4
OS ANIMENCONTROS E SUAS NUANCES

4.1
Categorias de divisão dos animencontros

Após conhecer vários tipos de animencontros nacionais em quatro regiões brasileiras, foi possível dividí-los em quatro categorias. São elas:

1. Pequeno porte: AnimeNeves, em Minas e Matsuris da Praça do Japão, em Curitiba. Possuem entre 200 e 1000 participantes.

2. Médio porte: AnimeXD, em Curitiba; AnimeIngá, em Maringá; Anifest, em Blumenau; Anima Weekend, em Florianópolis, Itajaí; WCS (*World Cosplay Summit*), em São Paulo. Possuem entre 1000 e 3000 participantes.

3. Grande porte : Kodama, em Brasília; Anime Z Festival, em Porto Alegre; SANA, em Fortaleza; AnimeABC, em São Paulo; AnimeCon, também em São Paulo — considerado o mais tradicional do Brasil em sua 10.ª edição em 2008, que possuí entre 3000 e 40.000 participantes.

4. Mega porte: Anime Friends de São Paulo — considerado o maior da América Latina, que possui acima de 30.000 participantes. O número já chegou a 86.000 participantes em 2007.

4.2
Os frequentadores de animencontros brasileiros

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Oração do Otaku

Anime nosso que estas no Japão
Lido seja o vosso mangá
Venha a nós animes completos
Assim na net como na TV
O Muppy nosso de cada dia nos daí hoje
Perdoai os cosplays malfeitos.
Assim como nos perdoamos
Os que acham que anime eh coisa de criança.
Não deixeis que emos vá [sic!] aos eventos e
livrai o anime da TV aberta
Matta-ne![1]

Orkut – dia 09 de 09 de 2007[2]

A idade dos participantes dos animencontros varia de 12 a 26 anos, de ambos os gêneros; pode-se observar que a maioria deles é de camadas médias, com poder aquisitivo que lhes permite consumir as mercadorias relacionadas ao tema (como chaveiros, *buttons,* camisetas, bandanas, espadas, mangás, animês etc), vendidas em larga escala nos eventos, bem como pagar ingressos, participar de cursos e/ou atividades pagas promovidas pelos organizadores. Entretanto, a maioria das atividades desenvolvidas nestes eventos é gratuita: basta preencher uma ficha de inscrição para participar delas. Assim, estas atividades possuem também integrantes de camadas populares.

Como são aficcionados por mangás e animês, as conversas entre os frequentadores durante os eventos giram, quase sempre, em torno do assunto: trocam opiniões sobre as séries de televisão e os novos lançamentos, fazem críticas, sugerem, aconselham etc. Muitos consideram o otakismo um estilo de vida e alguns costumam trajar-se, cotidianamente, como tal (ver *visual kei* em 4.1.1). Isto facilita o encontro dos "iguais", pois elementos visuais e vestimentas ajudam na identificação dos que pertencem ao grupo. Alguns participantes admitem trajar-se como otaku apenas nos animencontros, tendo comportamento diferenciado em outros locais:

> Diego, 21 anos (SC): *às vezes a gente acaba conhecendo alguém por uma camiseta, por um bóton, por um chaverinho na mochila.*

[1] Tradução: até logo, até amanhã, até mais ou até breve.

[2] Essa "oração de otaku" foi encontrada no orkut e está recheada de elementos culturais relacionados ao meio deles em como contém muitos erros de português que foram deixados para que não perdesse sua originalidade.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Valéria, 31 (CE): *Eu só vou com minha camisa de animê quando... tem alguma coisa fora de horário, por exemplo, no sábado eu passo lá pra pegar alguma coisa, eu vou com camisa de animê.*

André, 18 (MG): *... eu já me visto em casa e já vou pro evento vestido no meio da rua, vou eu e mais alguns amigos.*

Diego, 21 anos (SC):*...geralmente todo otaku ele carrega a sua mochila, vamos dizer assim "é uma parte do seu corpo", então a gente sempre acaba enchendo de chaveiros ou bótons, vamos dizer "é o que identifica um otaku", de longe assim.*

Cláudia, 36 (RJ): *Eu só não vou assim com [algo] na calça pra não dar muito problema lá na firma. Mas assim, se eu puder sair com alguma coisa de animê ou de mangá eu saio, numa boa, não tem nenhum problema não. Mas na mochila não, na mochila tem que ter alguma coisa penduradinha, ou alguma coisa ou muitas coisas penduradinhas.*

Figura 7 - Mochilas de otakus brasileiros repleta de botões ou chaveiros com ícones dos animês

No mangá e no animê, a cultura japonesa se mundializa, difundindo-se como um modelo cultural ou um *pattern*, que Ortiz (2003) qualifica como

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

"modernidade-mundo", que abarca outras manifestações e possui uma especificidade: ajuda a instituir uma nova forma de "estar no mundo, estabelecendo novos valores e legitimações" (ORTIZ, 2003:33). A dinâmica dos animencontros brasileiros e o modo como seus jovens frequentadores se relacionam com a cultura japonesa sugerem uma atitude ativa e independente frente a esta. Trata-se, muito mais de um processo de recriação e ressignificação, permanentemente mediado pelas culturas locais, do que de uma mera reprodução de padrões importados. Estas ressignificações, mediadas pelas culturas de origem destes jovens, integram valores nipônicos às normas e valores de nossa cultura, marcando a vida social dos otaku brasileiros.

Segundo Martin-Barbero (2004), "espectadores e seus parentescos de leitura configuram comunidades hermenêuticas à partir das diversas competências culturais que atravessam os haveres e saberes, os imaginários e as memórias de classe, de etnia, de gênero, de idade" (MARTIN-BARBERO, 2004:26).

Seria um equívoco supor que elementos típicos da cultura pop japonesa tenham se difundido entre os jovens brasileiros, de forma passiva, de um momento para outro. A "boa interação" entre elementos e traços de culturas diferentes é uma de nossas principais características e isso, certamente, contribuiu para que mangás e animês estejam hoje integrados às referências culturais de crianças e jovens brasileiros, que se identificam com as personagens e seus costumes, superando as dificuldades que o mundo ocidental tem de compreender a cultura nipônica, pelas profundas diferenças de valores e visão de mundo existente entre eles.

Os otakus brasileiros, precisamente por serem jovens, parecem ter mais facilidade em lidar com estas diferenças, pois como nos adverte Ortiz (2003:23), "foram socializados desde a infância para desenvolver tentáculos sensitivos que lhes permitam ter uma disposição cultural para avaliar as proposições da cultura japonesa". Estes jovens, atraídos por essa cultura, buscam nos animês, assistidos diariamente, chaves de entendimento e decodificação de códigos da cultura que os produziu, o que facilita sua compreensão desse contexto.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

4.3
Os animencontros brasileiros

Apesar de serem parecidos com convenções de animação japonesas, no Brasil os animencontros são completamente diferentes dos eventos de mesmo tipo, realizados no Japão. Com o apoio da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações), os jovens brasileiros realizaram em boa parte do território nacional, verdadeiras convenções para trocar e difundir informações sobre animês, mangás, tokusatsus[3], jogos eletrônicos e para, de certo modo, declarar seu amor por esta produção cultural. Estas convenções, chamadas de *animencontros*, estão crescendo exponencialmente com a presença de um número cada vez maior de frequentadores.

Pode-se afirmar que duas personalidades bem conhecidas no meio foram as principais responsáveis pela criação dos animencontros no Brasil: a brasileira Sonia Luyten e o mangaká Osamu Tezuka, do Japão. Em 1974, Sonia Luyten, então professora de Editoração de Histórias em Quadrinhos, da Escola de Comunicações e Artes (USP), ministrou um seminário que resultou em uma publicação intitulada "O Fantástico e desconhecido mundo das HQs japonesas", que continha textos de cinco alunas. Nessa época, a professora Luyten confessava sua admiração, como leitora e pesquisadora, por Osamu Tezuka, a quem havia conhecido pessoalmente quando esteve no Japão como professora convidada.

[3] O termo vem de "*tokushu kouka satsuei*" que é traduzido como "filme de efeitos especiais".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 8 - Osama Tesuka no Brasil em 1984 -
Fonte: ABRADEMI (2008)

Outra consequência deste curso foi a criação, ainda naquele período, da Associação dos Amigos do Mangá, na USP, que posteriormente, em 03 de fevereiro de 1984, tornou-se a ABRADEMI, sob a presidência de um de seus fundadores, Francisco Noriyuki Sato (SATO, 2005[4]). "Um mês após a fundação da ABRADEMI, a Profª. Sonia Luyten foi contratada como professora [convidada] pela Universidade de Osaka, indo residir no Japão. Ela passou a atuar como diretora internacional"[5]. A ABRADEMI, por sua vez, organizou na cidade de São Paulo, várias exposições de ilustrações e, entre elas, destacou-se no ano de sua fundação, em 1984, no MASP, a IV Exposição de Quadrinhos e Ilustrações da ABRADEMI, patrocinada pela Fundação Japão (Assessoria Cultural do Consulado Geral do Japão), com o apoio da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa - *Bunkyô*, durante a qual Osamu Tezuka ofereceu uma aula/oficina de mangá. "Foi, de fato, a partir de sua visita ao Brasil que muitos jovens desenhistas brasileiros intensificaram a produção de seus fanzines. E esta manifestação só aumentou com o passar do tempo." (LUYTEN, 2004b:196). Isto, consequentemente, intensificou o interesse dos fãs de mangás e animês.

Figura 9 - Da esquerda para a direita: Roberto Kussumoto, Francisco Noriyuki Sato, Cristiane Sato e Sônia Luyten foram os fundadores da ABRADEMI[6]

[4] Idem.
[5] http://www.abrademi.com/abrademi_15anos.htm acessado em julho de 2008.
[6] Fonte: site da Abrademi.http://www.abrademi.com/abrademi_15anos.htm. Foto cedida e a reprodução autorizada pela ABRADEMI.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Em junho de 1995, no Parque São Lourenço em Curitiba, junto com à Fundação Cultural de Curitiba, a ABRADEMI organizou seu primeiro evento de mangás fora de São Paulo, denominado I Exposição de Mangá da Abrademi. Entre os atentos ouvintes, estava Gustavo Barotto, que viria a ser um dos presidentes da ABRADEMI paranaense. Os organizadores deste evento tiveram que fechar as portas para um número limitado de interessados, devido ao grande interesse de jovens curitibanos.

Figura 10 - I Exposição de mangá da ABRADEMI no Parque São Lourenço em Curitiba – 1995 - Fundação da Abrademi PR no Mangá No Tsuki[7]

Em outubro de 1996, a ABRADEMI, sob a presidência de Cristiane A. Sato, de São Paulo, realizou a Convenção Nacional de Mangá e Animê — Mangacon I — com o objetivo de reunir os fãs dessa produção, proporcionando trocas de ideias e divulgação da cultura japonesa no Brasil[8]. Este evento tornou-se um tipo de modelo, pois possuía desfile de cosplayers, animekês e conferências de dubladores, mangakás, dando assim, início a uma série de outros eventos semelhantes, começando por Curitiba, onde funcionava sua filial (ver anexo 05).

A importância da ABRADEMI no Brasil é destacada inclusive por autores estrangeiros como Moliné (2006:63):

> O Brasil foi o primeiro país ocidental onde surgiu uma associação dedicada aos mangás: a Abrademi fundada em 1984. Naquele mesmo ano, Osamu Tesuka

[7] Fonte: ABRADEMI PR – arquivo pessoal de Gustavo Barotto, 2008.

[8] Algumas informações citadas aqui foram retiradas do site da Abrademi http://www.abrademi.com/index.html ou recebidas via e-mail e, em entrevistas, durante a realização desta pesquisa.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

> visitou o Brasil convidado pela fundação Japão. A partir do final dos anos 80, editoras como Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo começaram a traduzir as primeiras coleções de mangá no Brasil, apresentadas em formatos diferentes do original japonês. Depois dessa primeira etapa, a partir de 2000, o mercado brasileiro de mangás ganhou força especial graças a JBC e à Conrad, bem como Animanga, Panini Brasil e Mythos. O Brasil já teve numerosos fanzines e revistas dedicadas ao mangá e ao anime, incluindo Henshin, Anime Club Konjô Mangá, Herói, Anime Do e outras, além de serem realizadas numerosas convenções, como o Animecon e o Anime Friends, em São Paulo.

A ABRADEMI paranaense surgiu num contexto amador, recebendo ajuda de desenhistas como Cláudio Seto, Tako X, do Mangaká japonês Nakao e, através do apoio da Gibiteca de Curitiba e da revistaria ITIBAM. O Mangá No Tsuki (mês do mangá — tradução aproximada), foi o primeiro evento curitibano oficial promovido pela ABRADEMI Paraná, com dois meses de existência, e pela Fundação Cultural de Curitiba, realizado no espaço cultural da Gibiteca de Curitiba.

De acordo com Peixoto (1998, 1998b, 1999), entre os dias 07 e 12 de abril de 1998, o grupo *Danketsushou*[9], com sede em Curitiba, realizou o Primeiro Encontro Nacional de Fãs de Mangá e Animê, na atual Universidade Federal Tecnológica do Paraná, desmembrando-se para o Cine Ritz — localizado no calçadão da cidade e que pertencia a Prefeitura Municipal de Curitiba e para o Estação Plaza Show (atual Estação Embratel Convention Center). Este foi o primeiro grande evento fora da cidade de São Paulo, com mostras de animês e exposições de desenhos manuais no Cine Ritz. No dia 12 ocorreu a apresentação do Grupo Vocal da *Danketsushou*, usando trajes cosplay — mas não representando atuações — no Estação Plaza Show. No ano seguinte, entre os dias 04 e 08 de fevereiro de 1999, a mesma associação realizou o I Encontro Internacional de Fãs de Mangá e Animê no mesmo Cine Ritz, para um público de vários estados vizinhos totalizando 400 pessoas.

[9] "O nome vem do japonês e significa: vitória de um grupo unido. E o *Danketsushou* é exatamente isso: amigos que, descontentes (...) com outro grupo de Curitiba, saíram e criaram seu próprio fã-clube em dezembro de 96." (PEIXOTO, 1997b:12)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 11 - Grupo Danketsushou no I Encontro Nacional de Fãs de Mangá e Animês em Curitiba (PR) – 1998 e Sérgio Peixoto cumprimentando um cosplayers de Goku (Dragon Ball)[10]

Em 22 de agosto de 1998, a ABRADEMI Paraná, dirigida por Gustavo Barotto e o grupo Animê Nation, dirigido por Rafael Vizeu Ferreira, que costumava realizar exibições periódicas de animê, realizaram o primeiro Animencontro, no Museu de Imagem e Som de Curitiba. Segundo Gustavo Barotto [em entrevista para a pesquisa, em 23 de abril de 2008], descendente de ucranianos e italianos, o carioca Rafael Vizeu Ferreira, que vivia em Curitiba naquele período, foi o criador do título, pois para os otakus curitibanos, manifestava a realidade que se vivia no momento.

Figura 12 - Carlos Alberto Machado e Gustavo Barotto em Curitiba

[10] Fonte: Sérgio Peixoto (2008).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

O sucesso e o interesse pelo assunto foram tamanho que mais sete Animencontros foram realizados no mesmo molde daquela cidade, entre os anos de 1998 e 2004, agora com vários organizadores (incluindo a ABRADEMI Paraná), mantendo o mesmo título até 2004, quando a ABRADEMI Paraná extinguiu-se. Importante ressaltar que durante a realização do 3.º Animencontro, agora nas mãos de Antonio Eduardo Matsuno Ramos, ocorrido em 06 e 07 de fevereiro de 1999 e realizado na Cinemateca de Curitiba, ocorreu a primeira apresentação de cosplay com atuação. Nos dias 16, 17 e 18 de janeiro de 2004, ocorreu o 8.º Animencontro, ainda nas mãos de Antonio Matsuno, que contou com um público de mais de três mil pessoas, considerado o maior evento ocorrido nesta capital até a presente data. Entre seus convidados especiais estava a Profª. Sonia Luyten, que trouxe o trabalho de seu livro. Apesar do eminente sucesso e, alegando falta de tempo, os organizadores do Animencontro resolveram encerrar suas atividades.

> Esse formato de evento, reunindo palestras, lojistas, mostras de anime e concursos em um único lugar, foi adotado como modelo pelos demais eventos do Brasil que surgiram após o Animencontro. Algumas atividades inovadoras que surgiram no Animencontro também se tornaram padrão em vários eventos do país, como por exemplo, o Animeclip (um concurso onde os participantes mandavam um clip com cenas de anime ao ritmo de uma música) e o AnimeQuizz (um divertido jogo de perguntas e respostas sobre anime e mangá). (RAMOS, 2006)

A fama dos Animencontros alcançou tamanha repercussão, que a comissão organizadora chegou a receber uma carta do exterior:

> Recebemos uma carta da Polônia, de um dueto formado por duas irmãs polonesas que cantavam músicas de anime. Elas mandaram junto da carta um CD com quatro músicas gravadas por elas, e tinham interesse em cantar no Animencontro. Elas não exigiam cachê, bastava que pagássemos somente as passagens aéreas para elas e para a gerente do grupo, alimentação e hospedagem durante o Animencontro. Obviamente, respondemos a carta avisando-as que não teríamos como trazê-las ao Brasil. (RAMOS, 2006)

Por conta do encerramento das atividades dos Animencontros, Curitiba apesar de ser uma capital, não se destacou no meio. Atualmente, os eventos desta natureza realizados naquela cidade são denominados AnimeXD, organizados pelos grupos Neko², CCN e Os Fantasmas, estando em sua quarta edição. Alguns foram promovidos pela Universidade Positivo (UNICEMP) e são sempre

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

incentivados e organizados pela jornalista otaku Mille Silva e uma equipe. Em 2008, o Anime XD desvencilhou-se da UNICEMP e foi realizado no Memorial de Curitiba, região central da cidade, atraindo cerca de dois mil participantes.

Em 07 de julho de 1997, aconteceu o primeiro animencontro do Rio de Janeiro, o Conan, onde a ABRADEMI Rio de Janeiro. também teve sua representação carioca até a presente data.

Novamente em São Paulo, em 12 de outubro de 1997, durante a MangáCon 2, com a participação de vários estados brasileiros, foi realizado o primeiro concurso oficial de cosplay do Brasil, divulgado em folhetos e jornais. Entre os 30 cosplayers participantes, Aline Santangelo, do Rio de Janeiro, venceu com o cosplay de Koto, do animê Yu Yu Hakusho; em segundo lugar Suzane Soares, de Minas Gerais, com a fantasia de Mokona do animê Rayearth. Este foi o primeiro concurso oficial, entretanto, no MangáCon 1, em outubro de 1996, fora realizada uma votação por aclamação para eleger o melhor cosplay do evento.

Outros estados brasileiros foram organizando também seus eventos: em 1999, Belo Horizonte realizou o primeiro animencontro mineiro, denominado BH Anime Brasil. Atualmente, são realizados eventos desse tipo no Ceará, Bahia, Amazonas, Pará, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Mato Grosso, Distrito Federal e, em praticamente, todas as regiões do país.

Em outubro de 1999, teve lugar em São Paulo o primeiro AnimeCon, mais antigo encontro de fãs de animação japonesa, que continua existindo e já chegou a receber 18 mil pessoas, quando foi considerado o maior evento de Animês e Mangás do país. Entre seus criadores e organizadores, destaca-se o paulistano Sérgio Peixoto, antigo editor de revistas de divulgação da área de cultura pop nipônica no Brasil. Recentemente, ele vem contribuindo para a realização de vários outros animencontros paulistas. Atualmente, o posto de evento com o maior público é ocupado pelo Anime Friends, com 31 mil pessoas em 2004, 70 mil em 2006, 86 mil em 2007 e 15000 mil em 2008 (CANEJO, 2008:84) sendo os dois penúltimos evidenciados nesta pesquisa. “Criamos o evento em 2003 e fomos o primeiro encontro a trazer cantores japoneses de temas de animes para shows no Brasil”, coloca Takashi Tikasawa, proprietário da Yamato Comunicações e Eventos, empresa que organiza o animencontro. (TIKASAWA, 2007)

Mas 2005 foi o ano definitivo, marcando uma nova fase nesses animencontros, possivelmente por conta da facilidade e disseminação da

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

comunicação digital via *orkut* e *msn*. Em janeiro, mais de 2 mil pessoas se reuniram na cidade de Santos para acompanhar o Anime Festival, que contou com atrações comparadas a um evento de capital, com estandes, editoras e lojas conhecidas. Em fevereiro, grupos organizadores do Rio de Janeiro promoveram, no mesmo mês, o Anime Plus e o Anime Center Verão. Em março do mesmo ano, o interior paulista realizou o Eu Anime RPG, na cidade de Americana. Em abril, um grupo de otakus brasileiros organizou, com a ajuda da internet, na cidade de Belém do Pará, o ShamPRO. A rede mundial de computadores também serviu para a divulgação do Anima Weekend, em Florianópolis, evento expressivo no gênero no Sul do país. Naquele ano, ainda foi realizado o AnimABC, com o apoio da prefeitura de Santo André (SP), assim como o Otaku Fest, realizado no mesmo dia na cidade de Bauru (SP). No mesmo mês, também foi destaque mais um encontro: o Anime Paradise, na capital do Rio de Janeiro.

Os animencontros surgiram em razão da necessidade dos jovens admiradores de animês em aprofundar seus conhecimentos sobre o assunto, bem como expandir a comunidade dos apreciadores dessa produção. Organizam-se principalmente através da internet, mais especificamente pelo MSN e pelo ORKUT, dois dos mais poderosos instrumentos de interação virtual entre jovens, atualmente.

Os grupos organizadores geralmente são formados por amigos em comum (10 a 30 pessoas) ou, em alguns casos, por organizações empresariais interessadas no tema ou em obter lucros (30 a 60 pessoas). Apesar da maioria dos organizadores serem jovens fãs empreendedores, existem alguns eventos, no Rio de Janeiro, Fortaleza e principalmente em São Paulo, que são promovidos por empresários adultos, que vêem esses eventos como uma oportunidade de realização de negócios.

O consulado japonês no Brasil escolheu a personagem de animê Doraemon — O Dinossauro de Nobita[11] — como embaixador dos animês, pois ele já foi indicado em março de 2008 como o primeiro embaixador de animê pelo Ministério do Estrangeiro no Japão.

[11] Apesar de ser chamado dinossauro é na realidade um gato robô procedente de 2112, de cor azul que tem uma cabeça enorme sem orelhas, pois foram comidas por ratos enquanto dormia. (MOLINÉ, 2006:94)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

O fenômeno é mundial e é inevitável concordar com Gravet (2006:27) quando ele afirma que "depois da guerra, um mangaká em particular, Osamu Tesuka, iria abrir a caixa de Pandora e jogar a chave fora". As ramificações que o mangá e o animê vêm tomando são de grandes proporções e o Brasil está completamente integrado neste contexto.

Mas, ao contrário do que se crê, a mundialização dos animencontros não apaga as especificidades das culturas locais e nacionais. Como assinala Ortiz (2003), a expansão da modernidade-mundo tende a desgastar, em sua essência, as especificidades dos universos culturais. No entanto, para o autor, a legitimidade das tradições regionais se mantém na medida em que se dá novos significados aos valores que vêm de fora. Segundo Ortiz (2005, p.202) "nos encontramos diante de um fenômeno mundial, no qual as novas gerações, para se diferenciarem das anteriores, utilizam símbolos mundializados. A ideia de sintonia surge assim como elemento de distinção social".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

4.3.1
Matsuris e Minimatsuris – palco jovem

A cidade de Curitiba também se destaca por possuir animencontros organizados por jovens dentro dos Matsuris promovidos pela Associação Cultural Beneficente Nipo Brasileira de Curitiba (*Nikkey*). Esses animencontros são idênticos na maioria das atividades e ocorrem em palco especial cedido exclusivamente para esse fim. Nesse sentido, os animencontros acabam auxiliando os Matsuris por conta do público jovem presente.

Os Matsuris são Festivais Japoneses que ocorrem no Japão, em cada estação do ano, para celebrar o plantio, e a colheita. No Brasil iniciou-se em Curitiba pela pessoa do artista plástico Cláudio Seto que auxiliou no resgate da história e da cultura japonesa em nosso país. Assim, destaca-se como palco tradicional onde ocorrem apresentações da cultura tradicional japonesa, algumas vezes de outras etnias e uma variedade substancial de comidas típicas do Japão. Mas, diferente daquele país, por aqui, realizam os festivais em apenas três estações, inverno, primavera e outono. Na realidade, Cláudio teve a ideia de transformar as festas juninas e julinas curitibanas (que ocorrem respectivamente

nos meses de junho e julho) e que eram promovidas pelo *Nikkei* Clube, nos festivais *Matsuris*, o que atrai grande quantidade de público. A ideia vem sendo copiada em outras cidades brasileiras que possuem colonização nipônica e, é bem aceita pelo povo brasileiro, que agora tem a chance de se aproximar de uma cultura tão distante.

Isso vem demonstrar que algumas tradições antigas nem sempre são o que parecem. Na realidade são consideradas *tradições inventadas,* no conceito de Hall (2006), muitas vezes buscadas para tentar preservar tradições perdidas. É o caso dos *Matsuris* no Brasil que foram resgatados para substituir uma tradição esquecida. A mundialização explora a diferenciação local e, dessa forma ela não vem substituir o local e sim criar uma nova articulação entre eles. "Parece improvável que a globalização vá simplesmente destruir as identidades nacionais. É mais provável que ela vá produzir, simultaneamente, *novas* identificações 'globais' e *novas* identificações 'locais'." (HALL, 2006:78)

Nesse sentido, em alguns casos observados nesta pesquisa, como no Paraná, a cultura dos otakus que é digital, acaba alimentando a *tradição inventada* dos *Matsuris* ainda linear, que por sua vez, também alimenta a dos jovens otakus.

Ainda existem os mini-matsuris que ocorrem uma vez por mês, sempre aos segundos sábados e domingos na Praça do Japão em Curitiba, frequentado basicamente por otakus curitibanos, mas aberto a toda população. São organizados pelos próprios jovens que também estão envolvidos nas organizações de eventos maiores como o AnimeXD e pela prefeitura da capital que sede o espaço da praça e cuida da segurança local. Os mini-matsuris servem exclusivamente para encontro e atividades como matsuri dance, matsuri odori, anime quiz, e a venda de produtos voltados à cultura otaku por pequenos comerciantes locais. Algumas vezes foi observada a presença de cosplayers na praça quando eram realizados concursos de desfiles.[12]

[12] No decorrer do capítulo 4, serão mais bem explicitadas as atividades *cosplay, animequiz, animekê* e as danças *matsuri dance* e *matsuri odori*.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

4.4
Recorrências – o funcionamento dos animencontros – ritualidades

Demonstrar algum domínio dos elementos da cultura japonesa e dos produtos culturais que os veiculam constitui-se, no universo dos otaku, de um tipo de ritual de passagem, pois este conhecimento se faz necessário para ser admitido como integrante deste grupo e sentir-se pertencente a ele. Canclini (2006a) recorda que todas as culturas utilizam rituais, pois sua capacidade de apanhar o sentido afetivo das modificações sociais, "a polarização, discrepância e condensação entre sentidos, a ritualidade, que, segundo Turner", citado por Canclini (2006ª, p.364), "é mais propícia que outras práticas: serve para viver — e para observar — os processos de conflito e transição. O pensamento simbólico e ritual tem uma 'função nodal com respeito a séries de classificações que se entrecruzam'."

A mediação comunidade das *ritualidades* trata da conexão simbólica que sustenta toda comunicação, isto é, o seu apego à lembrança, com seus ritmos e formas, seus panoramas de interação e repetição. Localizada em meio às lógicas de produção, os formatos industriais e a recepção ou consumo, as ritualidades instituem-se "*gramáticas de ação* — do olhar, do escutar, do ler — que regulam a interação entre os espaços e tempos da vida cotidiana e os espaços e tempos que conformam os meios." (MARTIN-BARBERO, 2003:19) As ritualidades ressaltadas pela recepção e pelo consumo, enviam, por um lado, aos distintos usos sociais dos meios e, por outro, às múltiplas direções de leitura interligadas às condições sociais da vontade, limitadas por níveis e qualidade de educação, por conhecimentos e saberes constituídos na memória étnica, de classe ou de gênero, e ainda, por costumes familiares de coexistência com a cultura letrada, oral ou audioviosual, que carregam a experiência do ver sobre ler e vice-versa.

Nesta investigação foi possível observar com relação às plaquetas (forma de comunicação entre os frequentadores dos animencontros) que será aprofundado no próximo subitem desta tese, que esta troca de informação pode ser vista como uma ritualidade que ocorre no interior dos animencontros, também possível de serem nomeados como rituais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

A simbologia encontrada nas plaquetas, a repetição de atividades rituais se transformam num reencantamento do mundo, através da constante visualização de mangás e de animês, criando hábitos de leitura e um olhar único e diferenciado.

O papel desempenhado por essa ritualidade no sentido atribuído por Barbero (2003) ao termo, atua na mediação entre a competência de recepção – o modo como o receptor lida com os produtos da indústria cultural (sentido dado por Adorno), estabelece seus diálogos com esta produção e interfere na criação de novos produtos (sempre culturais). Isso foi notado, por exemplo, na observação dos *cosmakers* e do *cosplay original*. Ambos se preocupam com a criatividade e a confecção de novas roupas, novos visuais, embora obviamente estes receptores também sejam afetados pela indústria cultural. O *cosplay original*, apesar deste nome, possui alguns elementos que fazem parte da cultura pop tradicional japonesa.

Os animencontros dessa maneira se tornam mediadores socioculturais responsáveis pelo surgimento de movimentos sociais que acabam introduzindo novos sentidos do social e novos *usos sociais* dos meios. A maneira como o otaku, neste caso receptor, lida com estes produtos da indústria cultural, estabelece diálogos com esta produção e desta forma interfere na criação de novos produtos.

O esquema à seguir é proposto por Martin-Barbero (2003), que traça o mapa das relações entre comunicação, cultura e política.

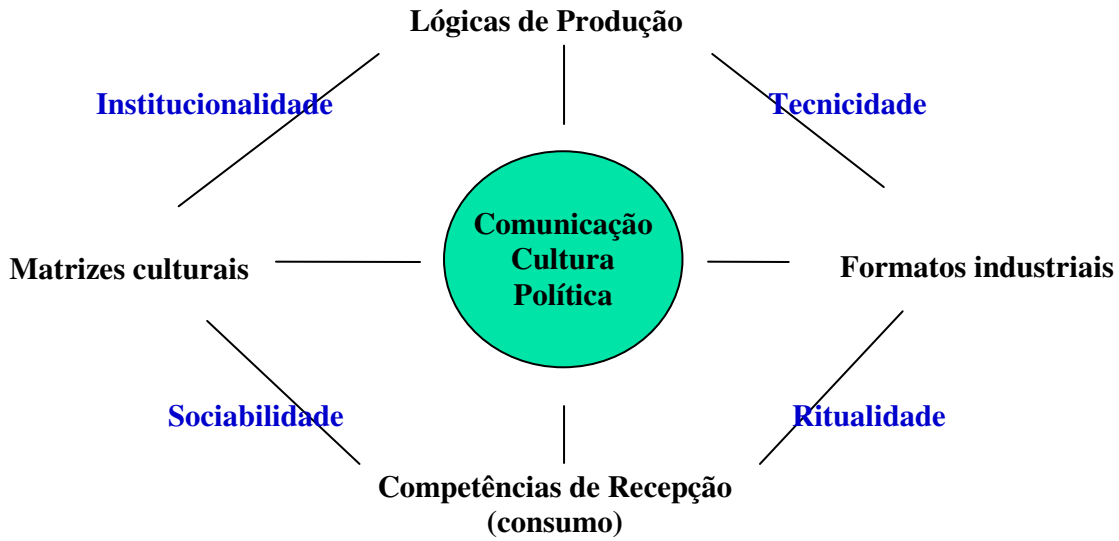

Figura 13 - Esquema de Martin-Barbero, Jésus. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. RJ: Editora da UFRJ, 2003:16.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

No esquema de Martin Barbero (2003) é possível idealizar uma representação dos animencontros. Podemos observar permanências e transformações das diversas práticas presentes nas diferentes regiões brasileiras observadas, que foram organizadas através de práticas rituais, da prática social, de novidades tecnológicas, de lógicas de produção, e de formas de organização que se modificaram conforme a localidade. Nota-se que muitos desses procedimentos (danças, estilos de desenho e moda, jogos, etc. — como será mostrado à seguir), continuam presentes, muitas vezes perdendo seu sentido original e adquirindo novos significados. Mesmo apreendendo a segmentação de muitos formatos, foram reelaboradas novas expressões no mundo dos otakus. O foco desta pesquisa deteve-se justamente nos métodos cerimoniais e nas práticas sociais relativas à complexidade dos animencontros, práticas estas estabelecidas através do choque de diferentes culturas existentes naquela temporalidade e naqueles espaços geográficos.

Ao apreender, de acordo com Martín-Barbero (2003), que a comunicação deve ser problematizada na ação criativa do universo onde a produção e o consumo recebem sentido, a leitura do massivo ganha um outro aspecto na trajetória desta pesquisa ao deixar de ser vista como mecanismo isolável e, sem sombra de dúvidas, torna-se uma nova forma de sociabilidade. Portanto, pensar os animencontros à partir do massivo e das considerações do referido autor, não significa discorrer a respeito da alienação e da manipulação e, sim, de novas categorias de vivência, um original modo de existência de grupos juvenis brasileiros.

Assim sendo, os animencontros trazidos ao contexto comunicacional Martín-Barberiano tornam-se mediadores socioculturais, constituindo novos sentidos do social e novos usos sociais dos meios, como pode-se observar na explicação a seguir, que Barbero (2003) faz a respeito do esquema:

> ... os movimentos étnicos ou de gênero, introduzem novos sentidos do social e novos *usos sociais* dos meios. Sentidos e usos que, em seus tateios e tensões, remetem por um lado à dificuldade de superar a concepção e as práticas puramente instrumentais para assumir o desafio político, técnico e expressivo, que supõe o reconhecimento *na prática* da complexidade cultural que hoje contêm os processos e os meios de comunicação. Porém, por outro lado remetem também à lenta formação de novas esferas do público e às novas formas de imaginação e de criatividade social. (MARTIN BARBERO, 2003:20-21)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Sendo os animencontros um processo de ritualidades, também está contido de outras ritualidades, como veremos a seguir.

4.4.1
Plaquetas de fórmica como forma de comunicação

Uma das práticas que chama a atenção imediatamente dos recém-ingressos no universo dos animencontros é a utilização de placas para comunicação entre os frequentadores, inspiradas em animês. Frases escritas em papel comum ou em cadernos universitários também são usadas como forma de comunicação interna. Quando não estão em folhas dos cadernos, chamam a atenção por estarem escritas com canetas de ponta porosa em plaquetas brancas, de fórmica. Algumas dessas plaquetas lembram os intertítulos incorporados aos filmes mudos, cuja função era orientar o espectador para uma melhor compreensão do enredo.

Segundo Geertz (1989):

> (...) pode ser que nas particularidades culturais dos povos – nas suas esquisitices – sejam encontradas algumas das revelações mais instrutivas sobre o que é ser genericamente humano. E a principal contribuição da ciência da antropologia à construção – ou reconstrução – de um conceito de homem pode então repousar no fato de nos mostrar como encontrá-las. (GEERTZ, 1989:55)

Para este autor, o conceito de cultura expressa a ideia de que a imagem de uma natureza humana constante é uma ilusão; o homem só existe como tal, em consequência de sua cultura. Sem ela, ele não existe, não tem sentido. Os padrões culturais governam o caos das explosões emocionais do ser humano e, por esta razão, a cultura passa a ser condição essencial da existência humana. Lembramos, como nos adverte Geertz (idem), que as formas assumidas pela cultura são expressões históricas, produtos de experiências particulares de inúmeras sociedades manifestantes, o que faz com que o homem esteja envolto em um mundo de significados que ele mesmo estabeleceu. Na cultura dos animencontros, as plaquetas atuam como uma das muitas formas de expressão da lógica interna dessa cultura.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

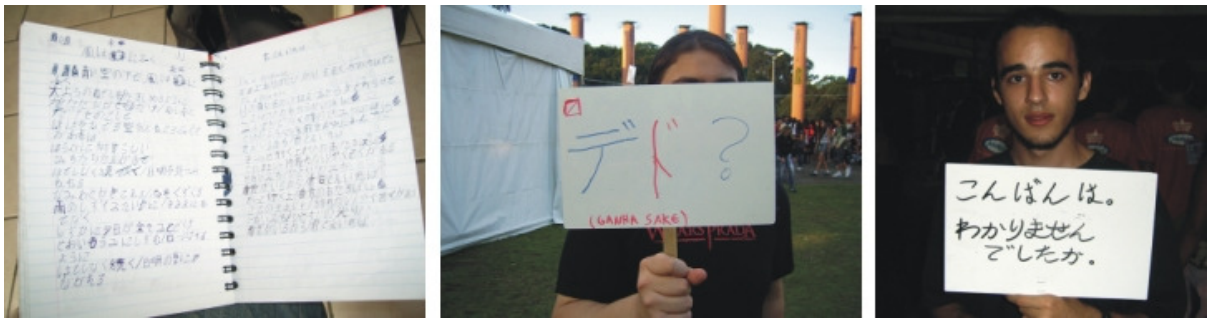

Figura 14 - Caderno brasileiro com escrita japonesa e plaquetas escritas em japonês, Blumenau (SC), Curitiba (PR) e Brasília (DF)

Nestas plaquetas, os otakus costumam usar palavras, desenhos, ideogramas, ícones e também, *emotions*, símbolos frequentemente utilizados nas comunicações sincrônicas (Sistemas de Mensagens Instantâneas) via internet - denominados *emoticons* ou *kao-moji* (TOYAMA, 2005/6) - para abreviar as falas e expressar algum tipo de sentimento. A tabela em anexo 6[13] traz o registro de 67 símbolos que foram apropriados por esses jovens, comumente utilizados nas plaquetas ou em mensagens de orkut ou msn, acompanhados de suas definições.

Figura 15 - Plaquetas com texto escrito, desenhos e emoticons

[13] Dois jovens otakus, Rachel Yuri de Santa Catarina e Lucas Machado do Paraná, ajudaram na criação e tradução dessa tabela.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

> "Isso não é uma cantada, eu só to pedindo 1 abraço!" ou "Mulheres abracem-me e beijem-me e ganhe [*sic*] $ 20,00*
>
> * é só brincadeira"

A frase ao lado do asterisco estava escrita com letra miúda na parte inferior da plaqueta. Na parte superior, viam-se nove traços que indicavam que nove meninas já haviam sido "iludidas" pela brincadeira. A última, perante esse pesquisador.

Figura 16 - Foto plaqueta 20,00 reais - SANA Fortaleza (CE) 2007

Para Ortiz (2003, p.76), a difusão cultural é frequentemente mediada pela lógica e pelos pressupostos que presidem os costumes locais "A especificidade da matriz cultural permanece enquanto diferença (...) atuando como filtro seletor do que é trocado. As culturas seriam assim definidas internamente, tendo a capacidade de reinterpretar os elementos estranhos, oriundos de fora". Nas placas utilizadas pelos otakus brasileiros, observou-se vários estilos de desenhos japoneses, brincando com formas, símbolos ou personagens nipônicos, apresentando comportamentos ou atitudes tipicamente brasileiras.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Os exemplos abaixo sugerem esta forma de apropriação:

Fortaleza:

"O arroz ta no fogo" (desenho de espeto de fogo)
"Tah keimando o arroz!!" (desenho de panela quente)

Figura 17 - Plaqueta arroz ta no fogo - SANA– Fortaleza (CE) (2007)

Estes dizeres são típicos das regiões norte e nordeste, utilizados para reclamar do atraso entre uma apresentação de cosplay e outra.

Esta adaptação às culturas locais acontece devido às "pecularidades comunicativas do sujeito, tanto em relação às suas possibilidades físicas, quanto ao desenvolvimento intelectual e às peculiaridades culturais. Lembremos que é a cultura que dá significado aos códigos e, portanto, aos elementos significativos dos meios." (SÁNCHEZ, 1999, p. 57-63)

Em Brasília, foi encontrada a frase "A força está com os otakus", que estava escrita em uma plaqueta, nas mãos de cosplayer cuja vestimenta era de cavaleiro *jedi* (personagem da série de filmes Star Wars, criada, nos EUA, por George Lucas). A força[14] é um tipo de poder fictício que os cavaleiros *jedi*

[14] De acordo com a filosofia fictícia criada por George Lucas, *a força* existe em tudo e pode ser melhor desenvolvida para manipular coisas e sensações humanas. Pode ser usada tanto para o bem quanto para o mal. "A Força é o que dá ao *Jedi* o seu poder. É um campo de energia criado por todas as coisas vivas, ela nos cerca e penetra. Ela mantém a Galáxia unida" Obi-Wan Kenobi (Star Wars). Apesar de ser ficção, ela contém uma relação com princípios religiosos e filosóficos reais existentes. Pode estar relacionada ao conceito de *Qi*, *chi* na China e Coréia, ou *ki* no Japão, *prana* na Índia, ou *mana* na Polinésia. Também *Yin* e *Yang* do Taoísmo, as duas forças

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

possuem. Assim, em uma frase, escrita em português, o jovem brasiliense explicita seu pertencimento imaginário aos "Rebeldes" que combatem o império dos filmes de Star Wars e, falando em nome deles, associa a crença da força aos otakus, numa combinação pessoal de símbolos mundializados.

Em um dos eventos realizados em Brasília (DF), o *Kodama*[15], observou-se os seguintes dizeres em uma plaqueta: "De 300 só sobrou isso", referindo-se a alguns rapazes que estavam vestidos de cosplays, inspirados nos personagens do filme "Esparta 300". Uma referência à cultura cinematográfica (um filme sobre a história grega, cujos personagens estão trajados de guerreiros espartanos) em um evento de animação japonesa.

A interpretação dos dizeres das plaquetas está sujeita à subjetividade individual, mas, como os otakus compartilham entre si as mesmas referências, esta comunicação parece se fazer com certa facilidade.

Figura 18 - Otaku catarinense convidando colegas presentes a um animencontro a fazerem um Genkidama baseado no animê Dragon Ball

O exemplo acima mostra um otaku catarinense usando a plaqueta para convidar os presentes em um evento à fazer um *genkidama*, extraído da série de animê Dragon Ball. Na série, o protagonista Goku já sem forças, pede telepaticamente à população do planeta que levante seus braços para ceder

---

que mantém o universo em equilíbrio poderiam estar relacionadas à força de Star Wars. Ainda na série de animê Dragon Ball pode ser comparada ao *genkidama*. Fonte: http://pt.starwars.wikia.com/wiki/For%C3%A7a em 19 de 06 de 2008.

[15] Também conhecido como *ko-dama*, no folclore japonês é um *youkai*, um espírito que habita nas florestas, são fortes, poderosos e milenares. A maioria dos kodama são pacíficos e serenos e partilham sua sabedoria com poucos que conseguem se comunicar com eles. Imitam vozes humanas, criando assim ecos entre as árvores. Costumam reagir agressivamente contra adversários que desrespeitam o meio ambiente. No folclore japones acredita-se que uma maldição poderá cair sobre quem derrubar uma árvore onde exista um kodama. Crentes costumam amarrar uma corda sagrada denominada *shimenawa* ao redor de árvores que possuem kodamas. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Kodama consultado em 07 de 09 de 2008. O conceituado animê "A Princesa Mononoke" mostra os kodama protegendo uma floresta.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

solidariamente seus *ki*[16], e assim, ele possa fazer um *genkidama* (um tipo de bola de energia que seria a soma dos *ki*), vencendo desta forma, um inimigo poderoso. O mesmo ato foi verificado durante a realização da apresentação de cosplayers em um *Matsuri* 2008, na cidade de Curitiba.

Figura 19[17]

Estas pequenas plaquetas de fórmica configuram um tipo de comunicação interna, instantânea, efêmera. Nelas, os otakus costumam escrever frases curtas ou desenhos significativos do momento, que serão apagadas em seguida. Muitas frases ou desenhos não teriam, fora deste contexto, o mesmo significado e força que costumam ter no momento de sua exposição. Funcionam como um tipo de legenda, de ícone ou, ainda, como onomatopeias. Também podem lembrar "o processo de combinação de vários ideogramas pictográficos para expressar idéias

[16] Os animês e os mangás, trazem personagens com poderes provenientes de aprendizados sobre o fortalecimento do *Qi* ou *chi* na China ou *ki* no Japão. Além de Dragon Ball é possivel encontrar outros exemplos em The King of Fighter e Street Fighter. Outro exemplo bem conhecido é a série dos Cavaleiros do Zodíaco, onde os personagens principais procuram desenvolver sua capacidade de movimentar o *Qi* através de treinamentos físicos, meditações e do exercício da compaixão. De acordo com Freire (1996) o termo originalmente vem do chinês *Qi* ou no japonês romazizado *ki* que se tradus ocidentalmente como um tipo de energia, também relacionado com a energia dos alimentos, do ar e a energia pré-natal. Um tipo de energia metafísica. Está intimamente relacionado com as artes marciais Tai-Chi-Chuan (chinesa) e Aikidô (japonesa).

[17] Gravura exclusiva idealizada para este trabalho por José Aguiar em 2008.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

complexas" como demonstra Luyten, (2000:33) ou Shodt, (1997:25), quando mencionam a linguagem dos mangás.

Nas observações de campo realizadas nesta pesquisa, também foram evidenciadas plaquetas solicitando "abraços" a um certo preço (centavos) ou gratuitamente, o que parece ser uma menção, antagônica, à campanha *free hugs* (abraços grátis), que teve grande repercussão em 2001, quando Jason Hunter iniciou o movimento - utilizando para isso um cartaz com a referida frase - e foi difundido em todo o mundo através da imprensa. Segundo Hunter (2001), isto fazia parte do que sua falecida mãe desejava. Também foram encontradas plaquetas com abraços grátis. Pode-se especular que a origem das plaquetas tenha sido referência a dois animês descritos abaixo, misturando-se posteriormente a este movimento.

Em um dos episódios do animê Naruto, os personagens brincam entre si e no meio da brincadeira usam plaquetas para complementar estas situações cômicas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 20 - Plaqueta utilizada por protagonistas do animê Naruto[18]

Em outra série de animê mais antiga, Ranma ½[19], menos conhecida entre os otakus brasileiros, mas onde possivelmente surgiu a ideia, a plaqueta aparece

[18] Foto extraída da televisão pelo autor em 2007.

[19] Mangá publicado no Japão em 38 volumes do tipo *tankohon* ou *tankobon* (formato livro de bolso). Publicado pela editora Animanga entre 1998 e 2004, com periodicidade irregular, em 6

muitas vezes para expressar sentimentos de uma personagem, no caso um adulto que se transforma — por conta de uma maldição — em um Urso Panda quando é molhado por água fria e desta forma, não consegue dialogar.

Figura 21 - Plaqueta utilizada por personagem no mangá e no animê Ranma ½ para expressar seus sentimentos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

4.4.2

Animekês – (animê + karaokê) canções em japonês: *J-Music*

Ouvir músicas japonesas modernas é comum em eventos de animês. Percebe-se uma nítida atração pelos grupos musicais responsáveis pela gravação das trilhas sonoras das séries de animação ou dos *Anime Songs* "Intérpretes e bandas japonesas que gravam músicas de abertura (*opening*) ou de encerramento (*endings*) de animês, como Hironobu Kageyama (Dragon Ball Z), X Japan (X The Movie) e Two Mix (Gundam Wing), acabam sendo mais conhecidos no ocidente que os astros pop no Japão, como Namie Amuro ou o grupo SMAP." (SATO, 2007, p. 39). Isto evidenciou-se nesta pesquisa quando foi presenciado cantores de antigas séries de tokusatsus, no caso Jiraya, sendo recebidos como estrelas do rock em Fortaleza, durante o SANA 2007.

---

volumes completos. Foi publicado no formato *comic book* (formato quadrinho americano), com leitura ocidental, com uma média de 50 páginas em cada publicação, divididas entre 2 a 3 capítulos cada. Relançado no Brasil em 2009 no formato mangá pela JBC. O animê com 161 episódios, 2 filmes para cinema e 12 OVAs para a mercado de vídeo. Foi exibido no Brasil pela Cartoon Network por assinatura, entre 3 de julho de 2006 e 24 de abril de 2007 no bloco Toonami.

> Com o passar do tempo o *anime song*, que no início tinha o estilo similar ao de marchas militares ou cantigas infantis, foi incorporando elementos de música *enka* (ritmo tradicional japonês) e sons ocidentais como a *disco music*, o *rap* e *rock*. Com tantas influências, o que caracteriza uma *anime song* não é seu ritmo, mas sua finalidade. No conteúdo, além de letras óbvias, com detalhe das histórias e das personagens, as *anime songs* mais características também têm letras que valorizam temas como amizade, liberdade, amor, vitória e esperança. (NAGADO, 2007:219)

Outro estilo musical japonês é o *J-rock* (a pronúncia correta de "J" é "jay", uma contração de *japanese*). Os artistas deste gênero são famosos por carregarem nas caracterizações andróginas, que são um atrativo também para o *visual kei*[20] dos jovens otakus brasileiros.

Em um dos encontros, durante a exibição de um vídeo-clipe produzido no Japão, foi percebido que, apesar da banda estar cantando em um grande estádio do Japão, estava lá apenas um número limitado de pessoas, ao contrário do que evidenciava-se aqui no Brasil. Essas canções estão presentes nas aberturas e encerramentos de desenhos animados japoneses e é comum encontrar jovens otakus cantando-as no estilo karaokê.

Outro ritual sempre presente nas programações oficiais dos animencontros é o do *Animekê*, idêntico aos bem populares Karaokê, mas específicos para *j-music* e *anime songs*. Jovens brasileiros, autodenominados animekeiros, alguns descendestes de italianos, alemães ou de povos africanos, cantam exclusivamente em japonês, letras que apresentam certo grau de dificuldade, em ritmos mais e menos lentos. Alguns demonstram seu talento em torneios específicos para este fim, almejando prêmios e recebendo ovações dos presentes, os quais acompanham as canções com muito entusiasmo. Outros ficam tão conhecidos que são convidados a integrarem-se como júris em eventos voltados para este objetivo. Algumas vezes, são a atração de abertura dos concursos, cantando melodias consagradas. No Brasil, existe um evento exclusivamente voltado para essa atividade, o Festival de *Animekê*, que ocorre no bairro da Liberdade, em São Paulo.

[20] Veja mais sobre o modo de se vestir dos otakus em 4.1.1 – otakus *-o estilo kei*.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 22 - Casal cantando em japonês no animekê do AnimeNeves 2007 (MG)

Existem pelo menos três categorias de participação aos interessados: a primeira consiste em interpretações de canções temas que tenham relação com animês, com jogos de videogame e com *tokusatsus* (*live actions*[21]) em japonês, inglês ou português, A segunda é a apresentação de bandas de *j-pop*, *j-rock* e músicas românticas japonesas. A terceira é voltada para canções no estilo tradicional *Enka* ou o mais moderno *New Enka*. As premiações são muito disputadas e podem ser de aparelhos de som a viagens ao Japão.

4.4.3
Animequiz – jogos de perguntas e respostas

O *animequiz* também está presente na maioria dos animencontros e a análise de sua estrutura e conteúdo ajuda a compreender melhor os otakus. Neste caso, a premiação é destinada aos que demonstram conhecimento aprofundado da cultura pop midiática do Japão, demonstrado em torneios entre turmas que se inscrevem para tal. Estes torneios de perguntas e respostas costumam ser realizados em anfiteatros, com grandes plateias. Os temas são sempre relacionados com a cultura otaku, que inclui mangás, animês, *tokusatsus* e jogos eletrônicos relacionados.

[21] Séries de ação com atores reais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Em Maringá e Londrina, no Paraná, existem animadores de eventos, que já trazem em sua bagagem regras e perguntas elaboradas especialmente para os *animequiz*. Nos grandes eventos realizados em palcos, geralmente esta tarefa cabe à organização. Em qualquer um dos casos, é exigido para a participação, certo conhecimento sobre a cultura midiática nipônica.

4.4.4
Dança *Para Para*

Considerada uma importante forma de sociabilidade, a dança também vem repercutindo fortemente entre os jovens otakus nos eventos em que estes se encontram e, como as demais atividades, são influenciadas principalmente na cultura japonesa.

Interessante observar como o *Matsuri Dance*[22], criado no Brasil, tem estreita relação com o *Para Para* criado no Japão e difundido pelo mundo. Segundo Macias e Evers (2007), as *Takenokozoku* (gang broto de bambu)[23], que dominaram a moda jovem do Japão nos idos de 80[24], revolucionaram a dança moderna japonesa quando, influenciadas pelo ritmo dos festivais religiosos[25] do *Bom Odori*, criaram um estilo próprio, com movimentos próprios para cada música, mais rápido que dança sincronizada, com todos fazendo o mesmo movimento, lembrando robôs. Este estilo modernizou-se e atualmente é denominado *Para Para*, adotado por milhares de jovens japoneses e brasileiros, que dançam ao som de músicas agitadas, em especial o *Eurobeat*, usando

[22] Será explicitada mais adiante em 4.2. alguns elementos culturais que se destacaram na pesquisa.

[23] Ver também mais sobre *Takenokozoku* em 4.4.5 DDR (*Dance, Dance, Revolution*) e 4.4.1 otakus – o *estilo Kei*.

[24] O nome e o estilo são provenientes de uma boutique que abriu as portas em 1978. O local vendia roupas largas, inspiradas na tradicional vestimenta japonesa, como os quimonos da era Heian (794 a 1185 d. C.). Mas, os artigos eram caros. Por isso, as garotas de Chiba e Saitana tentavam a qualquer custo recriar o estilo da melhor forma possível. O resultado era um visual mais *hip-hop* do que clássico e chique. (MACIAS e EVERS, 2007:28). "Com visual e jeito infantilizado, os membros da *takenoko zoku* contrastavam com os *rockabillies* Fora-de-época em suas roupas de couro pretas que também dançavam ao ar livre e até então predominavam na região." (SATO, 2007:226).

[25] Um desses festivais é "O Festival dos Mortos que vai de 13 a 15 de julho. (...) é uma forma de chamar os mortos para que visitem suas antigas moradas, passeiem pelas colinas cobertas de pinheiros, ao redor dos lagos e ao longo das praias, enfim pelos lugares que amavam. E isso durante os três dias que dura o Festival." (CASAS, 2004:12)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

principalmente o movimento dos braços. Possui dois estilos: *HyperTechno* (*TechPara*) e *Epic Trance* (*TraPara*). No evento AniVenture de Itajaí (SC), existem concursos de *Para Para*.

Figura 23 - Curso de Para Para (abaixo) durante o AnimeFriends 2007 (SP) e no Kodama 2007 em Brasília (DF)

Estas danças, também similares a *Yosakoi Soran*, são hoje, uma importante forma de sociabilidade entre jovens japonesas e, podem inclusive, ser vistas em filmes nipônicos contemporâneos. Segundo Sato (2007:144), "cada geração objetiva criar danças próprias como um 'selo' que a identifique. Isto torna a busca por novos ritmos e movimentos um desafio constante. Foi com tal espírito de inovação, mas voltando os olhos para o passado, que no Japão surgiu a Yosakoi Soran".

O *Bon Odori*, também conhecido por *Tanko Bushi*, destaca-se por apresentar homens e mulheres desfilando em grupos separados que nunca se tocam. Em eventos brasileiros observados nesta pesquisa, tanto no *Matsuri Odori* (que será descrito mais adiante) quanto no *Para Para,* na maioria das vezes, não existe nenhum tipo de contato físico entre homens e mulheres.

A Associação Brasileira de *Para Para* (BPPDA) costuma promover eventos e festas no Rio de Janeiro e em São Paulo, participando também de eventos em outros locais do país. Os grupos representantes da BPPDA que se destacam no Brasil são o SuperPara, em São Paulo, o Alpha, no Rio de Janeiro e o Fusion Tean, em Brasília. Em Minas Gerais existe o ParaDream, em Brasília o Euro Star Team, no Amazonas o Parapara All Dance Club e no Rio de Janeiro, o FeverPara.

Nas observações realizadas nesta pesquisa, era recorrente a participação destes grupos paralistas ministrando aulas da dança em animencontros nacionais,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

como o Anime Friends em São Paulo (SP), o VisualKK também em São Paulo (SP), o Anime Evolution no Rio de Janeiro (RJ), o Anime Festival BH em Belo Horizonte (MG) e o AnimeVenture 2008 em Itajaí (SC). (WIKIPEDIAa, 2008)

4.4.5
DDR: *Dance Dance Revolution*

Em Brasília, surgiu a oportunidade de observar um jogo diferente do comum, onde jovens jogadores de DDR (*Dance Dance Revolution*) exibiam-se perante seus amigos e colegas, em pequenos torneios, a ponto de realizarem malabarismos frenéticos e até cambalhotas do tipo "plantando bananeira" ao final do jogo, recordando o estilo *breakdance*. O DDR que é composto por um tapete interativo de jogo, misturado com *j-music* dançante. Durante todo o jogo, escuta-se uma música frenética e o jogador tenta acompanha-lá, pisando rapidamente em setas que estão localizadas em uma espécie de tapete plástico (*joystick*) e que está ligado a um aparelho (videogame ou computador) por um fio. O dispositivo tecnológico em questão também é conhecido como *Pump* e pode ser encontrado em casas de fliperamas de *Shopping Centers* brasileiros.

O DDR estava presente em vários animencontros brasileiros, principalmente nas capitais. Sua origem, de acordo com Macias e Evers (2007), também se encontra no Japão, quando no verão de 1979, na cidade de Harajuku, um grupo de jovens conhecidas como a *Takenokozoku,* "Gang Broto de Bambu", criou um estilo próprio de dança e passou a se apresentar ao público passante.

Figura 24- Jogador de DDR plantando bananeira ao final da partida - Kodama - Brasília (DF) 2007

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

4.4.6
Jogos – *Huya*, *Jo-ken-pô* e Videogame japonês

Com a observação dos otakus em suas horas de lazer, em alguns momentos, seja na fila de espera para ingressar em um evento, seja nos corredores ou pátios dos colégios onde ocorrem os eventos, foi possível notar a formação de pequenos ou grandes círculos (entre 3 e 12 participantes) que começam a realizar movimentos, estranhos, como um tipo de pose.

Cada elemento, parte do grupo, fazia um gesto utilizando as mãos: ora as colocavam na cabeça, hora em baixo do braço, em alguns momentos à frente. Posteriormente, soube-se que tratava-se de um jogo chamado *Huya*. Ele possui origem relacionada ao zodíaco chinês. Este jogo, bastante popular na China e de origem mandarim, era permitido nas escolas chinesas no regime pós-comunista. O jogo utiliza cinco figuras simbólicas do zodíaco chinês: Dragão ("??"[26]), Coelho ("\o/"), Serpente ou cobra ("|_O"), Águia ("o_o"), Tigre ("oOo")[27].

Seu formato é simples, similar ao *jo-ken-pô* (pedra – papel – tesoura, no Brasil)[28] e, é jogado em grupo. Os jogadores interessados formam uma roda e é escolhido um mestre para a rodada (rodadas sem limites, pois costumam jogar até restar apenas um). O mestre, em um momento oportuno, exclama em voz alta para todo o círculo: HUYA! e cada membro da roda, incluindo ele, faz uma posição das descritas acima, sendo que aqueles que fizerem uma posição idêntica a do mestre da rodada saem da partida. Em cada rodada é trocado o mestre, seguindo a ordem horária, com eliminações até o último, considerado vencedor. Costumam jogar com uma velocidade impressionante e também possuem comunidades específicas no Orkut (KYOUKAI, 2007).

[26] O símbolo do dragão é composto por duas interrogações.

[27] Como pode ser observado, os animais do horóscopo chinês estão intimamente relacionados com os do horóscopo japonês.

[28] Descrição mais adiante.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 25 - Otakus curitibanos (acima) no Anime XD e no Matsuri 2007 (Pç do Japão) e cariocas (abaixo) no Circo Voador (RJ) jogando Huya

Até setembro de 2007, havia 30 comunidades sobre *Huya* no Orkut. Foram observadas partidas de *Huya* em animencontros de diferentes regiões do país (sul e sudeste principalmente). Para uma melhor compreensão do jogo, tentou-se participar de uma rodada de *Huya* no Circo Voador (RJ) durante um evento, sem muito sucesso. Mesmo com a compreensão das regras, é necessário ter muita atenção e agilidade para efetuar mudanças rápidas de posição, tentando sempre prever, antecipadamente, a posição que será adotada pelo mestre da vez, para diferenciar-se dele.

> Marcos, 23 anos (SC): *O Huya eu já sei, é legal pra passar o tempo.*
>
> Rodrigo, 26 anos (SC): *Huya até eu conheço porque é uma brincadeira para quem gosta de eventos, né?, você está na fila sem fazer nada, acaba brincando de Huya para passa o tempo.*
>
> Bruno, 20 anos (PR): *Também já joguei Huya algumas vezes. Aqui em Curitiba mesmo, lá na praça [do Japão].*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

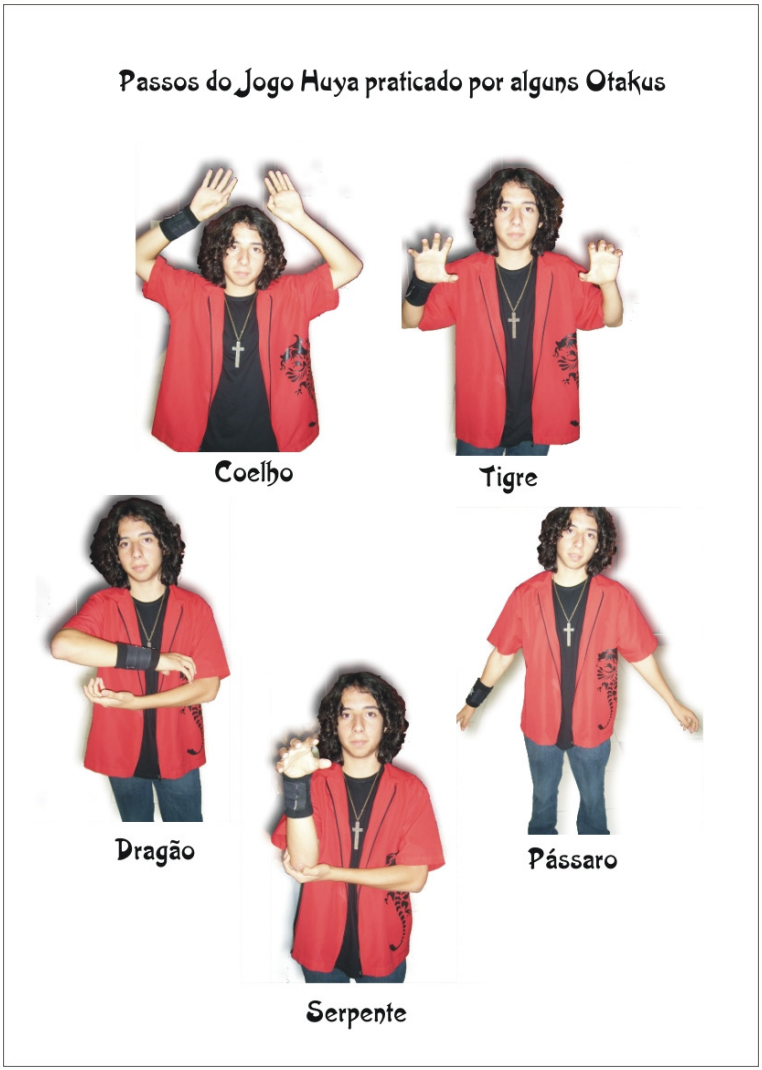

Figura 26 – Passos do Huya praticado por alguns Otakus

Em Minas Gerais, o Huya perdeu sua nomenclatura original, mas também é bastante praticado nos eventos.

> Alieche, 18 anos (MG): *Conheço, mas só em eventos. Igual tem o Rai [Huya]. É, tem gente que fala Iá e tem gente que fala Rai, mas são cinco posições que toda vez que alguém fala Ia, faz uma dessas posições e quem faz igual a quem gritou sai da brincadeira.*

> Antenor, 19 anos (MG): *Tem um que a gente joga aqui. A gente chama de Ya, aqui. Que a gente faz um movimento de alguns animais como o tigre, dragão, serpente, coelho.*

Penso que além da facilidade, em comparação ao Go[29], o Huya favorece mais a sociabilidade entre os jovens otakus, iniciados e iniciantes, pois o Go exige

[29] O Go será descrito no capítulo 4 como um diferencial da cultura dos otakus brasileiros.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

maior conhecimento, tempo de aprendizagem e de execução e permite apenas dois jogadores de cada vez.

Os jogos eletrônicos são os campeões no gosto dos otakus brasileiros. Tão procurados e preferidos que constantemente fora confundido na pergunta sobre jogos tradicionais japoneses. Os que não conhecem o Huya e o Go sem sombra de dúvida conhecem jogos eletrônicos japoneses:

> Alan, 20 anos (DF): *(...) jogo mais né?, são jogos de videogame que não são lançados assim internacionalmente, só sai no Japão, então eu jogo...jogos de anime principalmente (...)*
>
> Jéssica, 23 anos (PR): *Nossa, muito! O que Final Fantasy é clássico né? vai do 01 ao último que tem... Kingdom hearts sou apaixonada. Final Fantasy e Kingdom Hearts (...). Tem lá o Metal Gear também. Acho que são esses três, são os que eu mais jogo.*
>
> Valéria, 31 anos (CE): *Ah, (...) eu adoro jogar videogame! minha mãe fica louca, pois eu monopolizo totalmente a televisão.*
>
> Antenor, 19 anos (MG): *(...) o único jogo de desenho animado que eu jogo é Naruto, Dragon Ball Z, Blit e alguns que eu encontro por ai de videogame.*
> Fábio, 25 anos (SP): *Eu jogo Dragon Ball Z do Play Station, Yu Yu Hakusho também, mais ou menos isso.*

De qualquer forma, a preferência da maioria destes jovens otakus ainda se restringe a jogos japoneses inspirados em roteiros de mangás ou de animês japoneses.

Outro jogo bastante comum entre este grupo de jovens brasileiros, mais popular que *Huya* e também originário do oriente, é o *Jo-ken-pô* (pedra – papel – tesoura). Hoje praticado em todo o mundo, existindo campeonatos mundiais em Toronto, no Canadá e televisionado pela Fox Sport Net. No Japão é conhecido como *Janken,* baseado nos jogos *Suu Ken,* da China e *San Sukumi Ken,* do Japão, inventado no fim do século XIX. Os otakus brasileiros costumam utilizar o *jo-ken-pô* – como um tipo de par ou ímpar para grupos maiores de duas pessoas, no intuito de escolher o líder da rodada ou para desempatar o final do *Huya:* (WIKIPEDIA (b)).

Foi o caso encontrado entre vários entrevistados nesta pesquisa que demonstraram seu conhecimento e preferência pelo jo-ken-pô.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

4.4.7
Cosplays – brincando de herói e vilão

> *Onde que lá fora você vai ter essa chance de se vestir como o seu personagem preferido? Não tem! O carnaval seria um outro evento que no momento você poderia se vestir, mas no carnaval você não consegue participar porque tematicamente falando você não pode representar*
> .
>
> Nilton, 31 anos (RJ)
>
> *Porque tem pai que diz "Ai, eu não vou deixar meus filhos se vestirem assim, eles são muito grandes pra isso." Quanto adulto não queria estar lá, sendo criança de novo? Deixa [a gente usar] a fantasia, deixa [a gente] ser criança. Acho que essa parte é importante, deixar a pessoa ser feliz do jeito que ela quiser ser, mesmo com fantasia ou sem.*
>
> Ariele, 18 anos (SC)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Em animencontros é normal evidenciar a presença de *cosplayers* — pessoas que exercitam - em público - a arte de se vestir e de se apresentar como suas personagens favoritas dos animês. O *cosplay* (combinação das palavras "cos" com "play", significando "brincar com fantasias, roupas") surgiu, aparentemente, como uma forma de apresentação pública da personagem com a qual se identifica o aficcionado pelos animês e acabou se transformando em uma espécie de "concurso de beleza" bastante competitivo e disputado.

O visual varia desde personagens de Animê e Mangá, *tokusatsus*, até heróis de jogos eletrônicos e personagens de animações ou de filmes estadunidenses. Assim, os *cosplays* encontrados nos animencontros não são necessariamente inspirados ou copiados de personagens de animês ou mangás nipônicos, mas também podem ser inspirados em filmes ou séries de televisão produzidos nos Estados Unidos: em meio a Inuyashas ou Narutos, você pode se deparar com Darth Vaders, Jack Sparrows, Homens Aranha, Gang do Laranja Mecânica, Lanterna Verde, Jedis etc. Denomina-se cosplay o traje e cosplayer a pessoa que o porta.

A palavra *cosplay* tem como responsável o jornalista japonês Nobuyuki Takahashi, quem fez uma reportagem sobre um evento *trekker* estadunidense denominado Los Angeles SciFi Wordcon, que ocorreu em 1984. No evento, fãs da série *Star Trek* (Jornada nas Estrelas) vestiam-se a caráter como as personagens da série. O jornalista, que também fazia uma reportagem em 1983 (IKARI, 2007)

sobre um evento do país do sol nascente, direcionado a animês e mangás, para a revista *My Anime*: *Comic Market Doushinji Convention*, incentivou os fãs japoneses à homenagear as personagens das séries que apreciavam e a vestirem-se como os *trekkers* americanos[30]. Seguindo o hábito japonês de encurtar palavras longas, o termo *Costume-Acting* ou *Costume–Play* tornou-se *cosplay*. A princípio, Takahashi pensou em *masquerade,* termo este que já vinha sendo usado nos EUA desde a década de 40, mas para evitar confusão com "festa a fantasia" oferecidas por aristocratas japoneses, preferiu adotar a palavra *cosplay,* a qual foi devidamente adaptada à cultura e costume locais.

Figura 27 - Foto de Ackerman com sua fantasia *futuricostume*[31]

Segundo Welington França (2008), do site Cosplay Brasil, o ator Forrest J. Ackerman, muito conhecido no mundo da ficção científica, teria sido a primeira pessoa a usar em público uma fantasia deste tipo, em 1939. Na época, o jovem ator, com 22 anos e sua amiga Myrtle R. Jones foram os únicos que

[30] Também foi encontrada esta afirmação em POITRAS, 2005b.

[31] Fonte: http://www.cosplaybr.com.br/content/index.php/O-Que-e-Cosplay.html em 2007.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

compareceram ao evento *World Science Fiction Convention* fantasiados. Ackerman usava um traje de piloto espacial que chamava de *futuricostume* e sua companheira Myrtle usava um vestido inspirado no filme clássico Daqui a Cem Anos "Things to Come" (1933).

Nos eventos, os *cosplayers* se apresentam em diferentes faixas etárias, desde crianças com cerca de cinco anos de idade até adultos, mas geralmente são jovens otakus na faixa de 15 a 25 anos. A fama que atinge os *cosplayers* premiados faz com que sejam convidados a participar de eventos fora de sua região e, muitas vezes, de seu país. Seu conhecimento aprofundado com relação a determinada personagem o transforma em um tipo de perito. Ele procura ler e assistir a tudo relacionado à personagem, chegando a estudar detalhes do comportamento desta para, quando atuar, ficar o mais próximo possível deste.

Á partir das observações realizadas nos eventos e do que foi anotado, são apresentadas abaixo, oito categorias de *cosplayers* para uma melhor compreensão:

1. *cós-pobre*, *cós-pohia* ou *cós-feio* (categoria nativa, utilizada pelos otaku, que varia de acordo com a região brasileira): são fantasias simples, sem preocupação com detalhes de acabamento e adereços sofisticados ou com gastos maiores; procuram usar roupas ou tecidos baratos e gostam muito de brincar e se divertir.

Em São Paulo, os "cós-pobre" apresentam quadros cômicos como o de Inri Cristo[32], que tiram muitas risadas dos presentes. No SANA 7, evento principal da região norte e nordeste, que se realizou em Fortaleza, foi encontrado um pequeno grupo de amigos que se auto intitulavam cós-feios. Durante o evento, estavam trajados com lençóis pintados à mão, imitando fantasmas e muito animados. Seu estilo também faz muito sucesso entre os adolescentes otakus.

[32] Inri Cristo ficou conhecido no sul e sudeste do país, por alegar que é a reencarnação de Jesus Cristo. Costuma aparecer na mídia brasileira com seus seguidores e todos trajam costumes simples de época antiga. Residia em Curitiba (PR) e atualmente está em Brasília (DF).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 28 - *Cosplay* simples e *Toscoplay* - da esquerda para a direita: Homem Aranha (RS), Fantasmas (CE), Arlequina (RS), Seguranças de *Cosplay* (RS), Janson e O Caveira (RJ), Samurai de papel (RS), Darth Vader para Presidente do Brasil (SP) e otakus de lençol (CE)

2. *Toscoplay* (termo também cunhado pelos otakus): diferenciam-se do *cosplay pobre* no quesito humor. Brincam ou parodiam fazendo referências a personagens bem conhecidos no meio, em apresentações cômicas, que provocam risadas na platéia presente.

Em São Paulo foram encontrados, Darth Vader, do filme *Star Wars*, como presidente do Brasil, usando faixa presidencial e fone de ouvido da década de 1970. Em Porto Alegre (RS), um Homem Aranha feito com agasalho de esporte, touca de motoqueiro e camisa estampada. Ainda em Porto Alegre, dois rapazes brincavam de seguranças de *cosplay*, usando cassetete de brinquedo, roupa preta e colete amarelo.

3. *Crossplayer:* apesar do nome não ser muito bem conhecido no Brasil, alguns otakus brasileiros já aderiram à brincadeira. A ideia é trajar-se de personagem do sexo oposto. Desta forma, meninas vestem-se como personagens masculinos e meninos vestem-se de acordo com personagens femininas. No Brasil presenciou-se poucos casos de meninos em São Paulo e Santa Catarina, mas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

foram encontrados muitos de jovens meninas, em vários estados brasileiros. Esta categoria aproxima-se das brincadeiras de carnaval, comumente realizadas por grupos de homens vestidos de mulheres, espalhados por todo o Brasil (Ex. Bloco dos sujos em Florianópolis - SC, Banda de Ipanema no Rio de Janeiro - RJ e Katraias da Ilha de Itamaracá - PE).

Figura 29 - Crossplayers vestidos de Inuyasha - SANA 2007 (CE), Dragon Ball - AniFest 2008 (SC), Curinga - Matsuri 2008 (PR)

4. No meio de tantos *cosplayers* foi observado que um determinado número deles ficava apenas desfilando entre a população local. Ao serem questionados, foram ouvidas afirmações de que não gostavam de se apresentar no palco. Apreciavam apenas demonstrar seus *cosplays* para os presentes e tirar fotos. Eles não possuem uma definição pública, e observando seu comportamento, foram denominados *costímidos*, ou seja, *cosplayers* que não participam das apresentações no palco, nem se candidatam aos concursos, são fiéis à estética das personagens ou dos animês e, em geral, ficam perambulando em meio à multidão. Enquanto caminham, são assediados por outros fãs que admiram suas roupas e pedem para tirar fotos. Em contrapartida, adoram tirar fotografias e sempre realizam uma espécie de ritual durante a preparação para a pose fotográfica, aliás, regra seguida por todas as demais categorias. São as poses *kawai* que aparentemente demonstram certa timidez quando na realidade é apenas um estilo otaku. Perguntando sobre as razões pelas quais não se apresentam nos palcos, foram obtidas respostas como: "- Não sou fã de uma determinada personagem e sim da ideologia da série". Gostam das idéias do roteiro das séries e não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

especificamente de uma personagem. Na verdade, apesar de sua aparente timidez, este comportamento parece apontar para uma maior valorização da estrutura narrativa do animê, questionando discretamente, a idolatria às personagens. Acabam se tornando populares entre os frequentadores dos eventos, devido ao cuidado e esmero com a preparação das fantasias.

Figura 30 - *Costímidos*: Da esquerda para a direita: São Paulo (SP), Fortaleza (CE), São Paulo (SP), Porto Alegre (RS), Maringá (PR), Blumenau (SC) e Fortaleza (CE)

É possível evidenciar uma outra diferenciação entre os cosplayers, como sugere o depoimento abaixo:

> Alan 20 anos (DF): *Eu prefiro...eu gosto daqueles cosplays sérios, que não tem que ficar falando muita coisa nem fazendo muitos gestos. Eu acho legal essas fotos que...você faz aquela pose séria, aquela pose fechada, eu gosto desses cosplays. Acho que tem mais estilo.*

O estilo sóbrio, que distancia a cosplayer da representação cômica, parece estar se configurando como um fator distintivo entre eles.

5. *Cosplay original:* categoria criada pelos otakus. Trata-se da criação de uma personagem por uma pessoa ou design de *cosplay*. No Rio de Janeiro foi encontrado um deles por acaso, quando tomou-se conhecimento da nova profissão. Além de idealizar os cosplays, ainda investia no grupo, pois as fantasias tinham sido patrocinadas por ele. Na conversa, fora notado que ele tinha plena confiança de que "seu grupo" poderia ganhar o campeonato. Questionado sobre qual era a vantagem neste tipo de atitude e ele confirmou que, caso viessem a ganhar algum prêmio maior, em espécie, por exemplo, parte seria dele.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Alguns otakus criam seus próprios *cosplays originais* sem ter conhecimento desta categoria, como pode ser observado nestas falas de dois entrevistados:

> Mileane, 23 anos (MG): *Tenho um de Full Metal que é os Alquimist do Estado, que eu fiz. (...) Foi uma roupa igual a deles que eu achava legal.*
> Pesquisador: *É como se fosse um dos Alquimistas que não aparece no desenho. Foi você quem criou?*
> *É, eu que criei (risos). Com a [o estilo da] roupa deles.*

> Antenor, 19 anos (MG): *Um futuro cosplay que eu mesmo pretendo fazer é um ninja, criado por mim mesmo, (...) eu o tenho criado já há um tempo e vou fazer cosplay dele.*

Em Santa Catarina existe outro exemplo de *design de cosplay*:. Os donos da loja virtual Nyanco Shop (http://www.nyankoshop.com/), de Blumenau Têm suas próprias personagens — inventam personagens exclusivas e, quando participam de eventos, costumam trajar-se com suas criações. Os *cosmakers,* como eles se definem, sempre estão de plantão para qualquer otaku interessado em fazer algum cosplay, mesmo que seja complexo. O custo varia de acordo com a quantidade de material, tecido e nível de dificuldade na confecção da fantasia. Segundo Dias e Antunes (2008), "no Japão a coisa é séria e já tem fábricas só dessas roupas e designers para isso."

Figura 31 - Cosplay original da cosmaker Rachel Yuri
AniFest 2007 (SC)

> A criatividade volta a ser valorizada no design gráfico e industrial, na publicidade, na fotografia, na televisão, nos espetáculos multimídia e na moda.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

> Aqueles que fazem o design de uma revista semanal, filmam videoclipes e renovam os estilos de vestir estão preocupados com o *achado*, com o combinar textos, imagens e sons de uma maneira que ninguém pensou antes. Seu reconhecimento pelo mercado depende de que sua firma ou a da empresa para a qual trabalham consiga surpreender periodicamente, ofereça novidades que a diferenciem dos competidores e de seu próprio passado. (CANCLINI, 2008: 36)

Ora, que diferencial melhor que criar seu próprio mercado com pouca, ou nenhuma competição, livre para se inspirar em um universo midiático que nos chega do outro lado do planeta? Um dos entrevistados apontou sua profissão de *cosmaker*, pois gostam de pesquisar os detalhes minuciosamente:

> Diego, 21 anos (SC): (...) *no caso eu e a Lucileia, a gente trabalha com cosplay sob medida (...) nossos amigos acabam encomendando cosplay com a gente, porque a gente pesquisa o personagem, vê a roupa, vê referências pra roupa.*

6. *Cosplay hentai:* Garotas que geralmente se apresentam com fantasias eróticas, algumas vezes inspiradas em mangás e animês hentais[33] ou fetiches masculinos. Costumam usar roupas decotadas, ligas, babados, rendas ou trajes sumários. O estereótipo da empregada submissa é comum nestes casos. Este tipo de cosplay costuma causar polêmica entre os participantes e as organizações, as quais algumas vezes alegam ter recebido reclamações por parte de pais ou responsáveis pelas crianças que frequentam os eventos. Esse tipo de *cosplay* está mais presente nas grandes capitais como Fortaleza, Rio de Janeiro e São Paulo.

[33] De acordo com Rosa (2005), mangás e animês *hentais* são feitos no Japão especificamente para adultos. Segundo Sonia Luyten (2000), o simbolismo sexual está presente nesses produtos porque faz parte da cultura japonesa onde o sexo não é visto como pecaminoso, ao contrário, faz parte dos ritos religiosos e tem um sentido mágico.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 32 - *Cosplay hentai* - esquerda para a direita: SANA 2007-Fortaleza (CE) – AniFriends 2007- São Paulo (SP), e Anime Z Festival Porto Alegre (RS)

7. *Cosplay livres outra categoria nativa:* mais identificados com personagens que, além da vestimenta, comportam-se como seus ídolos de diferentes seriados e filmes, inclusive hollywoodianos, tais como Homem Aranha, Darth Vader, Batman, Homem de Ferro, Super Moça (Super Girl), Jack Sparrow (Piratas do Caribe) e outros. Tem-se a nítida impressão de estar diante da personagem em questão, principalmente se tivermos conhecimento da temática. Eles procuram apresentar-se nos concursos voltados à premiação desta categoria. Muitas vezes participam apenas de desfiles e, não necessariamente, de competições teatrais, mas neste caso, apenas as vestimentas são julgadas. Quando em meio ao público leigo, também costumam fazer sucesso, pois a temática escolhida é quase sempre universal.

Figura 33 - Da esquerda para a direita: Batman (RS), Curinga (SP), Jack Sparrow (CE), Wolverine e Tempestade (SP) X-Man, Abaixo: Lara Croft (CE), Edward Mãos de Tesoura (CE), Chaves (SP) e os irmãos Mário Bros (RJ**)**

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

8. A oitava categoria é a que provoca mais alvoroço entre os frequentadores dos eventos observados nessa pesquisa: cosplay oficial ou tradicional (criada pelos organizadores dos eventos). Gastam-se nesta, com fantasias, quantias que giram em torno de trezentos a dois mil reais, dependendo do estilo da personagem e da necessidade ou não de usar cenários e adereços para sua apresentação. O objetivo principal desta categoria é ser o mais fiel possível às personagens dos animês japoneses, no intuito de competir para vencer campeonatos, elaborando grandes atuações e com efeitos complexos e muito criativos. Sua apresentação exige ensaios durante semanas ou meses para garantir uma performance perfeita e convincente perante o júri e o público otaku.

Com apresentações sofisticadas, chegam a apresentar performances totalmente inéditas, muitas vezes criadas por eles mesmos. Como exemplo, temos um grupo de otakus carioca que representou uma cena inédita do animê *Fullmetal Alchimist*. O roteiro criado por eles para esta apresentação foi baseado no roteiro original, respeitando a personalidade de cada personagem, mas a maneira como foi mostrada a história era inédita.

Figura 34 - Cosplayers curitibanos que participaram do Anime XD 2007, com exceção do 6º de vermelho e 8º de pirata (da esquerda para a direita) que são livres, o restante é categoria oficial[34]

Nesta categoria, muitas vezes as falas são gravadas em *play-back*, em português ou japonês e dubladas em cena. Ocupam o posto mais alto na hierarquia que preside os *cosplays*, dispondo de passagens exclusivas para salas *vips* (todas as categorias de cosplay que participam de concursos também tem o direito de frequentá-las), cabines de maquiagem ou camarins. Isto também pode ser

[34] Fonte: Roger Yuzo Noguti – autorizado (2007)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

percebido em publicações especializadas, como a revista Neo Tókio que, em seu exemplar de número 8, define-os desde janeiro de 2004 como "grupo de elite do *cosplay*" (LOBÃO, 2006, p. 92). Eles também possuem uma página exclusiva sobre *cosplay* na internet.

Figura 35- Sala *vip* para cosplayers (RJ)

Entretanto, na maioria dos eventos não existiam camarins ou salas disponíveis para os *cosplays*, que acabam se esbarrando nos *toilletes*. Alguns já saem de casa vestidos, como pode ser percebido nesta fala:

> Antenor, 19 anos (MG): *De vez em quando eu uso minha bandana do Naruto, umas coisas diferentes assim. Quando saio para os animencontros eu não me preocupo de, por exemplo, se eu estou de cosplay; não me preocupo se vir embora com o cosplay; eu venho com o cosplay mesmo, não ligo. Venho com as touquinhas que a gente usa na cabeça, coisas diferentes assim.*
>
> Leandro, 17 anos (DF): *Às vezes eu saio na rua com o braço todo enfaixado; a pessoa acha que eu me machuquei e não sei o que, mas eu estou de cosplay de outro personagem, ai eles acham... eles acham que eu sou louco.*
> Pesquisador: *Mas quando vocês se encontram na rua, vocês se identificam?*
> *Isso, quando eu encontro os otakus eles adoram, tiram foto e tudo o mais.*
>
> Marco, 21 anos (DF): *(...) eu posso sair de cosplay, sair na rua vestido de cosplay que eu não me preocupo com o que alguém vai se importar ou o que alguém vai achar.*

Figura 36 - Foto de *cosplayers* tirando foto de *cosplays* – SANA 2007 (CE), Kodama2007 (DF) e Anime XD 2007 (PR)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

A preocupação com detalhes da personagem fica evidente quando se verificam os pormenores de refinamento na replicação de uma roupa, maquiagem ou adereços. Estes detalhes muitas vezes escapam ao expectador desatento, mas não aos juizes dos concursos da categoria. Além destes quesitos, também são valorizadas a performance e a interpretação, resultando em premiações.

A escolha das personagens geralmente tem a ver com a identificação com elas e, em alguns casos, com a semelhança física.

> Pesquisador: *Você gosta de Cosplay? Que tipo prefere?*
> Leonardo, 18 anos (RS): *Sim, mas apenas cosplays que se encaixem com meu tipo físico. Gostaria de fazer personagens extravagantes e chamativos, porém, geralmente, fico com aqueles que o meu dinheiro permite e que ainda assim eu goste e sirvam ao meu tipo físico.*

Os *cosplayers* buscam aperfeiçoar suas personagens através da escolha adequada de trilhas sonoras advindas dos *Anime songs*[35] e também possuem um site oficial denominado CosplayBrasil, que a cada ano aumenta o número de filiados. Lá, trocam informações sobre suas apresentações, fazem sugestões e tiram dúvidas. Também é o lugar mais indicado onde qualquer otaku ou curioso poderá trocar informações ou a aprender a fazer seu próprio *cosplay*, com *cosplayers* bem conhecidos no Brasil.

[35] Músicas de abertura (*opening*), ou de enceramento (*endings*) de animês ou de tokusatsus, dependendo do caso. Ver mais em 4.4.2. *Animekês* – (animê + karaokê) canções em japonês: *J-Music*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Figura 37 - Cosplayer similar fisicamente com a personagem "L" do animê Death Note – Anime XD 2007 (PR) Os desenhos abaixo foram selecionados da internet e tratados[36]

Na internet existe um texto explanando sobre os *cosplays* que diz:

> Para quem vê de fora, é comum imaginar o cosplay como uma diversão estranha, ou ver nos cosplayers gente que se veste como um personagem para fugir à realidade. Longe disso porém, os cosplayers não confundem realidade com fantasia, e sabem onde e quando vestir seus cosplays. Trata-se de pessoas comuns, com seus empregos e estudos, mas que não se deixam levar pela rotina. Afinal, em alguns lugares, em alguns dias, por algumas horas, eles podem se transformar e fazer com que nossos heróis caminhem entre nós. (IKARI, 2007, p. 02).

Para Rosa e Ferreira (2008), a prática do *cosplay* pode ser entendida como uma subversão à ordem cotidiana:

> Ser o personagem, por um determinado tempo, significa uma maneira de escapar, no sentido de 'ganhar forças' para depois voltar a realidade de suas vidas. Não se trata de considerar essas práticas como fugas desproporcionais da vida real, mas um jogo de faz-de-conta, que alimenta suas fantasias e, de certa forma, lhes dá suporte para significar o mundo. (ROSA E FERREIRA, 2008:209)

Lembram ainda que é principalmente uma forma de comunicação, um tipo de reparação da vida.

Em matéria jornalística da revista National Geographic sobre Universo Mangá, foi encontrada a seguinte afirmação: "Preservar as tradições é uma forma dos roteiristas combaterem a padronização cultural dos tempos modernos. 'cosplay de mangá ou animê não está apenas fantasiado', diz o letreiro atrás da nissei que usa um vestido tradicional de noiva [foto da revista], em uma exposição em São Paulo sobre o centenário da imigração." (CANEJO, 2008:85)

[36] Fonte: Roger Yuzo Noguti (autorizado) (2007).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA