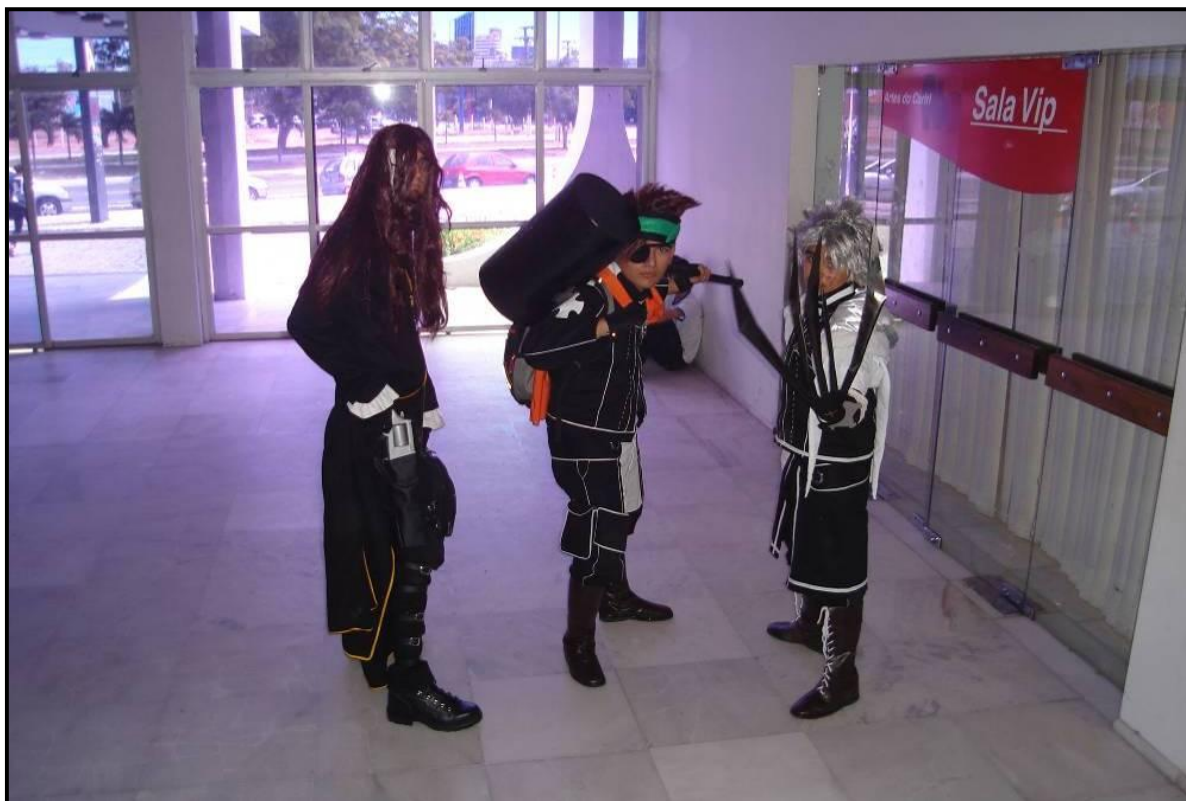
Diferentemente de seu primo que economizava de seu salário, os garotos economizaram suas mesadas, já a confecção das roupas ficou a cargo de dona Rejane e de dona Toinha, respectivamente mãe e avó de Rennan e Matthaws. As perucas haviam sido encomendadas via *internet*, e ao chegarem, com pouco mais de uma semana de antecedência do SANA, a preocupação era fazer com que cada peruca ganhasse o penteado usado pela personagem da história. Durante a semana que antecedeu o dia “D”, como foi chamado o sábado (12 de Julho) pelos garotos, o quarto deles transformou-se no Q.G. e até mesmo o seu primo Narliel mudou-se para lá. Tudo para que no sábado pudessem estar com tudo pronto para o campeonato de *cosplayers*.

Na manhã do sábado (12 de Julho), a preocupação com o *cosplay* foi ainda mais tensa com os arremates finais e com os detalhes do figurino. O último detalhe a ser verificado era a barba de Narliel que deveria ser tingida de vermelho, o que ficou sob minha responsabilidade, assim como a finalização (os retoques finais dados nas perucas).

A saída de casa é marcada muitas vezes por uma preparação intensa. Alguns se organizam para chegar ao Centro de Convenções ainda de madrugada. Desde sua sexta edição, busquei por meio de conversas informais com organizadores e com alguns participantes, saber um pouco mais sobre o que acontece naquele espaço. Alguns deles me disseram que é comum haver certa movimentação na portaria do bloco D (onde funciona a

entrada¹²⁴ do SANA), antes mesmo de duas horas da manhã. Não basta estar lá, é necessário ser o primeiro da fila para ser o primeiro a entrar, nem que para isso seja necessário chegar com uma antecedência mínima de sete horas da abertura do portão. Tudo isso para que possam ser os primeiros da fila de entrada para a sala principal, onde ocorre a abertura do evento.

Poucas pessoas compreendem o interesse que a cultura *pop* japonesa desperta em crianças, jovens e adultos e porque os faz se deslocar em direção a esses espaços e, mais ainda permanecer durante horas sob o sol quente até a abertura dos portões. O que posso dizer é que durante todo o percurso feito por eles – desde a saída de casa até o seu retorno – há um fortalecimento dos laços de sociabilidade já existentes e o surgimento de novos, pois entre os membros desse grupo existe uma singularidade na forma de agir e falar que é comum só a eles.



Os *cosplayers* que acompanhei na chegada ao evento, da direita para a esquerda, Narliel, Matthaus e Rennan.

¹²⁴ Há uma matéria divulgada no site oficial mostrando que no SANA7, um grupo de amigos chegou de madrugada para serem os primeiros da fila. Disponível em <<http://www.portalsana.com.br/os-campeoes-da-madrugada-sao/>> acesso em: 20. jul. 2008.

Para que os *otaku* e outros participantes (pais, familiares, curiosos em geral, além de emos, jogadores de cards games, rpgistas, etc.) possam chegar ao local onde a festa atinge seu estado de intensidade máxima, faz-se necessário um deslocamento quer este seja realizado por ônibus, vans (alugadas ou não) ou carros particulares. Acompanhei na medida do possível, duas formas de chegada ao SANA (ônibus e carro particular), mas devido a uma maior facilidade em observar a transição entre os dois momentos – a saída de casa e o seu retorno – faço aqui a opção de percorrer junto com estes jovens a cidade utilizando o ônibus.

4.2.2 O ônibus como mecanismo de sociabilidade e identificação

Durante esta pesquisa de campo, por diversas vezes pude acompanhar alguns jovens que se deslocavam de suas casas para eventos de *animes*, ou para outros lugares, como a praça Portugal ou a *Tenshi Shop*¹²⁵. Mas neste momento me reporto apenas aos terminais de integração da cidade de Fortaleza como meio de locomoção para chegar aos locais onde se realizam os encontros de *animes*.

Todos os dias, milhares de pessoas passam pelos terminais de integração de ônibus da cidade de Fortaleza. São pessoas que vão trabalhar, assistir aula, enfim, precisam se deslocar de um ponto a outro da cidade. Estes funcionam em dias de eventos de *anime* como pontos de encontros entre grupos de amigos a caminho do espaço onde se realiza o evento. Nos ônibus, os *otaku* que vão para o SANA “não necessariamente se conhecem (da mesma forma que ocorria no bairro), mas se reconhecem: venham de onde vierem, trazem na roupa, na postura corporal, na linguagem, os sinais exteriores de seu pertencimento” (Magnani, 1998, p. 12).

Ao apanhar um ônibus, diz Marc Augé (1994) que o indivíduo entra em um não-lugar. ainda segundo este autor, a revolução tecnológica reduziu fronteiras, gerou no mundo contemporâneo o fenômeno da globalização e esta, por sua vez, o fenômeno em que barreiras culturais podem ser quase anuladas, provocando alterações sociais, como a produção de não-lugares – aeroportos, praças, salas de espera, centros comerciais, estações de metrô, terminais de ônibus, etc.

¹²⁵ *Tenshi Shop*: loja idealizada por Vinícius Kendy, 22 anos, descendente de japoneses. Na atualidade a loja pertence a um grupo que a gerencia. Desde sua fundação, em 2005, a loja funciona na galeria Pedro Jorge, a Galeria do Rock (centro de Fortaleza).

Sua concepção de não-lugares é basicamente a de um espaço de passagem criado pela supermodernidade e incapaz de gerar qualquer tipo de identidade¹²⁶ (*ibid.* p. 73). As auto-estradas (rodovias), os aeroportos, os terminais rodoviários e de integração de ônibus são exemplos de não-lugares. Estes são espaços de trânsito, são povoados por *viajantes* ou passantes que se encontram livres de identidades. Não-lugares, segundo Augé, opõem-se diretamente à noção de lugar antropológico (p.74), pois este é o espaço “... do sentido inscrito e simbolizado, o lugar antropológico” (p. 76).

Conseqüentemente, para o autor, os não-lugares não podem ser definidos como identitários, relacionais ou históricos (o lugar antropológico por excelência) por representarem um mundo passageiro (provisório) e efêmero, comprometido apenas com o transitório e com a solidão. Eles foram construídos com uma determinada finalidade – seja o transporte, o trânsito, o comércio ou o lazer – através das relações mantidas pelos indivíduos com eles (p.87).

Entretanto, acredito que os espaços como os *shoppings*, os ônibus e os terminais de integração possam ser utilizados como espaços de sociabilidade e de identidade. Eles são marcados por idas e vindas, mas não é porque as pessoas estejam de passagem que o espaço deixe de ser um lugar e se torna um não-lugar como definiu Marc Augé em sua obra. Estes espaços são zonas repletas de sentimentos e significados – pessoas se despedem de uma vida e se preparam para assumir outra, se pensarmos no caso daqueles que deixam suas cidades e partem em busca de um sonho (um curso no exterior, um emprego em outro estado, etc.), outras, chegam de viagem, voltam a sua antiga realidade.

Acompanhei o percurso feito pelos referidos jovens, passando por dois terminais de ônibus e apesar de utilizarem roupas com outras cores (como branco, verde e azul, por exemplo) é comum vê-los de preto com estampas de bandas pertencentes ao cenário do rock ocidental ou japonês ou mesmo do universo *anime/mangá/tokusatsu*; as meninas, usando saias de prega, tênis *AllStar* bota cano longo ou médio, sapatilhas, meias arrastão ou $\frac{3}{4}$ coloridas, pulseiras, brincos, etc. Aliando-se estes elementos a outros como o gestual, o tom de voz, os assuntos que permeiam suas conversas e o modo de falar causam estranheza e desconfiança nas pessoas que não encontram como classificá-los socialmente.

¹²⁶ “Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional nem como histórico definirá um não-lugar” (Augé, 1994, p. 73).

Devido a proximidade que tenho com os supervisores, fiscais e seguranças dos terminais, em diversas ocasiões pude observar o quanto eles chamam a atenção e por diversas vezes ouvi comentários jocosos sobre estes jovens. A estranheza que os otaku causam aos transeuntes só é possível acontecer devido à pluralidade de atores sociais existentes no cenário urbano. Essa pluralidade de atores sociais existentes no cenário urbano, segundo Medeiros (2008) é expressão das escolhas de lazer e sentidos que eles atribuem à suas vidas. Além disso, é o modo encontrado para fixar essas preferências. A referida autora constrói uma idéia de cidade baseada não somente nas estruturas físicas, mas resultante das ações coletivas de indivíduos, como sujeitos de um grupo social.

O ônibus funciona como “divisor de águas”, pois é onde o grupo que vai participar do evento começa a entrar em contato com outros que também se deslocam em direção ao evento e ainda estão em contato com os membros da sociedade que não fazem parte do grupo e que também estão dentro do ônibus. Dentro dele, acontece ainda um estranhamento com aqueles que não compartilham as mesmas atividades que o *otaku* e uma identificação por parte destes jovens com os que também vão para o encontro.

O SANA é o principal ponto de encontro entre os *otaku*, mas existem outros que o antecedem como os terminais de integração. É ainda no ônibus que o indivíduo começa a se preparar para um novo momento, diferente das atividades das quais ele participa no cotidiano.

4.2.3 As ressignificações no SANA 8

Ao chegar ao evento, mais especificamente na fila de entrada do SANA, o *otaku* deixa a fase de preparação e passa ao estágio seguinte, tornando-se um sujeito liminar. No período de margem ou liminar os seres “[...] liminares não se situam aqui nem lá; estão no meio e entre as posições atribuídas e ordenadas pela lei, pelos costumes, convenções e cerimoniais” (TURNER, 1974, p. 117). Esta, freqüentemente “[...]é comparada à morte, ao estar no útero, à invisibilidade, à escuridão, à bissexualidade, às regiões selvagens e a um eclipse do sol ou da lua” (ibid.).

Com a chegada do grupo ou indivíduo no evento, este se torna um sujeito liminar, pois já não pertence à sociedade “normal” e prepara-se para ser incorporado ao universo *otaku*. Bourdieu (1980c), assim como Turner (1974), ao analisar os jovens no artigo “La

*jeuneusse n'est qu'un mot*¹²⁷ explica que os jovens são sujeitos liminares. Estes, segundo o sociólogo francês, encontram-se a margem da sociedade, sendo considerados “*ni enfant, ni adults*”, possuidores de alguns atributos de criança e ao mesmo tempo de adultos.

O evento começa oficialmente às 09 horas, mas às 06h30 já era possível encontrar *otaku* que iam participar do SANA 8 nos terminais de integração Lagoa e Parangaba e até mesmo na entrada do Centro de Convenções. Este evento é o ápice da sociabilidade de um *otaku* – é lá que se reencontram amigos e que são geradas novas amizades através de um elo em comum. O encontro faz com que a conversa seja direcionada para temas específicos deste universo em que eles vivem – as produções culturais japonesas.

Além desta temática, as suas expectativas para os acontecimentos no evento são externalizadas – os convidados, os concursos de *cosplay*, desenho, *amv's*, *animekê*, *animequizz*¹²⁸ pois, “[...] conversar sobre o programa da véspera também é uma forma de criar socialibilidade” (AUGÉ, 1998, p. 11). E quem não faz parte deste grupo urbano, não entende essa linguagem social, quase sagrada.

Com o palco montado e os stands prontos, cheios de *mangás*, DVDs de *animes*, *tokusatsu*, *j-clips* ou *j-music*, *gashapons*, camisas, fanzines, toucas e tiaras com orelhas de gato e coelho, luvas, bandanas, etc. As salas de exibição também estavam preparadas para receber o público. *Cosplayers*, alguns já fantasiados, passavam pela fila carregando os adereços de suas fantasias e o comentário daqueles que lá estavam ou até mesmo dos organizadores em relação aos detalhes era muito forte. O apego ao detalhe e à performance é parte da caracterização.

Se ao construir um personagem o *cosplayer* não estiver atento ao detalhe do modo de andar, por exemplo, não adianta, pois a roupa é só uma parte do personagem. Eles observam cada detalhe para dar a sua opinião e reconhecer a qualidade do *cosplay*. Esse reconhecimento vem por meio, principalmente, dos pedidos para tirar fotos junto com o *cosplayer*.

Em 2008, para quem comprou os ingressos dos três dias de evento foi entregue, no ato da compra, um ingresso único, uma espécie de “vale trio SANA” para que, no primeiro dia fosse efetuada uma troca pelos três ingressos. Além deste “combo”, houve aqueles que compraram ingressos individuais, para um determinado dia e para que não houvesse problema em razão desta diferença de ingressos foram organizadas duas entradas e duas filas. Uma, menor, localizada na tradicional entrada para os eventos de *anime* lá realizados e outra, no portão grande do Bloco D.

¹²⁷In: Questions de Sociologie, 1980c.

¹²⁸**Animequizz:** Jogo de perguntas e respostas sobre a cultura *pop* japonesa.



A fila de espera para adentrar no SANA é um momento de grande expectativa para seus participantes.

Do lado de fora, a fila para a troca do combo serpenteava desde a Avenida Washington Soares em direção ao portão grande do bloco D. A expectativa entre os *otaku* na fila foi crescendo à medida que as horas passavam. Enquanto aguardavam a hora de entrada era possível notar a ansiedade que transpirava e era evidenciada na conversa. Do lado de fora do Centro de Convenções os *otaku* começavam a gritar pedindo a abertura do portão. Devido ao grande número de participantes que aguardavam na fila para entrar, os portões foram abertos às oito e meia da manhã. Os primeiros da fila, ao passarem pela bilheteria, correram para formar outra fila, agora para serem os primeiros a entrar na sala principal e assistir aos animes recém-lançados no Japão.

As portas, segundo van Gennepe (1977), separam muito mais do que áreas internas das externas. O autor argumenta que estas expressam os ritos de passagem. No caso aqui estudado, é a partir do momento em que os *otaku* adentram no lugar-espaco-tempo onde acontecem os eventos que saem completamente da rotina diária, participam juntamente com outros que compartilham dos mesmos códigos e ao encerrar a festa, retornam ao cotidiano, da mesma forma que relata Medeiros (2008, p. 42) sobre os *shows* de *rock*.

O SANA 8 foi um tanto especial, pois é sabido por todos que em 2008 foi comemorado o centenário de imigração japonesa no Brasil e, para tanto, a Fundação de Cultura Nipônica Brasileira (FCNB), grupo organizador do evento, dedicou uma área especialmente a esta cultura: stands com exposição de bonecos do anime Cavaleiros do Zodíaco (SANA) e outro com peças decorativas, como bonecas e gueixas, chaveiros e utilitários como os *hashi* (instrumento usado para a alimentação) e leques, Caravana *Otaku* (venda de pacotes para o M.A.S.A. 5¹²⁹), os fanzineiros que faziam SD's, *Nihongô* (curso de japonês da UECE), *Instituto Niten* (*Kenjustu*, arte marcial japonesa), *Pa kua* (arte marcial chinesa) e *Ikebana Sanguetsu*.

Foi neste bloco que ocorreu a solenidade em homenagem aos imigrantes japoneses e a apresentação de uma dança folclórica do norte do Japão (*Hokkaido*) *Yosakoi Soran*, apresentada pelo grupo *Yosai Soran*. O bloco E, que anteriormente funcionara como uma segunda sala principal tornou-se, nesse ano, um espaço para palestras, sessões de autógrafos com os convidados nacionais, desfiles de moda (*Yume Costumes* e *Sugoi Cosplay*) e apresentações de artes marciais.

¹²⁹ M.A.S.A. Mini Amostra Sobralense de Animes. Evento de cultura japonesa que é realizado na cidade de Sobral-CE.



Solenidade em homenagem aos imigrantes japoneses e a apresentação do grupo *Yosai Soran*.

Palestras sobre moda com Beatrice Melo (*Sugoi Cosplay*), língua e cultura japonesa com o cantor Ricardo Cruz e o jornalista Renato Siqueira (autor de um *blog* sobre cultura pop japonesa no *site* da Editora Abril) marcaram a programação deste primeiro dia. No segundo dia, a principal palestra ocorrida neste bloco foi sobre os 100 anos de imigração japonesa. Neste mesmo bloco ocorreram durante os três dias, no período da manhã, aulas experimentais de artes marciais e quem tivesse vontade poderia participar de aulas com mestres e praticantes de *Pakua*, *kendô* e *aikidô*.

Outro assunto que sempre tem seu espaço nos SANA's é o RPG, pois existem aqueles *otaku* que além de assistirem *animes*, comparecem ao evento para jogar, pois no jogo também são geradas possibilidades de sociabilidade com outros jogadores. A sigla significa *Role Play Game*, ou em português, jogo de interpretação de papéis (personagens). Como já referido, neste jogo um grupo de cinco ou seis indivíduos mais o narrador se reúnem para jogar uma história que será construída inicialmente pelo mestre (narrador) e esta, ao ser apresentada aos membros do grupo dá a cada um a liberdade de criar seu personagem.

O RPG além de estimular a imaginação e a criatividade exercita ainda nos jogadores o raciocínio, a leitura, o trabalho em grupo, a socialização e o conhecimento em diversas áreas. Atualmente é utilizado por diversas áreas, como, por exemplo, a educação. Segundo a Editora Daemon, este é um dos poucos jogos que a NASA recomenda, por desestimular a competição e valorizar o trabalho em equipe.

A proposta de ciclos de palestras com esta temática é uma tentativa dos organizadores mostrarem que RPG antes de qualquer coisa é um jogo, onde seus participantes são pessoas “normais”, pois o *rpgista* sofre com o preconceito e com a desinformação daqueles que não conhecem o jogo. Além do que, os convidados que participam deste debate são especialistas, são jornalistas e até mesmo estudiosos acerca do tema. Sua intenção além de informar sobre os lançamentos específicos, é de gerar debates sobre RPG e suas diversas formas de utilização. Um nome muito conhecido neste ramo e que tem presença constante no SANA é o arquiteto e escritor Marcelo Del Debbio¹³⁰.

Durante os três dias de evento, o bloco A superior funcionou com a sala de *card games*, sendo os mais jogados: *Magic* e *Yu-gi-Oh!* Nela vários jovens, em sua maioria do sexo masculino, se reuniram para participar de um campeonato organizado durante o SANA 8. O

¹³⁰ Segundo o seu perfil no blog Wordpress (<http://deldebbio.wordpress.com/about/>), Marcelo Del Debbio é arquiteto formado pela FAU – USP e especialista em Semiótica e História da Arte. Da página eletrônica da Wikipédia (http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcelo_Del_Debbio), obtive a informação complementar que desde 1992 Debbio escreve profissionalmente, tendo trabalhos publicados por diversas revistas, tais como: Dragão Brasil, D20 Saga, RPGMagazine e Dragon Magazine.

workshop de dublagem oferecido pelo ator e dublador Leonardo Camilo também foi realizado em uma sala do bloco A superior.



Espaços reservados ao RPG e a Card game no SANA. Mesas foram disponibilizadas para quem desejasse participar das narrativas.

Na parte inferior deste bloco funcionou a Sala Alternativa. Nela, como de costume, seriados clássicos eram exibidos. O mais interessante é que desenhos ocidentais como Tintin, do belga Hergé, O fantástico mundo de Bob e *Ducktales* – os caçadores de aventuras (Disney) têm espaço garantido juntamente com seriados japoneses como *Sailor Moon*. O bloco B, como sempre, trouxe duas salas de exibição com *tokusatsu* que permaneceram lotadas durante todo evento. Os organizadores fizeram as tradicionais exibições de seriados clássicos e de lançamentos japoneses assim como filmes de ação.

Durante os três dias foi comum a cena em que muitos jovens ficavam esperando do lado de fora a oportunidade de entrar em uma das duas salas de exibição. Um momento marcante ocorrido nas duas salas foi a exibição dos dois últimos episódios do seriado *Jiban*, que nunca foram exibidos pela extinta Rede Manchete. As salas estavam todas lotadas, muitos sentados no chão, pois todos que ali estavam queriam assistir ao último episódio deste clássico dos anos 1990.



Durante os três dias de evento, as salas B1 e B2 do Centro de Convenções exibiram diversos *tokusatsu*, entre eles *Jiban*, *Jiraya* e *Jaspion*, sucessos exibidos pela extinta Rede Manchete no final dos anos 1980 e durante a década de 1990.

Em 2008, a sala *tokusatsu* completou cinco anos de existência dentro do evento e para comemorar foram sorteados diversos brindes, inclusive camisetas e coleções completas de dvd's de diversas séries. Segundo a organização do evento, o público que frequentou essas salas girou em torno de 900 pessoas em três dias de eventos. Neste mesmo bloco ocorreram

os *workshops* de animação e *design* gráfico ofertados respectivamente pelo grupo Urubutrix e pela escola de informática Microlins. Palestras sobre cultura japonesa também ali foram realizadas.

O SANA 8 apresentou novas modificações devido a problemas com a estrutura física do prédio. A organização do evento decidiu reorganizar e redistribuir as salas de exibição da seguinte forma:

| SALAS | BLOCOS | PROGRAMAÇÃO |
|------------------|------------|---|
| Alternativa | A inferior | Seriados que não foram exibidos no Brasil, juntamente com as animações consagradas. |
| <i>Tokusatsu</i> | B 1 e B 2 | Exibição de <i>tokusatsu</i> , <i>sentai</i> (super esquadrões) e <i>live-action</i> novos e clássicos. Ex.: <i>Jaspion</i> , <i>Jiban</i> , <i>Changeman</i> , <i>Dekaranger</i> . |
| Principal | F mezanino | <i>Anime</i> recém-lançados no Japão. |

A sala principal, que em outras edições funcionava no pavilhão D, foi transportada para o pavilhão F mezanino. Esta nova sala tinha, segundo a organização do SANA, capacidade para 2.000 pessoas sentadas assistirem aos *animes* que são novidade do mercado cultural japonês; nela foram instalados três telões para a exibição simultânea. No bloco C, como já é de costume, os stands estavam vendendo *souvenirs*, como: *mangás*, mídias digitais (contendo *animes*, *J-clips* ou *anisongs*), camisetas, toucas, tiaras com orelhas de gatinho ou coelho, luvas de pelúcia, *gashapons*, etc.

Em 2008, muitas lojas de São Paulo vieram ao Ceará para expor o seu material, quer este fosse importado do Japão ou de fabricação nacional. Uma novidade foram os bonecos de pelúcia, mas quem continuava fazendo sucesso e reinava absoluta entre os *otaku* era a touca de algum personagem de *anime* ou com orelhas muito compridas; algumas chegavam a uma altura próxima ao joelho, com o detalhe interno xadrez.



Além das touquinhas, pelúcias, camisetas, bonés, chaveiros e estátuas de personagens foram comercializados por *stands* montados no bloco C.

No Bloco F inferior a programação foi intensa: mesas foram disponibilizadas para que os membros do grupo MaCOD pudessem narrar campanhas de RPG, numa forma de mostrar ao público em geral o que é, como se joga e, o mais importante, tentar acabar (ou ao menos diminuir) o preconceito e o estigma que existe contra os jogadores. Outros jogos que também já fazem parte da programação do SANA são a arquearia e a batalha medieval, esta última também organizada pelo grupo MaCOD. As armas são feitas com E.V.A. forradas para que não haja riscos de acidentes. As regras da batalha medieval são bastante simples:

- 1ª. O corpo é dividido em partes e cada uma delas tem o seu valor determinado (número de pontos) no total de dez pontos;
- 2ª. Os lutadores só podem bater com as armas em partes do corpo pré-estabelecidas: tronco, pernas e braços;
- 3ª. Ganha aquele que conseguir “zerar” mais adversários.

A princípio esta parece ser uma disputa exclusivamente masculina, mas mulheres também participam. Na oitava edição do SANA, o grupo fez uma campanha para que mais jovens do sexo feminino se dispusessem a lutar e o resultado foi um campeonato feminino, por volta de 15 horas do terceiro dia. Outra atividade que teve seu espaço reservado no SANA 8 foi a arquearia. Cada um que comprasse uma ficha teria direito a três flechas. Sempre concorrida, a arquearia exige de seu praticante boa pontaria, o que é complicado para aqueles que nunca seguraram um arco.



Assim como a Batalha Medieval, a arquearia também fez grande sucesso durante o evento.

Este ano o grupo FCNB reeditou, das primeiras edições do SANA, o Festival de Bandas. E, para tanto, trouxe diversos grupos musicais, como: *Yakisoba*, *Plastique Noir*, *Mezzo*, *Kakattekoi*, *Ooki Akatsuki*, *X-Metal*, *Cry of Souls*, *Hattori Hanzo*, entre outras. Cada banda teve uma hora e meia para mostrar ao público um pouco de seu trabalho, quer estivessem tocando *anisongs*, músicas de *animes*, autorais ou até mesmo como *covers* de bandas muito conhecidas. É neste bloco que se encontra a área de alimentação. Sanduíches, macarrão instantâneo e *sushi* são vendidos no mesmo espaço.



Com a reedição do Festival de Bandas, no SANA 8, diversos grupos disputaram a preferência do público. No sentido horário: Plastique Noir, Yakisoba, X-Metal, Kakatekoi, Mezzo e o público durante o show da X-Metal.

Além das lanchonetes, os *stands* de *garage-kit* e de *fanzine* também fizeram parte deste bloco. Os fanzineiros, nome dado àqueles que desenham e escrevem fanzines, expunham seus trabalhos que estavam à venda por um preço simbólico de um real.



Stand de fanzines, ao fundo a área reservada a Batalha Medieval.

O bloco G ficou mais uma vez reservado aos *video games* e aos campeonatos de *cosplay*, WCS¹³¹ e o do próprio evento. O campeonato WCS é concorrido apenas por duplas. Nas etapas regionais, os *cosplayers* podem interpretar jogos ou *animes*, mas para a etapa brasileira e mundial faz-se necessário o uso de três fantasias diferentes, sendo que todas elas devem ser de animes, portanto os jogos que são muito utilizados nas etapas regionais, não são ali permitidos. Além de jogos e campeonatos de *cosplayers*, o bloco G funcionou, após a etapa cearense do WCS, como palco para o concurso SANA *Fashion*. Neste concurso foi selecionada a garota Yume (sonho), a qual desfilaria junto com modelos profissionais da agência Mega e ganharia um ensaio fotográfico e o agenciamento para uma possível carreira.

¹³¹ **WCS:** *World Cosplay Summit*. Evento este, que ocorre no Japão anualmente após diversas eliminatórias de cada país. No Brasil, a editora JBC é quem coordena os concursos. Estados como Ceará, São Paulo, Rio de Janeiro, por exemplo, possuem ao menos uma etapa eliminatória do concurso. No Ceará o grupo FCNB, organizador do SANA, é quem organiza a seleção.

A idéia de criar e incluir um desfile de moda no meio de um evento sobre cultura japonesa surgiu a partir da percepção das estudantes do curso de Estilismo e Moda: Beatrice Melo (SENAC-CE/SP), Kayrena (UFC), Jane Aquino (Católica do Ceará), frequentadoras de eventos de cultura japonesa, e Helena Carvalho, apresentadora da área *cosplay* do SANA 8. As influências de diversos elementos japoneses, tais como: a música, os desenhos, roupas, comportamentos que se tornaram visíveis nos eventos de anime, como o SANA. É nestes espaços que os *otaku* mostram como ressignificam a cultura japonesa. Através das roupas, gestos e fala, a cultura típica de jovens frequentadores do bairro tecnológico de Akihabara (Tóquio) acaba sendo em parte assimilada e remodelada pelos *otaku*.

4.2.4 A indumentária sagrada: o *cosplay*

Cosplay é a abreviação de “*costume play*” que significa roupa de brincar. Este termo é usado para designar as fantasias de personagens usadas por fãs. Sua origem remonta às convenções de *trekkers*, ou seja, fãs da série clássica Jornada nas Estrelas (*Star Trek*, no original) que compareciam aos encontros fantasiados como seus personagens favoritos. Com o tempo, outros fãs de diversos filmes e de outros seriados passaram a utilizar este recurso.



Cosplay do necromante Vladislav Tpish, personagem da HQ brasileira Holy Avenger. Mara Suely e Paulo Roberto, *cosplayers* vencedores da etapa cearense do campeonato mundial de *cosplay*, o *World Cosplay Summit* (WCS).

Esta prática ultrapassou fronteiras culturais e geográficas, chegando ao Japão. Diferentemente do Brasil, no Japão este *hobby* tornou-se muito popular, pois a idéia de vestir-se como um personagem de quadrinhos, animações ou *live-action* foi aceita de forma mais rápida lá do que aqui. No Brasil, a prática de se tornar, ao menos por um dia, um herói ou um vilão, começou a ser difundida com o surgimento e a promoção de eventos de cultura nipônica.

A confecção de um *cosplay* deve ser muito bem planejada, com antecedência média de dois meses, para que, no caso de algum imprevisto, tenha-se tempo suficiente para consertar os problemas surgidos. Eles, os *cosplayers* brasileiros, assim como os japoneses que frequentam a feira Comiket no Japão, “[...] preocupam-se minuciosamente em reproduzir com a maior fidelidade possível a aparência e a atitude de seu modelo – robô, personagem de HQ ou soldado” (BARRAL, 2000, p. 140).

A preparação do *cosplay* inclui a pesquisa sobre o personagem, a consulta a uma costureira, a compra dos materiais – tecidos, tintas, maquiagem, peruca – a confecção e as provas da roupa e da maquiagem. Como dito anteriormente, o *cosplayer* tenta imitar com a máxima fidelidade o seu modelo. E para que isto aconteça, ele assiste o seriado diversas vezes, prestando atenção nas performances do personagem e ensaia toda a coreografia montada para a apresentação para que ele, *cosplayer*, possa desempenhar seu papel da melhor forma. O SANA é uma festa e lá esses jovens têm liberdade para ser quem desejam. Como afirma Barral (2000, p. 140):

Esse desejo de mudar de pele é uma constante na galáxia otaku. Como se, ao disfarçar-se de personagem de desenhos animados, os jovens chegassem a encontrar sua verdadeira personalidade. Como se a roupa insípida de todos os dias fosse de fato o verdadeiro disfarce, aquele que os representa nos dias em que não são eles mesmos.

No SANA, o uso de uma roupa especial se faz necessário, pois esta é uma espécie de “indumentária cerimonial, um traje de festa” (DURKHEIM, 1996, p.324) que só pode ser utilizado durante a cerimônia. O *cosplay* pode ser considerado uma indumentária sagrada, pois ele só pode ser usado durante o evento e fora destes locais, ela perde seu sentido.



Cosplays do anime *Shurato* exibido pela Rede Manchete na década de 1990 devido o sucesso que outros *animes* fizeram.

Em eventos como o SANA é possível encontrar alguns estilos de roupa mais comumente observados entre os *otaku*. Entre as meninas, existem aquelas que vestem saias de pregas, fazendo o estilo colegial, *AllStar* ou botas de cano longo, sapatilhas com meias três quartos brancas ou coloridas. Assim como entre os rapazes, as garotas também usam mochilas (estas, podendo ser substituídas por bolsas) onde também carregam *mangás* e *souvenirs* comprados no evento. A calça jeans, o *AllStar*, camisa estampada de bandas japonesas ou americanas, animes, etc. e a mochila, para onde vão as preciosidades compradas durante o evento.

4.2.5 SANA Show, o encerramento da festa

As exibições foram encerradas às 17h30 e “... todos aqueles que participam do evento adquiriram, como em todo o ritual religioso, um caráter sagrado que os isola do mundo profano”. Como na análise que Hubert e Mauss fazem sobre o ritual de sacrifício, “... é necessário que possam retornar a esse mundo, que saíam do círculo mágico onde ainda estão encerrados” (HUBERT e MAUSS, 2005, p. 51). O *SANA Show* é o momento

em que os presentes começam a se preparar para o retorno à sociedade convencional. E para que isso ocorra é necessário sair do estado de liminaridade (TURNER, 1974) em que se encontram.

O SANA *Show* é a etapa do evento em que personalidades da música *pop* japonesa juntamente com as bandas locais e regionais encerram as atividades e preparam os fãs para a reintegração às atividades cotidianas em sociedade. Os *otaku* que participam do SANA 8 ao se prepararem para a volta à sociedade ainda enfrentam uma fila para entrar no bloco anexo, onde pouco mais de 8 mil pessoas participaram só no primeiro dia.

Desde 2007 o SANA tem seu encerramento marcado pelos shows realizados por bandas locais e regionais, tais como: *Saigo Ni* (RN) e *Kame Rider* (CE) e também por cantores japoneses. No ano de 2008 a organização decidiu realizar uma votação no site do evento para eleger qual banda iria abrir os shows do sábado, 12 de Julho de 2008. A grande vencedora foi a banda *Kame Rider*, especialista em músicas de *tokusatsu*, as *tokusongs*.

Surgida em 2006, a *Kame Rider* no ano de 2007 abriu o show de Takayuki Miyauchi, cantor de seriados como *Kame Rider Rx* e *Winspector* (exibidos pela extinta Rede Manchete, nos anos 1990). Nesta edição, a banda abriu o show dos cantores Nobuo Yamada (*Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco*) e Yumi Matsuzawa (*Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco* e *Nadesico*).

Sempre que solicitado, o grupo que antes de qualquer coisa é fã de seriados japoneses, toca em eventos de *anime*. Altamente carismáticos e muito bem treinados, eles tocaram, para delírio dos fãs, músicas de *animes* clássicos, como: *Zankoku na Tenshi no Teeze*, do *anime Neon Genesis Evangelion* e *Hohoemi no Bakudan*, de *Yuyu Hakusho*.

Com o encerramento dos shows, encerra-se também o SANA e os jovens que participaram deste evento devem retornar para suas casas. Contudo, eles tendem a permanecer, pois

[...] num estado relativamente estável mais uma vez, e em virtude disto tem direitos e obrigações perante os outros de tipo definido e ‘estrutural’, esperando-se que se comporte de acordo com certas normas costumeiras e padrões éticos, que vinculamos incumbidos de uma posição social, num sistema de tais posições (TURNER, 1974, p. 117).

A saída (após o encerramento com shows dos convidados internacionais) e o ato de tomar uma condução (coletiva ou particular) são marcos de reintegração ao ponto fixo na estrutura social. Esta última etapa agrega e opera a reintegração a partir do momento em que saem do evento. O contato com outros, que também saem do evento, faz com que

mantenham por mais tempo o caráter sagrado adquirido e o contato com outros sujeitos que não estavam no espaço sagrado o que faz com que eles voltem gradualmente à estrutura vigente, saindo do que Turner (1974) denominou de *communitas*.



Apresentação da banda *Saigo Ni* (RN). Organizadores do SANA se divertindo durante o show de Nobuo Yamada.



Interação entre público e Ricardo Cruz, único estrangeiro a integrar a JAM Project. O SANA Show é o ápice da festa e o momento de maior expectativa dentro do SANA, pois é o aí, que acontece a interação entre o público e os convidados internacionais. Consultado em <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-8/Sana%20085.JPG>> <<http://www.portalsana.com.br/wp-content/galerias/sana-8/Sana%20005.JPG>> 25. jun. 2009

CONCLUSÃO

Na tentativa de mostrar como a ressignificação de elementos culturais japoneses acontece no Ceará, entre os que aqui denomino *otaku*, utilizei a perspectiva teórica de Sahlins (1990)¹³², para explicar como esse processo acontece.

Sabe-se que *otaku* no Japão possui um sentido pejorativo, designado para se referir àqueles que não conseguem se encaixar nos padrões da sociedade japonesa. Contudo, no Brasil o termo é utilizado por fãs de *animes*, *mangás* e *tokusatsu* para se identificar como fãs destas produções japonesas. Assim, utilizando a perspectiva teórica de Sahlins, pode-se dizer que quando dois esquemas culturais distintos entram em contato ocorre uma ressignificação baseada nos esquemas pré-existentes.

Os jovens criam seus próprios sistemas de valores e estes são geradores de grande sociabilidade, o que faz com que o mercado de consumo volte seus olhos sobre os grupos juvenis. A televisão, indústria do imaginário, cria produtos que serão lançados juntamente com os programas exibidos. Assim, nascem bolsas, revistas, figuras autocolantes, cadernos, etc. que.

Em Fortaleza, após iniciarem seus encontros na *internet*, esses fãs definiram como ponto de encontro *shoppings* nas proximidades da praça Portugal. A partir destes encontros surgiram os eventos de *anime*, inclusive o SANA que em 2008 assumiu, de acordo com seus organizadores, o título de segundo maior evento de cultura japonesa do país, ao trazer grandes cantores japoneses.

Por meio de uma pesquisa de campo realizada entre os dias 11, 12 e 13 de Julho de 2008, no SANA 8, e durante o período de aproximadamente nove meses em que estive frequentando a praça Portugal, nos sábados à noite, pude recolher dados importantíssimos para o desenvolvimento desta pesquisa. As trocas materiais e simbólicas, a sociabilidade que ocorre dentro do ônibus, na fila de espera para adentrar no evento, os momentos de reafirmação de valores e a circulação e a efetivação de espaços. Somente assim pude apreender o que Malinowski (1978) chamou de “*os imponderáveis da vida real*”: fatos ou situações que somente por meio da pesquisa de campo podem ser observados, pois é neste momento que são descobertos os significados das simbologias expressas por meio da fala, dos gestos, dança, música, enfim, das ações cotidianas e extra-cotidianas.

¹³² A perspectiva teórica proposta por Sahlins (1990) é de síntese entre estrutura (esquema cultural pré-existente) e ação (acontecimento). Na vida prática a estrutura – os conceitos e categorias construídos e aceitos convencionalmente – está sempre em risco, sujeita às mudanças em razão dos eventos e situações contextuais, o que podemos compreender como um processo de re(significação) cultural.

Assim, foi possível mostrar como o fenômeno *otaku*, mais do que uma simples mania juvenil tornou-se, ao longo dos últimos anos, revelador de formas específicas de sociabilidade que aliam vivências geracionais a produções e recursos midiáticos, conformando, ainda, um variado campo de interesse mercadológico.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. **A Guerra dos Sonhos**. Campinas: Papirus, 1998.
- BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.
- BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BRANDÃO, Antonio Carlos; DUARTE, Milton Fernandes. **Movimentos culturais de juventude**. São Paulo: Moderna, 1992.
- BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.
- _____. La jeunesse n'est pas qu'un mot. *In: Questions de sociologie*. Paris: Minuit, c1980.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Associação Palas Athena, 1990.
- CHAVES, M. S. V. **Akidô: harmonia e leveza – notas sócio-antropológicas sobre uma arte marcial**. Monografia (graduação em ciências Sociais) - Universidade Federal do Ceará, Departamento de Ciências Sociais, Fortaleza-CE, 2008.
- DALBY, Liza. **Gueixa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.
- DaMATTA, Roberto. **A Casa & A Rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DURKHEIM, Émile & MAUSS, Marcel. Algumas formas primitivas de classificação. *In: RODRIGUES, José Albertino (org.). Durkheim*. São Paulo: Ática, 1998 (Coleção Grandes Cientistas Sociais).
- _____. As principais atitudes rituais. *In: As formas elementares da vida religiosa*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro (RJ): Livros Técnicos e Científicos; 1989.
- GENNEP, Arnold van. **Os Ritos de Passagem**. Petrópolis: Vozes, 1977.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como O Japão Reinventou Os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- HANNERZ, Ulf. **Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional**. Rio de Janeiro: Revista Mana, vol.3, n.1 abr. 1997 ISSN 0104-9313 (mimeo).
- HARVEY, David. A compressão do tempo-espaço e a condição pós-moderna. *In: Condição pós-moderna - uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.
- HUBERT, Henri; MAUSS, Marcel. O Esquema do Sacrifício e Conclusão. *In: Sobre o Sacrifício*. São Paulo: Cosac & Naif, 2005.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

MACHADO, Carlos Alberto. A cultura midiática e a formação de novos costumes. Consultado em < <http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14369.pdf> > 16. set. 2008.

MAGNANI, José Guilherme C. **O (bom e velho) Caderno de Campo**. Revista Sexta Feira (São Paulo), São Paulo, v. 1, p. 8-11, 1997 (mimeo).

_____. **De perto e de dentro**: notas para uma etnografia urbana. Revista Brasileira de Ciências Sociais, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 11-29, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v17n49/a02v1749.pdf>> 20. jul. 2009.

_____. **Festa no Pedaco**: cultura popular e lazer na cidade. 2. ed. São Paulo: Editora Unesp/Hucitec, 2003.

_____. **Os circuitos dos jovens urbanos**. Tempo Social. Revista de Sociologia da USP, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 173-205, 2005. Consultado em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-20702005000200008&script=sci_arttext> 20. jul. 2008.

_____. **"Vai ter música"?** - para uma antropologia das festas juninas de surdos na cidade de São Paulo. Ponto Urbe, v. 1, p. 1, 2007. Consultado em: <<http://www.n-a-u.org/magnani1-2007.html>> 15. mai. 2008.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental**: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia. São Paulo: Abril Cultural, 1976.

MARCONDES FILHO, Ciro. **A linguagem da sedução**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

MARQUES, Ana C. B. **Praça Portugal entre o Material e o Virtual**: Espaços para Vivências Políticas In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 31, Natal, RN, 2008, Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, Intercom, 2008. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0644-1.pdf>> 15. abr. 2009.

MEDEIROS, A. de S. **Cosmologias do rock em Fortaleza**. 2008. 115 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal do Ceará, Departamento de Sociologia, Fortaleza-CE, 2008.

MESQUITA, P. F. B. A.; **Roleplaying games**: o imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras histórias. 2006. 154 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal do Ceará, Departamento de Sociologia, Fortaleza-CE, 2006 (mimeo).

ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante**: Japão e modernidade – mundo São Paulo: Brasiliense, 2000.

RODRIGUES, Lea Carvalho. A Sala de Aula e A Defesa da Tese. In: **Rituais na Universidade**: uma etnografia na Unicamp. Campinas: Área de Publicações CMU/ Unicamp, 1997.

SAHLINS, Marshall. **Ilhas de História**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

SATO, Cristiane A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

SENNA, Paulo. **National Kid**. Consultado em:

http://oglobo.globo.com/cultura/kogut/nostalgia/post.asp?t=national-kid&cod_post=171017 15. jun. 2009.

TURNER, Victor W. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1974.

Caminhos virtuais:

A 1ª febre japonesa. Consultado em <<http://conquistadofuturo.blogspot.com/2008/02/1-febre-japonesa.html>> acesso: 21. jul. 09.

Bleach. Consultado em <<http://centraldownload.webnode.com/bleach/>> acesso em: 24 de Julho de 2009.

Bullying. Consultado em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Bullying>> acesso em: 09. out. 2008.

Candy Candy. Consultado em <<http://www.infantv.com.br/candy.htm>> 18. out. 2008,

Capitão Harlock e a Nave Arcádia. Consultado em <<http://www.jbox.com.br/materias/capitao-harlock-e-a-nave-arcadia/>> 01. out. 2008

Cristiane Sato: autora de "Japop: o poder da cultura pop japonesa" Consultado em <<http://www.culturajaponesa.com.br/htm/cristianeasato.html>> 25. jul. 2009

Changeman. Consultado em <http://www.infancia80.com.br/cinetv/seriados_jas_chan.htm> 21. jul. 2009.

Cavaleiros do Zodíaco, Os. Consultado em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zod%C3%ADaco> 21. jul. 2009.

Especial Centenário – Parte 2: Os seriados japoneses no Brasil. Consultado em <http://www2.uol.com.br/ohayo/v4b/centenario/tokusatsu/jun18_tokusatsu.shtml> 19. jul. 2009.

Estilo Ultraman. Consultado em <<http://www.nipoheroes.com.br/Tokusatsu/Ultraman/Ultraman.htm>> 21. jul. 2009.

Estréias no Animax. Consultado em <<http://henshin.uol.com.br/2008/05/06/estreias-no-animax/>> acesso em: 23. jul. 2009.

Falando em Otakus... Consultado em <http://blog.bitcomet.com/sakura_uchiha/post_25213/> 09. out. 2008.

Fansubers. Consultado em: <<http://www.animeblade.com.br/especial/materias/fansubers/>> 28. ago. 2009.

"I'm alone, but not lonely". Consultado em <<http://www.lazaruscorporation.co.uk/v4/articles/otaku.php>> 29. set. 2008.
Jaspion! De volta a nossa infância querida! Consultado em <http://seriadosnatv.blogspot.com/2007/01/jaspion-de-volta-nossa-infancia-querida_23.html> último acesso em: 09. nov.2008.

Jaspion e Changeman: Fenômenos da década de 80 Consultado em <http://www.infancia80.com.br/cinetv/seriados_jas_chan.htm> 21. jul. 2009.

Fansubers Virtuais Brasileiros. Disponível em <<http://www.animeblade.com.br/especial/materias/fansubers/>> 28. ago. 2009.

He-man. Consultado em < <http://pt.wikipedia.org/wiki/He-man> > 03. set. 2009.

Mangá: uma nova gênese - Análise da história em quadrinhos *Neon Genesis Evangelion* (dissertação de mestrado). Disponível em <www.faac.unesp.br/posgraduacao/comunicacao/pdfs/alexandremendes.pdf> acesso em 16 de Setembro de 2008.

Marcelo Del Debbio. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcelo_Del_Debbio> acesso em: 04. Jun. 2010.

_____. < <http://deldebbio.wordpress.com/about/>> acesso em: 04. Jun. 2010.

Nacional Kid - National Kid - Parte 1 <<http://www.tvsinopse.kinghost.net/n/nacional1.htm>> 10. set. 2009

Naruto Manga <http://resumos.netsaber.com.br/ver_resumo_c_41128.html> acesso em: 23 de Julho de 2009.

_____. Consultado em <<http://shonenjump.viz.com/manga/naruto/creator/>> 12. nov. 2009.

_____. Consultado em <<http://pierrot.jp/title/naruto/staff.html>> 12. nov. 2009.

National Kid. Disponível em <http://www.minhainfancia.com.br/national_kid.htm> acesso em 27. fev. 2008.

National Kid <[http://pt.wikipedia.org/wiki/National_kid_\(seriado\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/National_kid_(seriado))> 15. mar. 2009.

_____. <<http://retrotv.uol.com.br/nationalkid/index2.html>> 19. jul. 2009

_____. Consultado em <http://shopping.banner-link.com.br/loja/loja.asp?loja_id=537&Pedido_Id=&produto_id=48202> 19. jul. 2009.

National Kid. Consultado em <<http://www.maniadecolecionador.com.br/nationalkid.htm>>12. jul. 2009.

National Kid vai desfilhar no carnaval carioca. Consultado em <<http://retroTV.uol.com.br/noticias/2009/0114.html>> 05. ago. 2009.

Otaku - fenômeno japonês exportado. Consultado em <http://www.japao100.com.br/blog_culturapop/2008/05/23/otaku-fenomeno-japones-exportado/> 17. ago. 2008.

Otaku. Consultado em <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Otaku&oldid=10215807>> acesso em: 28. set. 2008.

Otaku - Os Filhos do Virtual. Consultado em <http://www.omelete.com.br/game/10000744/Otaku___Os_Filhos_do_Virtual.aspx> acesso em: 29. set. 2008.

Otakuru – Pazzi per i fumetti. Consultado em <<http://www.nipponico.com/dizionario/o/otakuru.php>> 29. set. 2008.

Otaku no Video. Consultado em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Otaku_no_Video> 29. set. 2008.

Otakus e eventos de anime. Consultado em <<http://souotaku.wordpress.com/otakus-e-eventos-de-anime/>> 09. out. 2008.

Otaku Filhos do Virtual. Consultado em <<http://www.multiversohq.com/content/view/706/104/>> 18. out. 2008.

O Fantástico Jaspion! (postagem de 26 de Setembro de 2008). Consultado em <<http://deividpteixeira.blogspot.com/2008/09/o-fantstico-jaspion.html>> 21. jul. 2009.

O Fantástico Jaspion! 2ª Parte (postagem de 28 de Setembro de 2008). Consultado em <<http://deividpteixeira.blogspot.com/2008/09/o-fantstico-jaspion-2-postagem.html>> acesso em: 21. jul. 2009

O Fantástico Jaspion! 3ª Parte (postagem de 28 de Setembro de 2008). Consultado em <<http://deividpteixeira.blogspot.com/2008/09/o-fantstico-jaspion-3-postagem.html>> acesso em: 21. jul. 2009

Patrulha Estelar <<http://www.infantv.com.br/patrulha.htm>> 01. nov. 2008.

Pirata do Espaço (Groizer-X / Gloizer-X / El Justicero) Consultado em <<http://www.memorychips.com.br/desenhospir.htm>> 01. out. 2008.

Sakura Card Captor – história. Consultado em <<http://mangasjbc.uol.com.br/sakura-card-captors-historia/>> 07. jul. 2009.

Tokusatus exibidos na Rede Manchete. Consultado em <<http://tokusatus-download.blogspot.com/2009/04/rede-manchete-e-os-tokusatus.html>> 21. jul. 2009.

Túnel do tempo <<http://forum.outerspace.com.br/showthread.php?t=36875>> 06. jul. 2009

Ultraman. Consultado em <<http://www.powerfuldownloads.com/2009/06/baixar-serie-ultraman-serie-completa.html>> acesso em: 18 de Julho de 2009.

Ultraman. Consultado em <<http://www.nipoheroes.com.br/Tokusatsu/Ultraman/Ultraman.htm>> 21. jul. 2009.

Uzumaki Naruto Consultado em <<http://www.naruto.com.br/>> aceso em: 23. jul. 2009.

Yosakoi Soran. Consultado em <<http://www.yosakoisoran.org.br/festival-yosakoi-soran/>> 10. ago. 2008.

Animes e tokusatsu assistidos:

Bleach (*anime*):

Anime: Disponível para download em <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/episodios01>>.

Cavaleiros do Zodíaco (*anime*):

Batalha Intergaláctica, Saga do Santuário. Disponível para *download* em <http://www.cavaleirosdozodiaco.org/index.php?page=epis_cdz_dub_01_25> 23. ago. 2009.

Changeman (*tokusatsu*):

Episódio 01 – Os defensores do planeta Terra. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=Mmf1fAydFJc&feature=rec-HM-fresh+div>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=jhGSgIVPWcg&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=L6OoiTt6QAs&feature=related>> (parte III) 03. set. 2008.

Episódio 02 – A ira do poderoso Bazoo. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=KPYYilgWFzo&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=nrPaR7idWKA&feature=related>>(parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=GpJN8l2Mzm8&feature=related>> (parte III) 08.set. 2008.

Episódio 02 – A ira do poderoso Bazoo. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=KPYYilgWFzo&feature=related>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=nrPaR7idWKA&feature=related>>(parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=GpJN8l2Mzm8&feature=related>> (parte III) 08.set. 2008.

Episódio 52 – A morte de Buba. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=8-yVrNwPKNE>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=Lu6wtJXUMIA>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=I3fq5dgEUSQ>> (parte III) 30. out. 2008.

Episódio 53 – A vingança de Ahames. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=pdfnmgycDbY>> (parte I);

<<http://www.youtube.com/watch?v=Owx2CLv5EL4&feature=related>> (parte II) e
<<http://www.youtube.com/watch?v=LibV6uCqkLc&feature=related>> (parte III) 30. out. 2008.

Episódio 54 – A batalha final. Consultado em <
<http://www.youtube.com/watch?v=yeEIIPMGmw0>> (parte I);
<<http://www.youtube.com/watch?v=HhJpW8jX3MI>> (parte II) e
<<http://www.youtube.com/watch?v=w4YIWk60GX0>> (parte III) 31. out. 2008.

Death Note (anime):

Disponível para download em
<http://www.animescenter.com/?secao=midia_epis_lista&anime=Death_Note>.

Jaspion (tokusatsu):

Episódio 1 – O planeta de Edin. Consultado em
<<http://www.youtube.com/watch?v=9VBhVWQF2gg>> (parte I);
<<http://www.youtube.com/watch?v=6W1A0aYtdXY&feature=related>> (parte II);
<<http://www.youtube.com/watch?v=9A5fQgquwNk&feature=related>> (parte III) e
<<http://www.youtube.com/watch?v=XXgR1t4HYw0&feature=related>> (parte IV) 01. set. 2008.

Episódio 3 – O sonho do menino galáctico. Consultado em <
<http://www.youtube.com/watch?v=4CJAVE9xuXs>> (parte I); <
http://www.youtube.com/watch?v=srCdbW_H6U4&feature=related> (parte II) e <
<http://www.youtube.com/watch?v=Des-xSJiuQ&feature=related>> (parte III) 02. set. 2008.

Episódio 4 – A fúria do pântano. Consultado em <
<http://www.youtube.com/watch?v=zr8dTiWK53Q&feature=related>> (parte I); <
<http://www.youtube.com/watch?v=1iMbYMzcsF8&feature=related>> (parte II) e <
<http://www.youtube.com/watch?v=v4zTBXW6ZBA&feature=related>> (parte III) 02. set. 2008.

Episódio 6 – Gordon em busca da mãe. Consultado em
<<http://www.youtube.com/watch?v=KnapYhVP9ws&feature=related>> (parte I);
<<http://www.youtube.com/watch?v=c-94jOpIuf0&feature=related>>(parte II) e
<http://www.youtube.com/watch?v=ZavW_pT2vFU&feature=related> (parte III) 05. set. 2008.

Episódio 15 – Sonho ou ilusão: A imagem dourada. Consultado em <
<http://www.youtube.com/watch?v=WsDx0XQFRLQ&feature=related>> (parte I); <
<http://www.youtube.com/watch?v=t2yu3NeiHZA&feature=related>>(parte II) e <
<http://www.youtube.com/watch?v=SdurUMNEYVc&feature=related>> (parte III) 13. out. 2008.

Episódio 35 – A Descoberta Do Pergaminho. Consultado em
<<http://www.youtube.com/watch?v=e6x9nNL5SNM>> (parte I);
<<http://www.youtube.com/watch?v=sGLvgqPavWA&feature=related>>(parte II) e
<<http://www.youtube.com/watch?v=gewT-Wiy39M&feature=related>> (parte III) 15. dez. 2008.

Episódio 45 – Sou O Filho De Satã Goss! Consultado em
<<http://www.youtube.com/watch?v=VBUVH8bp6WM&feature=related>> (parte I);
<<http://www.youtube.com/watch?v=iMQc7Wyy5bg&feature=related>> (parte II) e
<<http://www.youtube.com/watch?v=XYuECrSp1jw&feature=related>> (parte III) 13. mai. 2009.

Episódio 46 – A União do Povos da Via Láctea. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=zmNZ5twKMIk>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=OiHS1HTv1QQ&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=e3fKvaB-v8M&feature=related>> 20. nov. 2008

Naruto (anime):

Disponível para download em <http://narutofoda.com/index.php?page=1a_temporada>.

Pokémon (anime):

Episódio 01. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=I4hNxS-hsyo>> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=vMJnsulbFTs&feature=related>> (parte II) <<http://www.youtube.com/watch?v=v9mzDlk5S5w&feature=related>> (parte III).

Episódio 2 – Emergência pokémon. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=y2rDyiajAz4&feature=related>> (parte I) e <http://www.youtube.com/watch?v=jP0aV_I4HfM&feature=related> (parte II).

Episódio 05. Consultado em <<http://www.youtube.com/watch?v=WBRskw5O2zA&feature=related>> (parte I) e <<http://www.youtube.com/watch?v=xwqZHVnwDmU&feature=related>> (parte II).

Episódio 6. <http://www.youtube.com/watch?v=_m_77NsrKr0> (parte I); <<http://www.youtube.com/watch?v=q1vCGG6igXk&feature=related>> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=nXQ94YXlezc&feature=related>> (parte III). <<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>>.

Sailor Moon (anime):

Temporada clássica. Disponível para download em <http://www.sossailormoon.com.br/smvideo/index.php?option=com_remository&Itemid=33&func=select&id=137>.

Sakura Card Captor (anime):

Disponível para download em <<http://www.youtube.com/watch?v=0fr2foz3jUM>> (parte I); <http://www.youtube.com/watch?v=Aoq_yTeFnrQ&feature=related> (parte II) e <<http://www.youtube.com/watch?v=MkMsLeUxfgg&feature=related>> (parte III) ago. 2008.

Mangás lidos:

Bleach (*mangá*):

Disponível para download em
<<http://www.bleachproject.xpg.com.br/index.php?page=multimedia/mangas>> 15. jun. 2009.

Sakura Card Captor (português-Portugal) (*mangá*):

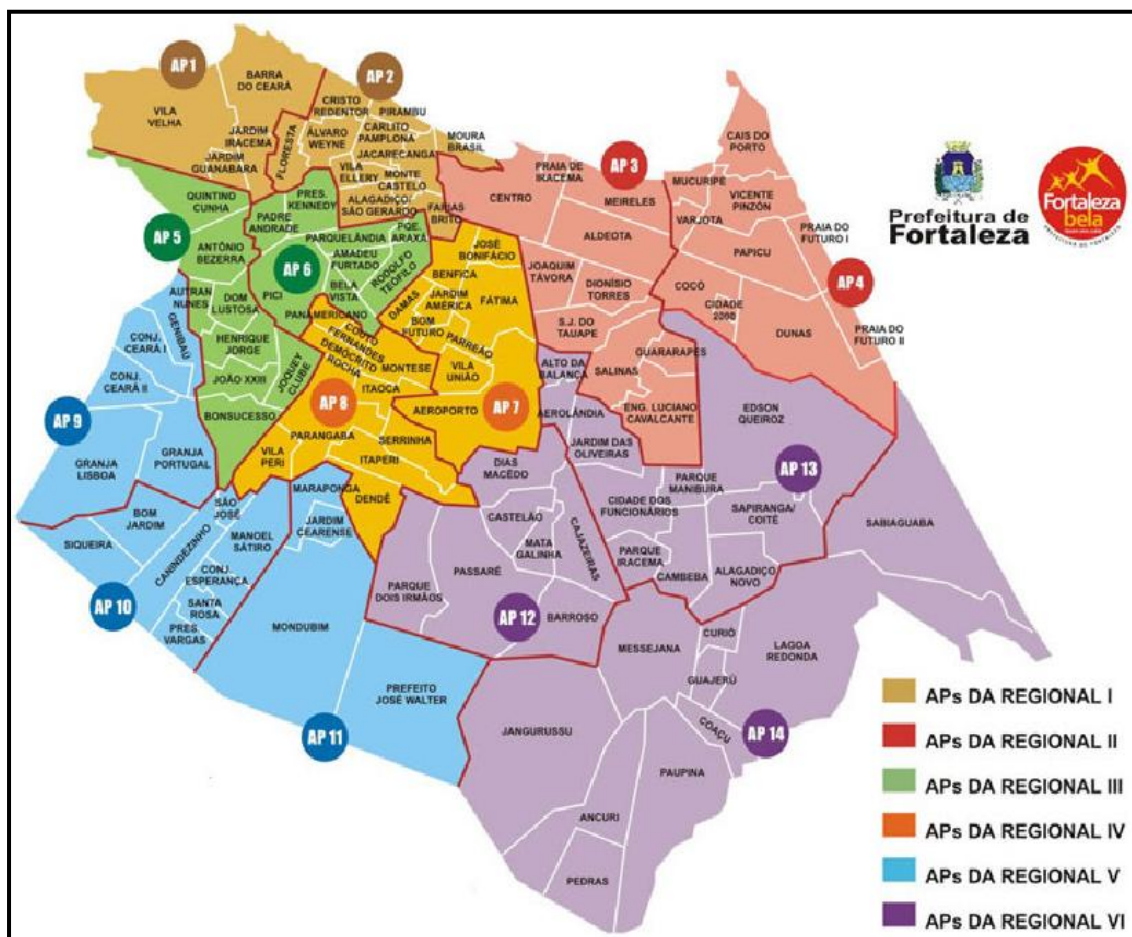
Disponível para download em <<http://sakuradccdownloads.blogspot.com/2009/03/todos-os-mangas-de-sakura-em-portugues.html>> 25. jul. 2009.

Samurai X (Rurouni Kenshin) (*mangá*):

WATSUKI, Nobuhiro. **Samurai X**. São Paulo: JBC Editora, 2001.

ANEXOS

ANEXO 1 – Mapa dos bairros de Fortaleza



Mapa de Fortaleza disponível em http://www.webbusca.com.br/pagam/fortaleza/mapa_fortaleza.jpg >
 Acesso em: 23 de Junho de 2009.