

O Mundo Animado dos Desenhos- Antropologia e Cultura Pop Japonesa

Joana Godinho Nascimento

**Dissertação de Mestrado em Antropologia, Especialização em
Culturas Em Cena e Turismo**

Setembro, 2016

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Antropologia-Especialização em Culturas em Cena e Turismo, realizada sob a orientação científica da Professora Ana Isabel Afonso.

Queria dedicar este trabalho a toda a minha família que me apoiou na sua realização.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos quanto colaboraram na elaboração deste trabalho, em especial à minha orientadora, a Professora Ana Isabel Afonso e a todos os que colaboraram por via virtual para que este trabalho fosse possível.

O Mundo Animado dos Desenhos- Antropologia e Cultura Pop Japonesa

Joana Godinho Nascimento

RESUMO

A Cultura Pop Japonesa nasceu no pós-2ª Guerra Mundial como forma de o Japão se dar a conhecer ao mundo. Através de ideias originais que criaram mundos fantásticos e personagens fascinantes, foi possível ao ocidente descobrir um outro mundo. Um mundo que antes se achava fechado e regido por regras muito próprias, ficando o mundo Ocidental a compreendê-lo melhor. Este trabalho pretende dar a conhecer, de uma forma sintetizada, o universo pop japonês, mostrando a sua influência na vida dos seus entusiastas.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Pop, Japão, Anime, Manga, Cosplay.

ABSTRACT

The Japanese Pop Culture was born in the post 2nd World War. It was a way that Japan found to be known worldwide. Through original ideas that have created fantastic worlds and fascinating characters, it was possible to the west to discover another kind of world. The Japanese world that was closed and governed by very specific rules was then better understood by the western world. This work aims to present, in a summarized way, the Japanese pop universe, showing its influence in the lives of its fans.

KEYWORDS: Pop Culture, Japan, Anime, Manga, Cosplay.

LISTA DE ABREVIATURAS

OVA- Original Video Animation

AMV- Anime Music Video

TCG- Trading Card Game

RPG- Role Playing Game

ÍNDICE

Introdução- O Que é a Cultura Pop Japonesa?.....	7
---------------------------------------------------------	----------

Parte I

I. Manga- Uma Banda Desenhada Especial.....	13
II. Anime- Animar o Desenho.....	29
III. Cosplay- Identidade e Performance.....	43

Parte II

I. Observação de Eventos.....	61
II. Análise de Questionários <i>Online</i>.....	80
III. Comparação e Análise de Manga.....	84
IV. <i>Pokemon</i>- Revisitando a Popularidade.....	91

Parte III

I. Conclusão.....	97
II. Referências Bibliográficas.....	100
III. Anexos.....	103

Introdução- Um grupo de amigos

O objectivo principal deste trabalho é dar a conhecer a cultura pop japonesa na sua vertente mais urbana e jovem, através da observação de eventos, da recolha de testemunhos de quem a vive por dentro, dos seus entusiastas, bem como do seu percurso que influenciou a História japonesa e mundial. O que também contribuiu para aprofundar o meu próprio ponto de vista, já que o trabalho se focou num gosto pessoal.

Tudo partiu de um erro. Uma tentativa falhada de me dedicar a um tema com o qual não me sentia à vontade.

Então, comecei a pesquisar nos meus gostos pessoais, com o que é que me identificava? Com algo que a que sempre liguei desde a infância mas que nunca tinha pensado de forma mais séria: os desenhos animados e a banda desenhada.

As séries de animação japonesa que via na televisão nos anos 90 tinham algo que me cativava. Os olhos grandes e brilhantes, as cenas que retratavam a vida quase real de um grupo de personagens, os cenários deslumbrantes que serviam de pano de fundo às mais animadas e, mesmo, treloucadas aventuras que misturam diversos mundos. Até a banda sonora que os acompanha é fascinante.

Depois, veio a *manga*. Um estilo único de banda desenhada que põe nas palavras e desenhos estáticos as emoções transmitidas pelas personagens.

Fui, então, à procura de mais informações e descobri que pode ser tão fascinante como as séries, ou mais ainda porque o movimento é imaginado pelo leitor.

Para além destas, descobri outra vertente da cultura pop japonesa: o *Cosplay*, considerada a arte de vestir e representar as personagens das séries e da banda desenhada. Um faz-de-conta dos fãs para estarem mais próximos dos seus heróis. Embora não fosse especial apreciadora deste tipo de encenação, não consegui deixar de achar curioso que houvesse personagens que via nas séries de televisão a desfilar entre as pessoas comuns, bem como as razões que as levam a representarem os seus heróis.

Mas apenas a curiosidade e o lazer não eram suficientes para uma tese de mestrado. Tinha de tornar o tema mais sério, menos «frívolo» como o meu pai lhe chamou quando lhe disse que tema tinha escolhido.

Fui, assim, mais uma vez à procura de textos que ajudassem nesta difícil tarefa. O resultado foi melhor que o esperado: descobri muita informação e nas mais diversas áreas: Psicologia, Sociologia, História e, claro, Antropologia. Com tanta informação teria de ser selectiva, pois o tema comporta diversas disciplinas, como já referi, mas também outros elementos mais ligados à cultura popular, transformada em pop pelas cidades. Decidi, por isso, focar-me nos três temas, que considerei mais relevantes e tratá-los sob o ponto de vista da Antropologia: *Manga*, *Anime* e *Cosplay*.

O conhecimento e o gosto que já tinha por estas formas de expressão facilitaram a tarefa de iniciar um trabalho sobre cultura pop japonesa, mas o que vim a descobrir reforçou os meus sentimentos em relação à mesma.

Assim, tracei dois objectivos principais na investigação: o primeiro será dar a conhecer uma parte do universo pop japonês e o segundo será tentar compreender de forma a anime, manga e cosplay influenciam a vida dos seus entusiastas. Para tal, dividi o trabalho em duas partes: uma teórica onde contextualizo o tema quer do ponto de vista histórico quer antropológico. Irei fazê-lo por meio de leituras sobre o tema mas também alguma pesquisa suplementar nomeadamente imagens ilustrativas; uma outra de carácter mais prático, onde analiso e descrevo situações reais onde os temas que escolhi como relevantes para esta investigação (*anime*, *manga* e *cosplay*), se manifestam. Para tal, recorrerei, mais uma vez, a leituras e a pesquisa de imagens, mas também a questionários *online* a fim de tentar compreender de forma a *anime*, *manga* e *cosplay* influenciam a vida dos seus entusiastas.

Para complementar esta informação, visitarei três eventos realizados em Portugal e relacionados com os temas já referidos, com o objectivo de compreender 'in loco' as influências referidas nos questionários. Recorrendo, para isso, à captação de imagens que complementem as pesquisadas e à descrição dos acontecimentos através da utilização de uma grelha de observação directa.

Depois, analisarei um conjunto de *manga* para tentar compreender de onde vêm as influências, ou seja, através de aspectos relativos à história ou às personagens que me pareçam relevantes ou que complementem as informações recolhidas anteriormente.

Por fim, analisarei uma outra vertente relacionada com *manga* e *anime* que, apesar de ter partido de um vídeo jogo, também se apresentou nestas duas formas e contribuiu ainda mais para a expansão do fenómeno pop japonês pelo mundo, através da reintrodução da sua forma de jogo, desta vez para telemóvel, o que origina uma maior interacção entre o real e o virtual: o *Pokémon Go*.

Mais uma vez através das leituras e da pesquisa de imagens, tentarei dar a conhecer este fenómeno recente e compreender como pode influenciar ainda mais os entusiastas desta forma de expressão urbana que é a cultura pop japonesa.

Mas antes de o apresentar, tenho de introduzir um conceito que me parece importante: o de Cultura Pop, e especificamente, a Japonesa.

Cultura Pop Japonesa - O que é?

Segundo o autor Ploy Khumthukthuit (2010), «*A cultura popular (popular culture) ou a cultura pop (pop culture) é a cultura vernácula – isto é, do povo – que existe numa sociedade moderna.*»

Partindo desta definição simples, podemos aferir que se trata de uma forma de expressão cultural que abrange muita gente e um conjunto grande de elementos materiais. Assim, cultura pop significa tão simplesmente uma forma de expressão moderna.

Já para o autor Johannes Fahian (1996), a cultura pop distingue-se da cultura popular, essencialmente, por ter surgido nos grandes centros urbanos, onde o seu acesso é mais facilitado e abrange um grande número de pessoas, mas também por ter tido influência de contextos históricos e políticos.

Em relação à cultura pop japonesa em específico, e da qual fala este trabalho, posso dizer que é um movimento recente, nascido no pós-Segunda Guerra Mundial

como forma de o Japão se dar a conhecer ao mundo, sendo um reflexo, não só do presente, mas também do passado, seja através do cinema, da culinária, dos programas de televisão, anime, manga e até música. Todos estes elementos provêm de tradições japonesas ancestrais que, com o passar dos séculos, se tornaram formas de escape da rotina e dos problemas do mundo industrializado, podendo, também, servir como meio para consciencializar para esses problemas de uma forma lúdica e descontraída.

No entanto, a cultura pop japonesa teve uma origem muito anterior, como refere o autor William M. Tsutsui (2010).

A Cultura popular japonesa, ou pop como a conhecemos hoje, nasceu durante o período *Tokugawa* entre os anos 1600 e 1868. Durante este período, o Japão era governado por uma elite guerreira, denominada samurai (Tsutui, 2010).

O período fica, ainda marcado por um crescimento económico em vários sectores, especialmente no comércio e nas cidades, criando uma identidade própria dentro das mesmas. Como resultado desse crescimento, a cultura popular começou o seu desenvolvimento, que muito se deveu ao aumento da escolarização que faz com que a literatura japonesa florescesse e desse a conhecer autores como *Ihara Saikaku*, cujas obras se centravam na vida dos mercadores e comerciantes, essencialmente, mas também no erotismo e na vida quotidiana.

O teatro também se desenvolveu nesta altura, chamado *Kabuki*, que constituiu outro pólo de entretenimento nas cidades. Incluía música, dança e cor com actores de carne e osso. A par destas representações, surgiram outras como o *Bunraku*, um teatro de marionetas. Todas estas performances eram levadas a cabo por companhias ambulantes na rua.

Para além do teatro e da literatura, desenvolveu-se a pintura, sobretudo a pintura na madeira, o estilo *ukiyo-e*, que, ao contrário das pinturas feitas por artistas de elite, podia ser comercializada em todo o lado, estando acessível a um maior número de pessoas.

No entanto, o Japão continuava isolado do mundo ocidental, apesar das inovações artísticas, o que fazia com que as suas obras não fossem muito divulgadas fora do arquipélago. Mas a partir de 1854 tudo muda. Quando o país assina um contrato comercial com os Estados Unidos da América (EUA), a abertura e a divulgação das suas obras para o mundo começa. Muitas peças são exportadas para a Europa e EUA, nomeadamente loiça, mas também roupa e as pinturas em madeira. Todos estes objectos são adorados não só pelo exotismo que representam como pela qualidade com que são feitos. As pinturas *ukiyo-e*, por exemplo, influenciaram artistas franceses impressionistas como Claude Monet, mas também de outras nacionalidades, como Vicent Van Gogh, holandês e Mary Cassat americana (Tsutsui, 2010).

A partir da pintura em tela, surge a pintura corporal, que também se torna popular, especialmente entre os governantes europeus como George V de Inglaterra e o Czar Nicolau II da Rússia. Passou a considerar-se exótico e uma forma de exhibir a beleza corporal e estética trazer uma peça de arte do Japão gravada no corpo. Assim, nasce a moda da tatuagem no ocidente.

Entretanto, outras artes são influenciadas pelas japonesas, como a moda, a cerâmica, a arquitectura, a poesia e a jardinagem.

Assim como a cultura popular japonesa se propaga pelo ocidente, também a cultura popular ocidental se propaga pelo Japão, especialmente no final do século XIX e início do XX, atingindo o seu auge depois da Restruturação na Era Meiji, em 1868 que consistiu numa espécie de Revolução Industrial Japonesa, onde também foram incorporados elementos da cultura ocidental, como a roupa, a música, o desporto e até a introdução de carne na alimentação diária.

A ocidentalização japonesa, influenciada em grande parte pelos EUA, teve um impacto ainda maior durante a Primeira Guerra Mundial, com a implementação do consumo massivo. Deportos como o *Baseball* ou a dança *Jazz* tornaram-se ícones no Japão. Também a banda desenhada americana passou a ocupar as páginas das revistas japonesas da especialidade com histórias como *Bringing Up Father* e *Mutt and Jeff*.

A americanização do Japão depressa deu lugar a uma nova adaptação da cultura popular. Muitos elementos foram introduzidos quer no vestuário quer nas produções artísticas, como vimos. Estas adaptações sofreram um abrupto corte com a Segunda Guerra Mundial, mas voltaram a seguir com mais intensidade atingindo a dimensão e a popularidade que conhecemos hoje em dia.

Cultura Pop Japonesa no Pós- Guerra

Como já foi referido, a cultura pop japonesa começou a desenvolver-se mais pouco depois do fim da Segunda Guerra Mundial. Pode dizer-se que este período, que vai até aos nossos dias, marca a reentrada do Japão no circuito global de circulação cultural e de entretenimento.

Para tal, foi necessário readaptar a cultura pop americana novamente ao estilo de vida japonês. Assim, surgiram as radionovelas e os brinquedos cuja indústria iniciou o seu crescimento neste período. Foi neste período, também, que a indústria televisiva e cinematográfica iniciou o seu desenvolvimento, atingindo o seu auge a partir dos anos 50, quando se desenvolveram os filmes com efeitos especiais, como foi o caso de *Godzilla*, lançado em 1954 pelos *Toho Studios* e que rapidamente alcançou uma grande popularidade. A história, inspirada no filme americano *King Kong*, do monstro gigante que destrói a cidade de Tóquio é o primeiro de muitos a ser exportado para os EUA e para o resto do mundo. A popularidade do filme leva a que seja produzido outro filme do género em 1961, *Mothna*. O género inspirou outros países a criarem os seus próprios filmes de monstros gigantes, caso do Reino Unido com *Gorgo* de 1960, da Dinamarca *Reptilius* de 1962 ou da Coreia do Sul *Yongarny* de 1967.

A par do cinema, também se desenvolveu a animação, conhecida como *Anime*, quer para cinema como para televisão. Primeiro, seguindo o modelo ocidental, depois adaptando-o para o japonês, as primeiras animações japonesas começaram o seu desenvolvimento a partir do pós-guerra, tal como acontecera com as outras formas de arte. Filmes como *Momotaro uni no shimpei* de 1945 marcaram a viragem dos filmes de propaganda do exército para o entretenimento.

Com esta viragem, surgiram grandes produtoras como a *Toei Animation* que lança *Hakujaden* em 1958 e *Shoen sarutobi Sasuke* em 1959, tornando-se a pioneira dos filmes para entretenimento. Mas a animação deve a sua genialidade variedade a Osamu Tezuka que criou a personagem *Astro Boy*, inspirada nos filmes da Walt Disney em 1963. Ao longo das décadas seguintes, muitas se seguiram: *Eitoman*, *Tetuugin 28-go* e *Mach GoGoGo*.

Para além das séries e dos filmes, houve um crescimento do *marchandise*, com a criação pela companhia *Sanrio* em 1974 da personagem *Hello Kitty*. Todos os consumidores queriam ter um objecto com esta personagem. Desde carteiras, lancheiras, porta-chaves ou figuras.

A partir dos anos 80, o fenómeno atinge o seu auge, muito por causa do aumento do tempo livre entre os jovens. Surgiram grupos de fãs entusiastas que se reuniam apenas para falarem sobre as últimas novidades na área da cultura pop japonesa. Assim, nasceram os *otaku*.

Pode dizer-se que a cultura pop japonesa passou a ser mais que uma forma de entretenimento, uma forma de vida. Dita tendências, cria valores e mostra as fragilidades da sociedade através das narrativas próximas do dia-a-dia. É uma cultura, ou uma forma de arte que cria uma comunidade imaginada muito própria e que apenas alguns conseguem compreender, mas que é respeitada por toda a gente e até reconhecida por entidades fora do Japão pela sua qualidade como o filme *Spirited Away* de 2001 realizado por Miyazaki que ganhou um Óscar da Academia. Nos anos 90, as personagens dos anime, manga ou videojogos, eram mais facilmente reconhecidas que o Rato Mickey pelas crianças americanas e do resto do mundo.

Parte 1

I. ***Manga*- Uma Banda Desenhada Especial**

Segundo os autores Jonathan C. Evans e Thanos Giddens (2013), a banda desenhada exerce, hoje em dia, um papel muito mais relevante que há alguns anos.

Para os autores, ela é uma forma de expressão artística que não se resume apenas a um conjunto de palavras e desenhos articulados entre si. Tem uma narrativa própria e uma mensagem a transmitir que pode, ou não, ser perceptível pelo leitor. As mensagens podem ser dos mais variados tipos: social, tecnológica, económica. Essas histórias inspiram gerações. O que antes era «para miúdos», passou a abranger um público maior. E a manga é um bom exemplo disso.

A palavra *manga*, actualmente, refere-se à banda desenhada japonesa e ao estilo de desenho japonês.

Comparando-a com outras bandas desenhadas, como a americana ou a europeia, nomeadamente dos países francófonos, a japonesa tem algumas características únicas como o enredo ou as expressões dos personagens.

Nos primórdios das suas publicações, muitos volumes como *Akira*, eram adaptados à cultura ocidental e publicados segundo o modelo americano, mas as características únicas da escrita japonesa como expressões populares ou traços culturais são difíceis de traduzir e adaptar, por isso as publicações passaram a fazer-se mais próximas ao original.

Características e Constituição Geral de uma Prancha de Manga

Uma prancha de manga é, geralmente, constituída por: uma tira com personagens, um cenário, balão de diálogo, onomatopeias e *manpu* (sinais ou símbolos que representam emoções ou acções).

Um livro de manga lê-se de maneira inversa dos livros ocidentais, ou seja, começa-se a ler abrindo o livro pelo equivalente á contracapa no ocidente e depois a leitura das tiras é feita da esquerda para direita.

Scott MacCloud (1997), autor norte-americano e defensor da banda desenhada enquanto obra literária e de arte, observou uma combinação neste tipo de estilo, entre um personagem e um cenário realista, chamando-lhe «efeito máscara». Assim como o uso de olhos grandes, que começou a ser usado no final do século XIX e início do XX por *Yunagi Takechina* e *Juichi Nakahara*.

A última característica da manga é o uso de linhas paralelas para representar o movimento ou a surpresa.

Etimologia e Possíveis Origens da Palavra *Manga*

Manga significa «desenhar à vontade» ou «desenho livre» no sentido literal.

Existem duas teorias quanto à origem da palavra:

- A primeira diz que a palavra derivou de *manpitu*, «escrita livre», com o desenvolvimento do desenho e da pintura, a escrita foi deixada de parte para as histórias passarem a ser contadas pelas imagens, o que modificou a palavra original para *manpitu-ga*, imagem livre.

- A segunda atribui a origem da palavra a *mankaku*, uma espécie de pássaro colhereiro, que está sempre em busca de alimento no meio dos pântanos. Tal como o pássaro, também os desenhadores buscam inspiração para os seus desenhos pelo mundo. Daí a palavra se associar a essa busca incessante.

As duas teorias tentam explicar que houve uma alteração na forma de contar histórias no Japão que levou a que a imagem passasse a ter mais importância que o texto.

***Hokurai Manga*- Primeiros usos da palavra**

A palavra manga foi usada pela primeira vez no final do século XVIII no Japão, com a publicação de obras como *Shiji no yukikai* de Santo Kyoden em 1798 e inícios do século XX com *Manga Hyakuuyo* de Aikawa Minwa em 1814, mas também com uma coleção de livros publicados entre 1814 e 1834, os *Hokurai Manga*, que continham desenhos de Katushika Hokurai, um artista de *ukiyo-e*, um estilo de pintura japonesa.

Até aí a palavra era usada para descrever desenhos humorísticos como caricaturas. Por causa deste facto, muitos livros com desenhos eram chamados «algo de manga», como *Korin Manga* de 1817 de Korin Ogata ou *Yoshitoshi Manga* de 1885 de Yoshitoshi Tsukioka que continuou até ao período Meiji.

No entanto, foi no período *Showa* que a palavra começou a ser usada no dia-a-dia, sendo que anteriormente tinha terminações como *ponchi*, *tobae*, *kyoga* ou *caricatura*. Começou a ser usada no sentido moderno por Ippo Imaizui que viveu no período Meiji e publicou *Ippo Manga shu* em 1895 e usou-o como tradução para caricatura ou *cartoon*.

Depois, Rakuten Kitazawa foi o primeiro a usá-la como tradução para a banda desenhada que era importada para o Japão. Mais tarde, é importada para a China e para o ocidente, sendo traduzida como banda desenhada japonesa.

História da Manga e história do Japão

Até hoje, existe grande controvérsia acerca da origem da manga. Alguns historiadores afirmam que manga mais antiga, enquanto desenho, é um *ekimono*, um pergaminho ilustrado chamado *Choju jinbutsu Giga* que data do período Heim, que se estende entre os anos de 794 e 1185.

No entanto, a manga, enquanto desenho, surgiu no período Nara durante o século VIII DC, quando apareceram as primeiras pinturas em pergaminhos enrolados que combinavam texto e desenho numa história contada em sequência á medida que se desenrolavam. O primeiro chamava-se *Inga Kyo* e era de origem chinesa.

Só a partir de meados do século XII é que surgem os *ekimono* de estilo japonês. O mais antigo chama-se *Genji Monogatari Enki*, mas o mais conhecido é *Chojugiga* cuja autoria se atribui ao *bonzo*, um monge que serve um templo, Kakuuyu Toba, e está guardado no templo de Kozangi em Quioto. Nele, aparecem textos que narram a acção das pinturas que são muito longas.

A partir destes pergaminhos, surgiram os *Kamishihai*, teatros ambulantes com figuras de papel, uma mistura de sombras chinesas com marionetas.

Mais tarde, no período Edo, os pergaminhos são substituídos por livros de texto longo e denso, sendo que os desenhos são reduzidos e passam a meras ilustrações dos poemas e romances sem grande importância, mas depressa as ilustrações ganham o seu lugar de destaque a partir do século XVI, quando os desenhos em estampas, os *ukiyo-e*, se tornam numa obra de arte independente do texto.

No entanto, é no século XVIII que o estilo de desenho como o conhecemos hoje se desenvolveu mais no Japão.

Primeiras Mangas- O Início do «Desenho Livre»

Em 1861, chega a Yokohama um cartoonista britânico chamado Charles Wirgman, como correspondente da *Illustrated London News* a primeira revista ilustrada do mundo.

Um ano após a sua chegada, cria uma revista mensal de carácter humorístico e satírico, chamada *The Japan Punch*, publicada até ao ano de 1887 e ilustrada pelo próprio onde muitos desenhos eram acompanhados por balões com pequenos textos a assinalar o diálogo entre as personagens.

Entre 1864 e 1867, forma uma parceria com Felice Beato, um fotógrafo itálico-britânico. Desta parceria resulta a criação da firma *Beato & Wirgman, Artists and Photographers* em 1864, onde Wirgman reproduzia desenhos a partir das fotografias de Beato.

O desenhador teve um papel predominante no desenvolvimento da manga no Japão, pois ensinou a sua técnica de desenho ao estilo ocidental a muitos artistas japoneses, que começaram a interessar-se por aquele estilo. Foi o caso de Kabayashi Kioyoechika, um artista que se tornou famoso pelas pinturas em blocos de madeira, o *ukiyo-e*, iniciado nos séculos XVII e XIX, e que geralmente representavam paisagens, actores de teatro, lutadores de *sumô* e mulheres.

Com os ensinamentos de Wirgman, o estilo moderno e ocidental de desenho rapidamente se popularizou, influenciando outros artistas como Tkashi Yuichi.

Por causa da popularidade e influência da revista criada por Wirgman, muitos desenhadores decidiram criar as suas próprias publicações. Foi o caso de Kangaki Robun e Kawanabe Kyosai que em 1874 publicaram a primeira revista de manga a *Eshinbun Nipponchi*, mas apenas teve três edições uma vez que os seus desenhos eram muito simples e não chamaram a atenção como os de Wirgman. Um anos depois, em 1875, é lançada a *Kisho Shinbun*, depois segue-se a *MaruMaru chinbun* em 1877, da qual resultou a primeira história dividida em capítulos *A Tall Man and Short Man Make*

a *Trip to Erosshima e Kamakura* de Baisaku Taguchi. E, por fim, *Garakuta Chimpo* em 1879.

A partir dessa altura, os jornais japoneses começaram a publicar tiras de banda desenhada a que chamavam *ponchi-e*, abreviatura de *punch picture*.

Em 1895, é lançada a primeira revista *shonen*, para rapazes jovens, a *Shonen Sekai* escrita por Iwaya Sazanami, um escritor de literatura infantil. Depois, o mesmo autor publicou em 1928, *Tonda Hameko*, na revista *Jiji Manga*, sendo a primeira manga a ter uma rapariga como protagonista.

Mais tarde, foi lançada em 1905, a revista *Tokyo Punch* de Rakuten Kitazawa.

As técnicas europeias de desenho expandiram-se lentamente mas resultaram no aparecimento de novos artistas como Kiyochika Kayashi, Takeo Naganatsu, Ippei Okamoto, Ichino Suzuki e Rakuten Kitazawa. Este último publica a primeira manga moderna *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* de 1902. Em 1905, lança a revista *Tokyo Punch* e a versão *shojo*, para raparigas jovens, da revista *Shonen Sekai*, a *Shojo Sekai*. Depois lança a revista *Shonen Pakku* a primeira revista *Kodomo*, para crianças. O mesmo autor publica em 1928 *tonda Hameko* na revista *Jiji Manga* sendo a primeira a ter uma rapariga como protagonista.

Em 1912, Ippei Okamoto colabora com o jornal *Asashi Shinbun*, sendo responsável pela publicação de tiras de autores americanos como George Mc Manus e Bud Fisher com obras como *Mutt & Jeff* de Fisher e *Bringing up Father* de Mc Manus. Em 1915, o autor funda a primeira organização de cartoons japoneses a *Tokyo Manga Kai*. No ano de 1921, converteu a manga numa série escrita em prosa chamada *Hito no Issho*, um protótipo de manga japonesa. A actividade de Ippei Okamoto desempenhou um papel importante na transformação de desenhos satíricos em histórias para o entretenimento do público.

A partir de 1923, a manga popularizou-se bastante e muitos são os artistas que contribuíram para essa popularidade: Ktuchi Kabashira que publica «*As Aventuras de Sho-Chan*», no jornal *Arashi Graphic* dirigido por Oda Nabutsume; *Norakuro Joutawshi* de Tagawa Suihiro e *Broken Denkichi* de Shimada Keizo. Esta popularidade durou até

meados dos anos 40 quando o governo japonês censura todas as formas artísticas e de imprensa, aproveitando a banda desenhada como forma de propaganda.

Em 1932, forma-se o grupo *Shin Manga ha Shudam*, constituído por Hidezo Kondo, Ryuuchi Yokoyama e Yukio Sugiura. O grupo caracteriza-se por desenhar com caneta e não com pincel como os autores anteriores e criam histórias abstractas, as chamadas *nonsense*, que se tornam populares durante a década de 30 superando desenhadores como Rakuten ou Ippei, tornando-se nos principais desenhadores do pós-guerra.

Para além das séries publicadas em revistas, havia outro género de livros com ilustrações coloridas os *Akahon*, que significa «vermelho», devido ao uso de tinta vermelha na capa, que continham desenhos de autores como Masao Haga e Gayo Sakamoto. Os livros eram uma alternativa às revistas e outros volumes por serem mais baratos e mais pequenos do tamanho de postais.

A Manga no Pós-Guerra

Em 1946, o jornal *Arashi Shinbun* publica a primeira manga feita por uma mulher, *Sazae-san* de Michiko Hasgawa. Um ano depois, em 1947, Fukugiro Yokoi publica a manga *Fushigina Kuri Putcha*, uma história futurista sobre as aventuras de um rapaz chamado *Putcha* e de um robô chamado *Peri* com características semelhantes à personagem *Astro Boy* criada por Tezuka em 1952.

A partir desta época, a manga passou a ter um papel importante quer na economia quer na vida social do Japão. Ao nível económico, a produção de manga representa cerca de mais de um terço das edições literárias, o que corresponde a cerca de mais de um quarto dos rendimentos do mercado editorial japonês.

Ao nível social, este género de literatura abrange todas as classes sociais e todo o tipo de público, um a vez que aborda temas do dia-a-dia como o universo estudantil, do trabalho ou desporto, mas também temas mais abstractos como a guerra, o medo; ou temas mais mitológicos como os contos tradicionais japoneses e chineses. Ou ainda outros como economia e finanças, culinária e criar a própria história ao estilo manga.

Com a expansão do estilo, surgem diferentes designações de manga consoante o público-alvo:

- *Kodomo*- Para crianças pequenas, com ilustrações simples e poucos diálogos. Protagonistas mistos (tanto rapazes como raparigas);

- *Shonen*- Para rapazes adolescentes com ilustrações mais elaboradas e introdução dos diálogos. Protagonistas rapazes;

- *Shoujo*- Para raparigas adolescentes. Partilham as mesmas características que o anterior. Protagonistas raparigas;

- *Seinen*- Para jovens homens adultos com ilustrações com alguns elementos realistas, enredo complexo e diálogos elaborados. Geralmente, protagonizados por homens;

- *Josei*- Para mulheres jovens e adultas. Partilham as características do anterior. Protagonizado, geralmente, por mulheres.

Manga para Raparigas e Mulheres- *Shojo Manga*

Em 1969, forma-se o grupo *Year 24 Group* constituído por Hagio Moto, Riyoko Ikeda, Yuiko Oshima, Keiko Takeniya e Ryoko Yamagishi que marcaram a entrada de mulheres desenhadoras de manga. Com a formação deste grupo, foram introduzidas inovações como a mudança de carácter das personagens femininas, com mulheres fortes e independentes, com emoções intensas e design complexo, sendo o amor a mais presente nas obras.

Em meados dos anos 80 e seguintes, surgem subgéneros de *shojo manga* para as mulheres mais maduras, as mesmas que, anos antes, as leram como adolescentes. Este género e subgénero acompanharam o crescimento físico e intelectual da mulher japonesa, antes vista como um ser frágil e dócil, cuja única função seria obedecer aos homens.

Manga para Rapazes e Homens- *Shonen Manga*

Tal como a manga para mulheres e raparigas, também existem diferentes subgéneros para os rapazes e homens:

-*Shonen manga*- para rapazes até aos 18 anos

- *Shinen manga*- para rapazes dos 18 aos 30 anos.

A partir dos anos 30, este tipo de manga foca-se, sobretudo, em temas como a ficção científica bem como em valores como o sentido do dever e a honra. Aliada à ficção científica, o tema dominante neste período é o dos robôs como *Astro Boy* ou *Doraemon*. Outro tema bastante popular é o do desporto.

Também nesta década e na de 60, aparece o estilo *gekiga*, que significa «imagens dramáticas», explorando um lado mais negro e emocional, mais complexo e mais realista.

A par destas designações, surgem outras mais específicas, consoante o tema principal da história, os géneros:

- *Nekketur*- Manga com cenas de acção, geralmente artes marciais em que são defendidos valores como a amizade e o respeito mútuo, mas também o esforço do trabalho individual e em equipa bem como a importância do treino. As mais famosas nesta categoria são: *DragonBall*, *Hokuto no Ken*, *One Piece*, *Bleach*, *Naruto* e *Saint Seiya*;

- *Sportkon*- Manga em que o principal tema abordado é o desporto. Resulta da contracção da palavra inglesa *sport*, desporto, com *kanjo*, palavra japonesa que significa coragem. São defendidos valores muito semelhantes aos do género *Nekketur*. As mais famosas são: *Inazuma Eleven*, *Eyeshield 21* e *Captain Tsubasa*;

- *Gekiga*- Manga vocacionada para adultos, já que os anteriores se destinavam maioritariamente a jovens. Geralmente abordam temas mais dramáticos como o amor, o ciúme e o medo. As mais conhecidas são: *Lobo Solitário*, *Crying Freeman* e *A Lenda de Kamui*;

- *Magical Girl*- Manga dirigida sobretudo a raparigas jovens. Os temas abordados são semelhantes aos do género *Nekketur* e *Sportken*, mas com a particularidade de as personagens terem poderes especiais ou objectos que lhes conferem esses poderes.

As mais famosas são: *Sailor Moon*, *Sakura Card Captor*, *Mahou Shouyo Madoka Mágica* e *Black Rock Shooter*;

- *Yuri*- Manga que conta uma história de amor entre raparigas. Este género abrange tanto público masculino como feminino, embora este último seja o que mais consome. Os temas abordados são muito semelhantes aos do género Gekiga. De entre as mais conhecidas neste género está *Kanazuki no Miko*;

- *Yaoi*- Manga que conta uma história de amor entre rapazes. Os temas abordados são semelhantes aos do género anterior. De entre as mais conhecidas está *Sekai-ichi Hatsukoi*;

- *Harém* – Manga que conta a história de um rapaz rodeado de raparigas. Os temas abordados são semelhantes aos do género Gekiga, embora tenham um público-alvo mais abrangente. As mais conhecidas são: *Love Hina* e *Negima*;

- *Mecha* – Manga de ficção científica geralmente com robôs na sua maioria gigantes e comandados por humanos. Este tipo de manga é maioritariamente lida por jovens rapazes, embora o público feminino também possa usufruir. Os temas abordados neste género são a guerra, mas também a influência da tecnologia na vida das pessoas. As mais conhecidas são: *Tengen Toppa Gurren Lagamn*, *Gundam*, *Code Geass* e *Exflowne*;

- *Hentai*, *Seijin Manga* ou *Ero-Manga* – Manga com conteúdos pornográficos geralmente heterossexuais. Pode considerar-se como um subgénero do Gekiga uma vez que se destina a adultos. Não existem títulos muito famosos neste género.

- *Aniparo* – Paródias a anime ou manga. Geralmente feitas por fãs. A manga feita integralmente por fãs recebe o nome de *Doujinshi*.

A partir de 1955, são lançadas as primeiras revistas semanais de manga, *Weekly Shonen Sunday* e *Weekly Shoen Magazine*, segue-se *Weekly Shonen King* em 1963, *Weekly Shonen Jump* em 1968 e *Weekly Shoen Champion* em 1969, completando o ciclo das cinco revistas para rapazes. Durante os anos 60, muitos cartoonistas são inspirados por Osamu Tezuka, como Shotaro Ishinomori, Fugio Akatsuka e Fugio Fugiko.

Também a manga para adultos surge neste período com obras de Takao Saito até aí consideradas para crianças.

A manga começou a ser exportada por volta da década de 80 do século XX e ganhou novos fãs, o que permitiu que muitas produtoras tivessem um departamento de desenho, como foi o caso da *Kadokawa Group Publishing*, *Tokum Shoten Publishing* e a *Gakushu Kenkysha*. Neste período, apareceram as revistas e livros de banda desenhada de marca, denominada *geeky*.

Editoras de Manga pelo Mundo

No mundo ocidental, a manga chegou por via de muitas editoras, eis aas que mais se destacaram:

- *Kodansha*- Editora sediada em Tóquio, fundada em 1909 por Seiji Nama. A primeira publicação foi uma revista chamada *Yuben*. O nome da editora veio de uma publicação chamada *Kodan Club* que não teve muito sucesso, pelo que a empresa deixou de a publicar. A partir de 1911, o nome *Kodansha* começou a ser oficializado mas apenas se tornou legal a partir de 1958.

Actualmente, é a editora que mais publicações fez pelo Japão mas também pelo resto do mundo, nomeadamente nos EUA onde abriu a *Kodansha Comics USA* em 2008.

- *JBC (Japan Brazil Communication)* – Editora fundada em Tóquio no ano de 1992. Começou por ser uma editora que redistribuía jornais de língua portuguesa para os emigrantes brasileiros no Japão.

Em 1993, publica o seu próprio jornal, o *Jornal Tudo Bem*. Mais tarde, em 1997, lança a primeira revista no Brasil, a *Made in Japan* que durou até 2010.

A partir de 2001, começa a publicar volumes de manga no Brasil com títulos como *Samurai X*, *Sakura Card Captor*, *Vídeo Girl Ai*, *Guerreiras Mágicas* e *Rayearth*. Seguindo-se *DragonBall* e *Cavaleiros do Zodíaco*.

- *Devir*- A Editora Devir foi criada em 2012 pela linha editorial Devir Livraria. A primeira manga traduzida pela editora foi «Death Note» em parceria com uma empresa dos EUA de tradução a Viz Media. Actualmente, para além da referida, a editora publica

outras como «Blue Exorcist», «Naruto», «All You Need is Kill», «Assassination Classroom» e «Kenshin, O Samurai Errante», também conhecido como «Samurai X». Mas muitos outros títulos são publicados em Portugal, nomeadamente, através de editoras norte-americanas e francesas, como «Sailor Moon» pela Kodansha Comics, para além de outros títulos como «DragonBall», «Bleach», «Akira», «Air Gear», entre outros.

Em Portugal, existem várias editoras de manga em português como a Bertrand, Devir, Mangaline, ASA Editores, Maeribérica/Liber, Planeta deAgostini e Texto Editora. As primeiras publicações no nosso país foram «Ranma ½» e «Spriggan» em 1995. Existiu, ainda, uma revista portuguesa de banda desenhada inspirada na manga chamada «Banzai». Foi criada em 2010 aquando do lançamento do número Zero. Depois, até 2015, teve quatro volumes trimestrais. A partir de 2015, a revista deu lugar a um jornal chamado «Jan Ken Pon».

Em Portugal, apesar de haver muitas edições e eventos relacionados com a cultura pop japonesa, o interesse ainda é embrionário. No entanto, começa a ter impacto.

Noutros países, como o Brasil ou os EUA, ou até países europeus, como Espanha ou França, a cultura pop japonesa capta um maior número de adeptos devido à influência das séries americanas ou dos emigrantes e seus descendentes residentes no Brasil, por exemplo.

Em 1960, autores brasileiros de ascendência japonesa, Minami Keizi e Cláudio Seto, foram os primeiros a usar influências de manga nos seus desenhos que publicaram em volumes editados pela DREL, fundado por Keizi, sendo que a primeira publicação a fazer referência ao estilo foi um livro de Fernando Ikoma, chamado «A Técnica Universal das Histórias Em Quadrinhos».

Em meados da década de 70, surge outra editora, a Editora Abril que publicou «Speed Racer», a primeira banda desenhada de influência japonesa. A manga original japonesa só seria publicada no ano 2000.

Influências no Ocidente e no resto do Mundo

Um pouco por todo o mundo, a manga e a anime tiveram o seu papel na forma de escrever e desenhar «comics», mas também na forma como a animação evoluiu.

A maior influência deste estilo está na Coreia do Sul e na China, através da criação de géneros próprios de banda desenhada, os «manhwas», na Coreia como «Regnarok» e «Chonchu»; e os «manhua» na China como «O Tigre e o Dragão».

Nos EUA, as influências maiores estiveram na mini-série «Ronin» criada por Frank Miller, mas também em autores como Brain Wood, Adam Warren e Bem Dum, autores da série «Ninja High School»; Fred Gallagher com a série «Megatokyo»; Becky Cloonan, autor de «Demo». Bem como o autor Coreano Tommy Yuane que criou uma série de banda desenhada baseada no personagem «Speed Racer» publicada pela Wildstorm entre 1999 e 2000, o canadiano Brian O'Malley autor de «Lost At Sea» e «Scott Pilgrim». Este tipo de obra americana com influência na manga japonesa designa-se por OEL (Original-English-Language) ou Amerimanga.

A banda desenhada com influência japonesa conquistou uma popularidade tal que em 2011 a mini-série «I Kill Giants» escrita por Joe Kelly e ilustrada por J.M. Ken Niimura, um artista espanhol de origem japonesa, publicada entre 2008 e 2009, pela Image Comics, ganha a Quinta Edição do «International Manga Awards», prémios de manga internacionais entregues pelo Governo Japonês. No mesmo ano, Niimura publica «Henshin» na plataforma «online» da revista japonesa «Ikki».

Em França, Frédérick Boilet inicia um movimento conhecido como «La Nouvelle Manga», que combina mangas maduros, para adultos, com o estilo da banda desenhada francesa. Na vertente mais comercial, existem os casos dos jogos «Wakfu» e «Dofus» da Ankama Games que se inspiraram no estilo japonês.

Mais recentemente, em 2013, «Radiant» e «Tony Valente», inicialmente publicados pela Ankama, foram as primeiras «mangas francesas» a serem publicadas no Japão.

Em Espanha, foram criadas as paródias «DragonFall» de Nacho Fernández e Álvaro Lopez e «Raruto» de Jesulink, inspiradas em «DragonBall» e «Naruto».

Críticas e Estereótipos- Nem todos a aceitam

Tal como em todos os géneros de banda desenhada, também a manga passa por estereótipos e até mesmo, censuras e generalizações. Uma das críticas que muitos autores ocidentais e mesmo o público em geral fazem à manga é que esta tem cenas demasiado violentas ou demasiado eróticas. No entanto, o autor Frederick L. Schordt (1988), refere que estas generalizações devem-se, essencialmente, às comparações feitas com os «comics» americanos que se autocensuram.

Até no seu país de origem, o Japão, surgem polémicas por causa do conteúdo erótico de uma manga. Em 1960, a obra «Harenchi Guken» de Go Nagai foi censurada por conter erotismo considerado excessivo, chegando a ser queimado em praça pública.

Outro caso, o de Tsutomu Miyagaki, um assassino em série japonês, levou vários pais e professores a proibirem os filhos e alunos de lerem manga, por terem sido encontrados vários exemplares de manga erótica em casa deste, que era considerado um otaku (fã de cultura pop japonesa).

Em 1990, como reacção, surgiu um movimento de pais, professores e até políticos e a imprensa, contra os «livros danosos», exigindo que as editoras atribuissem uma classificação etária às obras publicadas. Porém, a fiscalização foi diminuindo e o código de moral foi esquecido.

No entanto, em 2002, o autor Motonori Kishi foi condenado a um ano de prisão por se considerar que a sua obra «Mirshitsu» era, segundo o juiz, «demasiado gráfica» o que reabriu a discussão sobre a liberdade de expressão.

Nos EUA, houve vários casos em que livros de manga e outros como o do autor Paul Gravett foram retirados das livrarias e bibliotecas por conterem cenas eróticas.

Por causa da globalização, e da influência deste estilo de banda desenhada, muitos foram os autores que a criticaram na sua obra, como no caso da publicação de

2005, de «Asterix», «Asterix e o Dia Em que o Céu Caiu», em que o autor confronta os personagens principais com um vilão, Nagma (acrónimo de Manga) e ironiza super-heróis americanos.

No entanto, o autor refere, em entrevista posterior à publicação do livro, que foi mal interpretado pela imprensa, pois estes géneros têm-lo-ão inspirado.

Arnaldo Niskier da Academia Brasileira de Letras, publicou a 12 de Fevereiro de 2008, um artigo no jornal *Folha de São Paulo*, uma crítica à influência da manga nos jovens brasileiros, dizendo que estes se *esqueceram* da própria cultura e, por isso, seria preciso «(...) *colocar limites em sua expressão* (...)».

Alguns factos curiosos sobre manga

- As mangas, ou tiras de manga, são publicadas em revistas impressas em papel-jornal com cerca de 300 a 800 páginas. São publicadas quer semanal quer trimestralmente, com vários capítulos de histórias diferentes. Cada um destes capítulos tem entre 10 a 40 páginas, a preto e branco, com algumas páginas coloridas, geralmente o início de cada capítulo.

- Quando o número de páginas é inferior a 160, são publicados vários volumes encadernados, chamados *tankohon* ou *tankobon*, livros de bolso. Dependendo do sucesso, os livros são reeditados em vários formatos: *bunkolon* ou *bunkoulan*, que são mais compactos e com maior número de páginas e *wideban* com melhor qualidade de papel e um pouco maior que os livros de bolso.

- Uma das revistas de manga mais famosas é a *Shoen Jump*, editada pela *Shueisha* que publicou séries como *DragonBall*, *Saint Seiya* e *Yu Yu Hakusho*. Ainda publica outras séries conhecidas como *Hunter X Hunter*, *Naruto*, *Bleach*, *One Piece* e *Toriko*.

- Outras revistas conhecidas são a *Champon Red* que publica mensalmente séries como *Saint Seiya Episode G*, a *Shonen Sunday*, revista semanal que publicou *Inuyasha* e a *Aftermoon*, mensal, editada pela *Kodansha*. Outra revista da mesma editora, a *Nako*

Yoshi, publicou séries como *Sailor Moon* e *Sakura Card Captor*, e a *Hana no Yume* da editora *Hakusensha*, que publica *Hana Kini* e *Fruits Basket*.

- Existem, ainda, as revistas de autores independentes as *dojinshis*, que publicam histórias inéditas a partir de personagens criadas por outros ou continuam uma série conhecida. Este tipo de produto encontra-se, sobretudo, na internet ou em eventos de cultura pop japonesa. Sendo o mais conhecido dedicado ao tema, o *Comiket*, abreviatura de *Comic Market*, uma das maiores feiras de manga do mundo com mais de 40.000 visitantes que decorre durante três dias anualmente no Japão.

- Com a industrialização e a crescente globalização do género, surgem estilos focados em públicos-alvo distintos, caso das mangas para raparigas, denominadas *shojo*, nos anos 60, que se caracterizam por terem protagonistas femininas muitas vezes em grupo e estudantes, onde podem existir alguns elementos mágicos; e para mulheres, denominada *seinen*, caracterizadas novamente por personagens femininas mas mais maduras e independentes. Este estilo surgiu só nos anos 80. Este género e subgénero representam uma revolução que acompanhou o crescimento físico e intelectual das mulheres, trançando um novo ponto de vista sobre o seu papel.

- Segundo o historiador japonês Takashi Murasakami (2005), os acontecimentos após a Segunda Guerra Mundial como os bombardeamentos de Hiroshima e Nagasaki tiveram muito impacto na vida artística japonesa. Até então, os desenhos retratavam figuras austeras. Após estes acontecimentos, as imagens desenhadas deixaram de ser tão sérias para darem lugar a algo mais leve e querido. Assim nasceu o estilo *kawaii*.

- Estes eventos também contribuíram para o desenvolvimento da manga, enquanto indústria, segundo o autor Takayumi Tatsumi (2006), o que originou o primeiro transnacionalismo cultural, em que muitos países adoptaram formas de cultura de outros países. O exemplo mais conhecido do movimento cultural transnacional é o da saga *Star Wars*, a par da cultura pop japonesa.

- As mangas *Death Note* e *Bakuman* foram escritas por um autor cujo verdadeiro nome é desconhecido, assina com o que se pensa ser um pseudónimo, Tsugumi Ohba.

- O criador de *DragonBall*, Akira Toriyama, também participou no design das personagens para o jogo *Chono Tigger* lançado em 1995 pela *Nintendo*.
- A manga *Kochikame* é a história com mais tempo de produção, 37 anos e tem mais de 1700 capítulos.
- A manga de estilo ocidental mais antiga publicada é a *Golgo 13* tendo-se iniciado em 1968.
- Em 2008, terminou *Yukan Club* mas os fãs ficaram insatisfeitos com o final e pediram para se escrever um novo.
- O estilo dos olhos grandes começou no final do século XIX e início do século XX por Yumeji Takehira e Junichi Nakehara.

I. **Anime- Animar a Imagem**

O primeiro filme de animação do mundo data de 1906 e chamava-se *Humourous Phases of Funny Face* de James Stuart Blackton, um produtor americano.

Um ano depois em 1907, surge a primeira animação japonesa *Katsudo Shashin* acerca de um menino marinheiro. Em 1908, estreia em França *Fantasmagorie* de Emile Cohl que chega ao Japão em 1910.

Anime é um estilo de animação produzido no Japão. É a abreviatura de animação e refere-se a todo o tipo de animação em japonês.

Numa perspectiva ocidental, refere-se apenas à animação japonesa.

Quanto à origem da palavra, existem, tal como na manga, poucas certezas, mas pode ter tido origem na palavra *animation* do inglês ou do francês *animé*, sendo esta última defendida por investigadores como Frederick L. Schodt (1997) e Alfons Moliné. (2004)

A anime, ao contrário do que se possa pensar, não se define como um género, mas como um estilo, como já referi, que se subdivide em vários géneros como comédia, terror, drama ou ficção científica.

Uma grande maioria da anime produzida é uma adaptação de uma manga e tem características semelhantes aos desenhos; como os olhos grandes, muito coloridos e, por vezes, com algum brilho, para captar mais a atenção do espectador e conferir mais emoção às personagens.

Actualmente, o Japão é o país que mais animação produz no mundo. Os estúdios de anime são mais de 430, sendo os mais conhecidos o *Studio Ghibli*, *Gainare* e *Toei Animation* e são os mais populares na venda de DVDs em todo o mundo. A popularidade atingida influencia outras formas de animação. A este fenómeno chama-se Animação Influenciada, que é usada tanto por fãs como por grandes estúdios.

A primeira animação japonesa foi transmitida em 1917, mas o seu impacto começou nos anos 60 com Osamu Tezuka.

História da *Anime* e história do Japão

A animação japonesa começou no início do século XX com um filme caseiro, sem data e de um realizador anónimo, chamado *Katsudo Shashin*. A partir de 1917, começaram a aparecer os primeiros filmes profissionais e públicos.

Entre 1914 e 1917, são exibidos no Japão cerca de 93 filmes de origem estrangeira, sendo os de produção americana os mais populares. Por causa desta popularidade, os produtores japoneses decidiram começar a dedicar-se à realização de filmes de animação.

Uma das primeiras a apostar na animação japonesa é a *Tenenshoku Katsudo Sashin* que em 1916, contrata o desenhador de manga Oten Shinokawa que realizou o primeiro filme de animação japonesa *Imokawa Mukuzer Genkanbam no maki*, estreado em 1917.

O pintor Seitaro Kitayama apresenta à produtora *Nippon Katudo Shashin* um projecto inspirado num conto tradicional japonês, que estreou em Maio de 1917.

Por sua vez, Sumikoze Kouichi, um desenhador de manga com cariz político, produz para a companhia *Kobayashi* o filme *Hekonai Shinto no maki*, estreado em Julho de 1917.

Pode, então, dizer-se que a animação japonesa, nomeadamente o cinema começou em 1917 com estes três autores, não havendo, no entanto, nenhuma cópia conhecida dos seus filmes, até Março de 2008, quando foram encontradas numa loja de antiguidades duas cópias de curtas de animação também consideradas pioneiras; de Nanakura Gatama de 1917 e Urashima Taro de 1918.

Houve um período em muitos realizadores abandonaram a animação, quer fosse devido a problemas de saúde como Shikrokawa que chegou a realizar 5 filmes mas devido à exposição à luz intensa teve de se retirar e voltar a desenhar manga.

Outro realizador que também abandona, embora temporariamente, o cinema de animação é Kouchi. Realizou 4 filmes e voltaria, mais tarde, para realizar filmes de propaganda política. Apesar de muitas desistências, houve um realizador que continuou na animação, Kitayam que só em 1917 realizou 10 filmes, entre os quais um inspirado na personagem *Momotaru* que esteia em França, no mesmo ano, tornando-se no primeiro filme de animação japonesa a ser exibido no estrangeiro.

Em 1921, cria o seu estúdio de cinema em Tóquio que depois viria a mudar para Osaka devido ao terramoto de Kanto. Em Osaka, no entanto, distancia-se da animação e começa a realizar documentários. As suas técnicas de animação são, então, passadas a uma nova geração de realizadores.

Entre os realizadores da escola de Kitayama, está Sanae Yamamoto, um aprendiz de pintura que cria o seu próprio estúdio e em 1925, realiza o seu primeiro filme *Ubarute yana* sobre o respeito pelos idosos. Entre as suas obras mais conhecidas estão filmes como *Usagi no Kame* de 1924 e *Nippon ichi no Momotaru* de 1928.

Depois, destaca-se Hakuzan Kimura que começou por pintar murais que anunciavam os filmes, mas decidiu dedicar-se à animação, com a criação de histórias de samurais. Mais tarde, em 1932, realiza o primeiro filme erótico de animação *Suzumi Bune* que o levaria à prisão por ataque à moralidade.

Outro discípulo dos pioneiros, neste caso de Sunikazu Kouchi, foi Noburo Ofugi que realizou em 1926 *Baguda-go no tozoku* com o apoio financeiro da irmã mais velha, Yae. Também realizou vários filmes de animação com recurso à técnica das sombras

chinesas, como o caso de *Kagira*. Foi um dos primeiros a pensar no cinema animado com som e cor, sendo que até então todos os filmes eram a preto e branco e mudos.

No ano de 1923, ano do terramoto de Kanto, é fundado o estúdio de cinema *Yokohama Cinema Shokai*, que começou por se dedicar à importação de filmes do estrangeiro. Para ele, vai trabalhar Yasugi Murata como pintor de murais e para rotular os filmes, mas, inspirado pelos filmes de John Rodolph Bray, propõe criar as suas próprias histórias.

Assim, em 1927, nasce o seu primeiro filme, baseado numa história tradicional, *Saru Kami garrum*. A partir daí, realiza mais de 30 filmes, a maioria educativos, até deixar a empresa em 1937.

Autores como Oten Shimokawa e Seitaro Kitayama produziram inúmeros filmes, incluindo o mais antigo chamado *Kouchi's Namakura Gantama* que consiste num clip de apenas dois minutos que mostra um samurai a testar a sua espada nova num outro personagem mas que acaba derrotado.

Em 1923, o terramoto de Kanto destruiu o armazém de autor fazendo com que os seus trabalhos se perdessem.

Nos anos 30, a animação começou a substituir a indústria dos filmes de imagem real.

Principais avanços tecnológicos na produção de *anime*

A primeira empresa a ter avanços de natureza tecnológica foi a *Yokohama Cinema Senkai*, que adquire uma câmara de motor automática que permitiu acelerar o trabalho do realizador Yasugi Murata com o filme *Kaeru wa Kaeru*, o primeiro filme a usar esta técnica.

Antes do celulóide, muito usado nos EUA, mas caro no Japão, os realizadores usavam um sistema de *cut-out* que consistia numa espécie de cartolina na qual se desenhavam as personagens que depois se recortavam e fotografavam. O filme que melhor representa esta técnica é de 1934 realizado por Murata e chama-se *Tsuki no miya no Ojo soma*.

O primeiro a usar celulóide no cinema de animação japonês foi Kenzo Masaoka com o filme *Nansensu monogatari Sasugashina* de 1930, sendo o pioneiro na animação sonora com o filme *Chikara to oma no yo no noka* de 1932.

Para além destes filmes, realizou outros como *Chagara ondo* em 1934 e *Mori no yorei* em 1935. O mesmo realizador também ficou conhecido pelas suas obras nos anos imediatamente após a Segunda Guerra Mundial, distanciando-se dos filmes propagandistas com obras como *Kumo to churippu* de 1944 e *Sute neko Tora-chan* de 1947.

Por ter introduzido o celulóide e os filmes sonoros no Japão, Masaoka é considerado o «pai» da animação moderna japonesa.

A Anime na Segunda Guerra Mundial

Antes da guerra, em 1933, Mutsuyo Cathedral, um desenhador, é contratado pelos estúdios de Kenzo Masaoka. Destacou-se pela rapidez do seu trabalho e, no mesmo ano, realizou o seu primeiro filme *Osaru Sankichi Bokusen*.

Ainda em 1933, estreia o filme de Ikuo Oishi *Ugoku-e Kori no tatchiki*. O realizador começou a dedicar-se ao cinema depois de ter filmado um anúncio para uma fábrica de chocolates. Sendo, no entanto, a sua obra mais representativa o filme *Futatu no Taiyo* de 1929.

Mais tarde, em 1940, estreia *Ou-lho fugin no genso* baseado na ópera *Madame Butterfly* de Puccini, realizado por Kazuo Asai e Toshihi Nakaya, com o sistema de animação das sombras chinesas. Asai começou a usar este método quando viu um trabalho de 1926 feito por uma realizadora alemã Lotte Reinger *Priger Achned*. Com a morte de Toshihi Nakaya em 1942, Kazuro Asai continuou o seu trabalho sozinho, sendo das suas obras mais representativas os filmes *Ogon no tsuribori* de 1939, *Jack to mane no ki* de 1941 e *Kaguya hime* de 1942.

Em 1941, já em plena guerra, a Armada Imperial contrata Mitsuyo Cathedral para produzir filmes de propaganda de modo a enaltecer os feitos militares japoneses durante o ataque a Pearl Harbor. Assim, nasce, um ano depois, 1942, o filme *Momotaro no uni waren*. No ano seguinte, 1943, realiza outro filme de propaganda

Momotaro uni no shipei. Depois da guerra, realiza aquele que viria a ser o seu último filme antes de abandonar a carreira de realizador para voltar a ser apenas desenhador, de 1947 *Osama no shippo* baseado no conto de Hans Christian Anderson *O Fato Novo do Imperador*, mas nunca chega a estrear.

A Anime no Pós- Guerra

No ano do pós-guerra, em 1945, surge a produtora *Shin Nihon Douga* que se dedica à produção de filmes animados com os realizadores Sanae Yamamoto e Kenzo Masaoaka como figuras principais. A produtora chega a empregar mais de 100 pessoas, no entanto a falta de projectos como consequência da guerra, leva à sua extensão.

Em 1947, surge outra produtora a *Nihou Manga Eigasha* que conta com a colaboração do realizador Yasugi Murata juntamente com os já referidos. Nesse ano, Masaoka concluiu o seu filme *Sakura* mas não chega a estrear. Um ano depois, em 1948, a dupla Yamamoto e Masaoka criam a sua própria produtora a *Nihou Douga Company*.

Nos anos 50, estreia no Japão a primeira longa-metragem da *Walt Disney*, *Branca de Neve e os 7 Anões* realizada em 1937. Dois anos mais tarde, em 1952, o realizador Noburo Ofugi realiza um *remake* do seu filme de 1927 *Kugira* e acrescenta alguns elementos do cinema de animação ocidental.

Em 1953, ficou em Segundo Lugar no Festival de Cannes. Mais tarde, em 1936, o filme com animação de sombras *Yusei-sem* consegue um Prémio Especial em Veneza dando maior reconhecimento ao realizador.

Ainda em 1950, o desenhador e argumentista Ryuichi Yokoyama, conhecido pela manga *Fuku-Chan*, começa a dedicar-se ao cinema de animação depois de ter visto a curta-metragem da *Disney* de 1929, estreada um ano depois no Japão, *Disney, The Skelton Dance*.

Cria, então, no quintal da sua casa a produtora *Otagi Productions*. O seu primeiro filme chama-se *nedinetrage Onbu ou-bake*. Depois, em 1937, estreia o seu segundo filme *Fukusuke*. Em 1959, estreia o terceiro filme *Hyotan Suzuke* e, em 1962,

o quarto filme *Otagi no sekai ryoko*, que divide em cinco partes, em que a terceira *Tatsunaki nan sukareta okai shatsu*, tem referências ao estilo ukiyo-e.

Por causa de dívidas, a produtora fechou em 1972, mas o realizador contribuiu para a formação de outros realizadores como Shiinchi Suzuki que, ainda em 1961, realizou a sua primeira curta-metragem. Um filme de ficção científica chamado *30.000 men*.

Ainda no fim da década de 50, em 1958, é lançada a primeira produção para televisão da *Toei Animation, Hakugaden*, na altura ainda uma subdivisão da produtora *Toei Company e Manga Calendar*, que teve a colaboração dos estúdios *Otagi*. Já em 1962 foi transmitido pela TBS e durou dois anos.

Um ano depois, em 1963, foi lançada a versão anime da manga de Ozamu Tezuka *Astro Boy*, tornando-se na primeira série de televisão japonesa animada com episódios e o primeiro grande sucesso a nível internacional, o que impulsionou a indústria da animação japonesa, nomeadamente noutras produtoras que lançaram séries que viriam a tornar-se nos grandes clássicos da anime: *O 8º Homem* e *Super Dínamo*.

Como já foi referido, a animação japonesa foi muito influenciada pela animação americana, nomeadamente pela *Disney* com o filme *Branca de Neve e os 7 Anões*. Na década de 60, Osamu Tezuka, um artista de manga, importou as técnicas de animação da *Walt Disney* para a animação japonesa de modo a reduzir custos e o número de *frames* nos filmes.

Assim, estreia em 1960 a primeira anime para televisão *Three Tales*. A primeira série anime para televisão foi, no entanto, *Otagi Manga Calendar*, estreada entre 1961 e 1964.

Bunaku- Outra Influência no Cinema de Animação

Bunaku é um termo usado para designar um teatro tradicional de marionetas japonês.

Este tipo de teatro começou sensivelmente entre os séculos VII e VIII. Nele, contavam-se, sobretudo, histórias do Japão antigo, sendo que os bonecos aparecem vestidos com Quimonos, um traje tradicional japonês.

No cinema de animação japonês, existem muitos filmes onde são usadas marionetas. O primeiro realizador a produzir anime baseada nestas marionetas foi Tadasito Mochinaga, que depois exportou para a China, sendo o responsável por muitas produções naquele país durante a guerra, onde permaneceu até 1955.

Quando regressa ao Japão, cria a produtora *Ninguyo Eija Seira Kusha* dedicada ao cinema de animação com marionetas, produzindo um total de 9 filmes entre os quais *Chichikuro Sanho no tora taiji* de 1956 e *Uriko Hime to onanogaku* do mesmo ano, sendo que o primeiro ganhou o Prémio de Melhor Filme Infantil no Festival de Cinema de Vancouver, no Canadá.

Como todos os realizadores japoneses de animação, também Mochinaga teve os seus discípulos entre eles, Kichachiro Kawamoto e Todanari Okamoto. Do primeiro destacam-se os filmes *Hanaori* de 1968, *Oni* de 1972, *Dogji* de 1976 e *Kataku* de 1979.

Mais tarde, criou a sua produtora a *Eko Xá* dedicada ao público infantil, sendo as suas obras mais conhecidas *Fushigi na Kususi* de 1965, *Home my Home* de 1970, *Chiko tao* de 1971 e *Okon jouusi* de 1982.

A Indústria da Animação- Principais Produtoras Mundiais

Toei Doga

A *Toei Doga*, actualmente chamada *Toei Animation*, é a maior produtora de anime do Japão.

Nasceu em Agosto de 1958 pelas mãos de Hiroshi Okawa que decide lançar as suas produções no cinema ocidental, nomeadamente no Norte-Americano. Para tal, compra a produtora de Sanae Yamamoto, a *Nichido Ega*. Esta mega empresa decide afirmar-se como a «Disney do Oriente», sendo o seu primeiro trabalho o filme de 1958 *Hakugaden*. Outro filme que também foi um sucesso foi *Oji no osochi taiji* de 1963 realizado por Jogo Serikawa, que foi ajudante de direcção no filme de Nobwo

Nakagawa e Kyotoro Nomiki no filme *Shinto*. De entre os assistentes de Serikawa estiveram, ainda, Isao Takahata e Yasuo Otsuka.

Mais tarde, em 1968, Takahata realiza o seu primeiro filme na *Toei Doga* que viria a tornar-se numa das obras-primas do cinema de animação japonesa *Taiyo no Oji Haruru no daiboku*, cujo enredo foi escrito por Yasugi Mori e a cenografia esteve a cargo de Hayao Miyazaki.

Ao longo das décadas de 60 e 70, a *Toei Doga* produziu outros filmes como *Wan wan chushigura* de 1963, realizado por Daisaku Shirakawa; *Nagagutsu wo haita neko* de 1969 realizado por Kirio Yabuki; *Dobutsu Takarayina* de 1971 realizado por Hiroshi Ikeda e Yasugi Mori; e *Tatsu no ko, Taro* de 1979, realizado por Kirio Urayama.

A produtora a partir de 1993 começa a digitalizar a animação tornando-se na pioneira. E a partir de 1998, muda o nome para o que é conhecido actualmente: *Toei Animation*, responsável pela produção de séries como *Sailor Moon*, *DragonBall*, *One Piece*, *Cavaleiros do Zodíaco*, entre outras.

A década de 70 foi considerada a década do 'boom' da produção de manga, muitas animadas posteriormente.

Osamu Tezuka- O percussor da animação japonesa

Uma das figuras-chave na realização de filmes de animação japonesa foi Osamu Tezuka, um estudante de medicina.

A sua carreira como realizador começou depois de ter visto o filme de Mitsuyo Catedral *Momotaro, umi no shimpei* de 1943 durante o intervalo de trabalho numa fábrica, onde se viu obrigado a trabalhar nos anos da guerra. O fascínio pela animação foi tão grande que em 1961 fundou a sua própria produtora a *Mushi Productions*.

A seguir à Segunda Guerra Mundial, Osamu Tezuka criou a técnica das expressões faciais na sua obra *Shin Takarazina*, inspirada nas obras da *Walt Disney* e da *Fluscher Studios*, combinando composição cinematográfica com o simbolismo próprio do desenho. O que fez da sua técnica a mais usada na banda desenhada e na animação japonesas.

A sua primeira obra, ainda que experimental, é o filme *Asu machikdo no monogatori* de 1961 e conta com a ajuda de Eiichi Yamamoto da *Otagi Productions* e Yuseku Sakamoto da *Toei Doga*.

O autor impulsionou o aparecimento de muitos géneros de animação. O género *mecha*, por exemplo, foi um deles. Obras como *Go Nagai* revolucionaram a animação japonesa e prosseguiram com Yoshiyuki Tamino que desenvolveu o género «Real Robot». Séries como *Gundam* e *The Super Dimension Fortress Macross* tronaram-se clássicos nos anos 80.

Nesta década, a anime torna-se um dos principais meios de entretenimento no Japão e fora dele, sendo esta considerada a década do ‘boom’ da produção de anime.

O género continua a aumentar a popularidade durante os anos 90 e na viragem para o século XXI. Em 2002, o filme *Spirited Away*, produzido pelos *Studio Ghibi* e realizado por Hayao Miyazaki ganhou o Urso de Ouro no Festival de Berlim e em 2003 ganhou o Óscar de Melhor Filme Animado na 75ª Cerimónia de Entrega dos Óscares.

Géneros- Anime para todos os gostos

Tal como a manga, a anime também é classificada consoante o público-alvo:

- *Kodomo* - Para Crianças pequenas
- *Shojo* - Para Raparigas jovens até aos 18 anos
- *Shonen* - Para Rapazes jovens até aos 18 anos

Havendo, também, um vasto número de anime para um público mais adulto.

O início da emissão de Anime para Televisão

A emissão televisiva japonesa começou no ano de 1953 e as primeiras séries a serem transmitidas eram importadas dos EUA.

Para fazer face à popularidade das séries americanas, a televisão japonesa começou a apostar na produção nacional de séries animadas. A primeira produtora a fazê-lo foi a *Mushi Productions*, sendo este o seu segundo trabalho de realização. A

série escolhida foi uma adaptação de uma manga de Tezuka *Tetsuwan Atomu* e, em Janeiro de 1963, é iniciada a transmissão da série que teve sucesso imediato entre o público infantil.

A segunda produtora a emitir uma série de animação foi a *Toei Doga* com *Okami shonen Ken* de Sadao Tsukioka que começa a ser emitida em Novembro do mesmo ano. A série é baseada na obra de Rudyard Kipling *O Livro da Selva*. A par desta série, surge outra de Tezuka *Janguru Taitei* de 1966 e é a primeira a ser transmitida a cores, embora só algumas televisões o conseguissem, visto ser caro ter ecrã a cores.

As séries da *Mushi Productions* foram exportadas, mais tarde, para os EUA e Europa, sendo-lhes mudados os nomes, de *Tetsuwan Atomu* para *Astro Boy* e *Janguru Taitei* para *Kimba, o Leão Branco*.

Com o sucesso das produções da *Mushi Productions* e *Toei Doga*, começaram a surgir outras produtoras concorrentes, o que fez com que passasse a haver um grande número de géneros consoante o tipo de público e o tema da anime, tal como acontecera com a manga: desporto, fantasia, aventura, para rapazes e raparigas.

Tal como *Astro Boy*, muitas outras séries foram exportadas para o estrangeiro como foi o caso de *28-go* de Tetsuyin estreada na década de 60, adaptada da manga de Mitsutoru Yokoyama.

Nasceu, assim, o género *Mecha*, relativo à ficção científica com robôs gigantes.

Seguiram-se na década de 70 séries como *Mazinger Z* adaptada da manga de Go Nagai.

Durante esta década, houve uma grande exportação de séries japonesas para a Europa e para o resto do mundo, sendo a maior parte do género *Mecha*.

Por causa de alguma controvérsia das séries nomeadamente em França e nas Filipinas, devido aos seus conteúdos demasiado violentos, foram criadas séries com um carácter mais educativo como *Heidi* de 1974, *O Cão da Flandres* de 1975 e *Marco* de 1976.

A série *Heidi* foi realizada por Isao Takahata e foi transmitida em Itália em 1976, chegando a pensar-se que seria italiana e não japonesa pelo tipo de desenho muito semelhante ao ocidental. Mas foi graças à série *Uchu Senkam Yamamoto* de 1974 que a animação japonesa foi reconhecida em todo o mundo. O criador da série foi Reiji Matsumoto. Depois de *Yamato*, a mais popular foi *Galaxy Express 999*, cujas adaptações para cinema estrearam em 1979 e foram realizadas por Rintaro.

No mesmo ano, é emitida a série *Mohile Suit Gundam* de Yoshiyuki Tomino, realizada em 1941. Só na segunda vez em que é transmitida é que teve sucesso.

Entre as décadas de 80 e 90 do século XX, dá-se o 'boom' da anime no mundo com séries como *DragonBall* de Akira Toriyama, *Os Cavaleiros do Zodíaco* de Masami Kurumada, *Yu Yu Hakusho* de Yoshihiro Togashi, *Ruroni Kenshin* de Nobuhiro Watsuki, *Slayers* de Hagime Kanzaka, *Neon Genesis Evagelion* de Hideaki Anno, *Marmelade Boy* de Wataru Yoshizumi, *Inuyasha* de Ruiko Takahashi, *Yugioh* de Kazuki Takasashi, *Magic Knight Rayaerth* do grupo CLAMP e *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi.

No século XXI, outros êxitos surgiram como *One Piece* de Eiichiro Oda, *Naruto* de Masashi Kishimoto, *Pokemon* de Satoshi Tajiri, *Fairy Tail* de Hiro Mashima, *Death Note* de Tsugumi Ohba, *High School of Dead* de Saito Daisuke, *Another* de Yukito Ayatsuji, *Bleach* de Tite Kubo, *Sword Art Online* de Reki Kawahara, *Pretty Cure* e *Detective Conan* ambas de Goho Aoyama.

Características e traços gerais da anime

Para além dos olhos grandes, e da cor, a anime caracteriza-se também por sinais que indicam emoções como:

- Gota de água no rosto ou na parte de trás da cabeça de um personagem a representar constrangimento ou desilusão;
- Diminuição de uma personagem representa medo ou vergonha;
- Nervos ou chifres que aparecem na personagem, geralmente na cara ou cabeça, representam maldade ou raiva;
- Traço simples;

- Menos *frames*, em relação aos primeiros filmes animados, geralmente 12 ou 8 ou mesmo 6 por segundo.

- A banda sonora também é muito importante numa anime, visto que enfatiza ainda mais os momentos quer de tensão quer de alegria ou identificam as personagens à medida que vão aparecendo na acção. As canções dos genéricos de abertura e fecho de uma anime também são importantes na medida em que identificam a série.

Outro elemento fundamental é a voz das personagens. A entoação caracteriza a personalidade de cada personagem. Os dobradores ou *seiyu* são muito admirados pelos fãs, chegando a ser identificados como se fossem a personagem pelo tom de voz característico.

Formatos e modos de ver *Anime*

As anime podem ter vários formatos:

- Séries de Televisão- divididas em episódios de 23- 30 minutos, podendo variar entre 13 e 26 episódios. Sendo que existem séries que podem atingir os 52 ou 60 episódios, ou até mais dependendo do sucesso que alcançarem junto do público.

- Filmes- geralmente exibidos no cinema e lançados em DVD posteriormente. Muitos filmes anime são lançados directamente para o cinema não chegando a ser uma série, havendo casos em que os filmes nada mais são que versões minimizadas das séries.

- OVA- Termo que significa *Original Video Animation*. São formatos de animação que podem consistir em dois ou mais episódios de séries, que são lançados directamente para vídeo sem passar pela televisão ou cinema. Servem como complemento à história original da série, tendo uma duração um pouco maior que os episódios, mas nunca a duração de um filme. A primeira OVA foi lançada em 1983 chamava-se *Dallos* e foi produzida pelos *Studio Pierrot*.

Anime, Manga e algo mais

Quando uma manga atinge um grande sucesso, é distribuída e traduzida para outros países e converte-se em anime.

A par da anime e da manga, muitos outros produtos são apresentados ao público e vendidos por se associarem a determinada personagem, como por exemplo, jogos de vídeo, figuras colecionáveis, revistas, entre outros.

Mas existem casos em que o inverso também se verifica, ou seja, a manga surge depois da anime como o caso de *Neon Genesis Evangelion* ou de jogos de vídeo que se converteram em anime como *Dragon Quest* e *Pokemon*.

Divulgação do gênero pelo mundo

O estilo japonês de animação tem, como já referi, influência noutros estilos, nomeadamente na moda, no cinema e até na música.

Moda- A marca brasileira *Cavalera* lançou uma linha de camisas com influência orientais.

Cinema – Vários filmes receberam prémios internacionais, como *A Viagem de Chihiro*, que recebeu o Óscar de Melhor Filme de Animação em 2003; no mesmo ano a curta-metragem de Koji Yomamura, *Atema Yoma*, recebeu o Grande Prémio do Festival Internacional de animação de Annecy em França.

Música- A banda *Dapft Punk* Produziu um filme, em parceria com Loji Matsumoto e Kazuhira Takenochi, chamado *Interstella 5555: The Story of the 5ret 5tar 5ystem*. A banda *Linkin Park* produziu um vídeo clip para o single *Breaking the Habit* em que usam o estilo de animação japonesa.

Também *Madonna* usou influências orientais nos seus vídeo clips, e Britney Spears no vídeo clip do single *Break the Ice* usa o estilo anime.

Factos curiosos acerca da Anime

- *Sage-son* é a *anime* mais longa do mundo. Tem mais de 7.000 episódios e está no ar desde 1969, o que lhe valeu o Record do Guinness.

- *Anpanman* é a *anime* com mais personagens, cerca de 1768, que apareceram nos primeiros 980 episódios da série e nos seus 20 filmes.

- O preço médio da transmissão de um episódio de uma série anime é de 100 mil dólares.
- A primeira *anime* a ter sucesso no ocidente foi *Speed Racer*.
- A *anime Cavaleiros do Zodíaco* foi a que menos sucesso teve no Japão.
- A história da *anime DragonBall* de Akira Toriyama é baseada num conto chinês *A Grande Viagem ao Oeste* de Wu Chagen escrito em 1570, cujo nome do protagonista, *Songoku*, é pronúncia japonesa de *Sun Wukong* que significa «rei macaco».
- *Naruto*, nome de uma famosa série *anime*, significa «remoinho» e é o nome atribuído a uma cidade na região de Tokushima.
- O protagonista de *Samurai X* é baseado num personagem real chamado Gensai Kawakami que foi um guerreiro samurai da Era Meiji.
- *Steamboy* é o filme de animação mais caro do Japão com um orçamento de 22 milhões de dólares.

III. **Cosplay- Identidade e Performance**

O termo *cosplay* resulta da junção de *costume*, fato, e *roleplay*, interpretação. É uma actividade lúdica, na maioria das vezes, praticada por jovens que se vestem como uma personagem ficcional que pode ser de uma *anime*, *manga*, vídeo jogo, *comics*, entre outros, através da maquilhagem e outros acessórios assumem o aspecto físico da personagem. Para além da componente física, existe a componente comportamental, em que o *cosplayer*, a pessoa que pratica *cosplay*, incorpora a personalidade da personagem, desde os seus gestos à sua forma de andar e, por vezes, até de falar.

O *cosplay* pode ser um *hobby* ou uma actividade mais profissional podendo o *cosplayer* ser considerado um artista contemporâneo.

História do *Cosplay* e do Japão

Apesar do termo ter origem no Japão, foi nos EUA que a prática começou, mais concretamente com a personagem *Mr Skygack from Mars* criada por A.D. Condo em 1908, que se tornou na base para os primeiros disfarces ocidentais. Mais tarde, em 1939, Forrest J. Ackman e Mystle R. Douglas disfarçaram-se na Primeira Convenção Mundial de Ficção Científica em Caravana Hall, Nova Iorque, pensando que todos os participantes iriam disfarçados, o que não aconteceu.

Mais tarde, em 1975, aquando do lançamento do filme de comédia musical *The Rocky Horror Picture Show*, é que os espectadores começaram a usar disfarces como os das personagens do filme.

Porém, o *Cosplay* só chegou ao Japão nos anos 80 por Nobuyuki Takashi que começou a incentivar a prática através das revistas de Ficção Científica, que se tornaram conhecidas com os *Comic Markets*. Foi nestes eventos que se começaram a ver no Japão grupos de jovens vestidos como as personagens da manga, anime, *comics* e vídeo jogos, consoante a preferência do consumidor, começando a relacioná-la com aqueles produtos.

Mais tarde, com a popularização do anime nos anos 90, o *cosplay* japonês ganhou notoriedade a nível mundial, distinguindo-se do praticado nos EUA, pelo facto de no Japão os fatos serem de personagens já existentes, enquanto nos EUA os praticantes criavam as suas próprias personagens.

Prática do *Cosplay*- ‘Vestir’ uma identidade

O *cosplay* tem uma grande variedade de fatos que podem ir do mais simples ao mais elaborado, mas distinguindo-se dos disfarces de *Halloween* ou de Carnaval em que a intenção é a de reproduzir tão fiel quanto possível uma determinada personagem e não apenas como forma de simbolizar uma época festiva.

Assim sendo, muitos *cosplayers* adoptam gestos e comportamentos associados à personagem que querem representar, normalmente de um filme, série, livro, banda desenhada, vídeo jogo, anime e manga, como também foi referido.

Outros criam as suas próprias personagens ou combinam diferentes géneros.

Características e atributos gerais do *Cospaly*

A principal característica do *cosplay* é ser totalmente pensada e, por vezes, produzida pelo *cosplayer*. Muitos praticantes desta arte confeccionam os fatos ou mandam fazê-los. Os acessórios também podem ser feitos pelos próprios ou comprados numa *cosplay store*, lojas especializadas em *cosplay*. São os próprios *cosplayers* que preparam toda a interpretação desde o cenário até à escolha da música de acompanhamento da actuação.

No *cosplay*, o que importa é o detalhe. Quanto mais detalhe tiver o fato, mais reconhecimento terá por parte dos espectadores e júri do concurso. Os detalhes podem ir desde pintura facial, maquilhagem, texturas, perucas, entre outros acessórios. Estes acessórios são usados, principalmente, em personagens de anime, manga e vídeo jogos.

Locais onde se apresenta

O *cosplay* é apresentado de muitas formas em vários locais. Desde cafés e restaurantes até simples passeios pelas ruas das cidades japonesas mais movimentadas, é possível ver alguém vestido de modo semelhante a uma personagem de ficção.

No entanto, o local mais comum para se ver *cosplay* são os concursos onde os fatos são apresentados a uma audiência e a um júri. Depois, existem as sessões fotográficas para revistas ou *sites* promocionais na internet onde são apresentados todos os detalhes do fato.

Convenções e Eventos

Os locais mais populares para a apresentação do *cosplay* são os eventos e convenções. Sejam dedicadas à cultura pop em geral ou à japonesa em particular, existem sempre um grande número de pessoas que acorre a estes eventos vestida como a sua personagem preferida. As convenções acontecem um pouco por todo o mundo e as mais conhecidas são:

- *Cosplay Mania* (Filipinas)
- *EOY Cosplay Festival* (Singapura)
- *Comiket* (Japão)
- *San Diego Comicon* (EUA)
- *Anime North* (Canadá)
- *New York ComicCon* (EUA)
- *Anime Expo* (EUA)
- *Japan Expo* (França)
- *London Super Comic Convention* (Inglaterra)
- *Super Nova Pop Culture Expo* (Austrália)
- *ComicCon Portugal* (Portugal)
- *Iberanime* (Portugal)

Competição e Diversão - Performance e distração

O *cosplay*, enquanto forma de arte, estabeleceu dois grupos distintos que, embora se complementem, também se afastam: o da competição e o da diversão. O campo da competição caracteriza-se principalmente pelos concursos presentes em eventos. Neles, os participantes competem pelo melhor fato e melhor performance. Para os concursos, vão um número muito reduzido de visitantes do evento. Forma-se quase uma «elite» do *cosplay*.

O maior e mais conhecido concurso de *cosplay* do mundo é o *World Cosplay Summit* que reúne *cosplayers* de 20 países e cuja final se realiza em Nogaya no Japão e conta com alguns convidados. Este evento teve início em 2003 com 5 *cosplayers* convidados da Alemanha, França e Itália. Existem, ainda, outros eventos internacionais igualmente importantes para o *cosplay* como:

- *European Cosplay Gathering* – cujas finais se desenrolam na *Japan Expo* de França

- *Eurocosplay* – cujas finais se desenrolam na *MCM Expo* de Londres

- *Nordic Cosplay Championship* - cujas finais se desenrolam na *Narcon* em Linköping na Suécia

Outro evento que também tem importância para o *cosplay* é o *Cosplay World Masters* (CWM), que é a competição de *cosplay* individual internacional em que apenas um número restrito de *cosplayers* pode participar. É considerada a competição mais importante a seguir à *Cosplay World Summit*. Como todas as competições, é organizada em dois blocos: qualificações e final, sendo que os primeiros se realizam em eventos locais que depois selecciona os melhores para a final organizada num país, no caso do concurso de 2016, foi em Portugal no evento Iberanime em Lisboa.

No campo da diversão, apresentam-se os *cosplayers* que se vestem apenas para satisfação pessoal, sem que participem necessariamente em concursos. Muitas vezes, assistem a concursos para tirarem alguma inspiração para um próximo fato ou simplesmente para verem outros fatos mais elaborados.

Nos eventos, coexistem os dois campos, sendo que cada um ocupa um lugar diferente consoante o objectivo a que se propõe. Os participantes de concursos escolhem áreas mais restritas do local do evento, aparecendo de vez em quando ou apenas na altura do concurso, enquanto os restantes visitantes disfarçados deambulam um pouco por toda a área do evento.

***Cosplay* Profissional - Uma outra performance**

Modelos de *Cosplay*

A indústria da publicidade foi muito influenciada pelo *cosplay*, sobretudo no Japão, onde os modelos têm crescido, embora noutros países essa prática já tenha impacto.

Neste campo, os *cosplayers* são pagos para se vestirem e publicitarem uma determinada marca ou evento. Alguns seguem a carreira de modelo, outros apenas como *hobby*.

Os modelos de *cosplay* são chamados *Ídolos do Cosplay* pelos fãs e adquirem bastante reconhecimento, sendo vistos como *personagens vivas* quando o seu fato é bastante idêntico ao da personagem que representam.

Estilos de cosplay

Cosplay e Cospobre

O *cospobre* é um tipo de *cosplay* que é praticado com baixos recursos, quer financeiros quer materiais, não sendo tão elaborado como o *cosplay*. Na maioria das vezes, o *cospobre* é facilmente identificável sem que seja preciso o fato completo, basta um acessório para se conseguir identificar a personagem. O *cospobre* prima pela criatividade em detrimento dos recursos.

Crossplay

Termo que significa vestir um disfarce de uma personagem do sexo oposto ao da pessoa que o veste. Esta prática resulta da enorme variedade de personagens masculinas e femininas de anime e manga com atributos do sexo oposto, no caso das masculinas são chamadas de *bishoquem* que significa literalmente *pretty boy*. No caso das femininas, muitas optam por adaptar o fato da personagem masculina ao corpo feminino.

Outra forma de *crossplay* é o *aninogao*, em que o disfarce é acompanhado por uma máscara representativa da cara da personagem bem como de um fato único.

Steampunk

Define-se como um subgênero da ficção científica com elementos mecânicos e design moderno inspirado na Época Vitoriana do século XIX num ambiente pós-apocalíptico e futurista. Inspirado nos livros de Júlio Verne, Philip Pullman, Scott Westerfield, Stephen Hunt e China Miéville, onde a tecnologia tem um lugar de destaque.

Devido à sua crescente popularidade, o *cosplay* também introduziu o *Steampunk* como estilo para disfarces. Como tal, também existem eventos específicos de *Steampunk*, o primeiro dos quais foi o *Saloncon* em 2006, nos EUA. Mais tarde, passou a ser parte integrante da *San Diego ComicCon International* com um dia dedicado ao estilo.



Steampunk-
www.instructables.com

Lolita, Maids e Kegadolls

Octávia Alves Cé (2013) fala acerca de uma forma de vestir, muito popular entre as raparigas, que tem influência no *cosplay* e que é conhecido como *Lolita*.

O estilo *Lolita* apresenta-se como um estilo que incita as raparigas a vestirem-se como bonecas vitorianas, cheias de folhos e rendas, adoptando o que os japoneses chamam de *Estilo Kawai*, que apela a tudo o que seja *querido* e *fofinho*, mas também a um certo grau de obediência e inocência que se consideram valores adequados às raparigas, sendo que, por vezes, o contrário também possa ser aceite.

Dentro do estilo Lolita, existem vários subgêneros;



Lolita Gótica-
www.pinterest.com

- Gótica- é caracterizada por vestidos negros e maquiagem carregada, combinada com batom vermelho. Os vestidos têm folhos, as meias são até ao joelho apresentando padrões lisos ou de riscas.



Sweet Lolita- www.Lolitashow.com

- Sweet- é caracterizada por vestidos de cores suaves com folhos e rendas, maquilhagem também suave, com meias até ao joelho, geralmente brancas e lisas. As cores predominantes são suaves e sóbrias como o rosa e o branco.



Classic Lolita- www.Printerest.com

- Classic- estilo caracterizado por cores menos escuras que a gótica, mas mais vivas que a *sweet*. O estilo clássico de Lolita é mais maduro que o anterior, na medida em que os acessórios são mais funcionais.



Shiro e Kuro Lolita- sweetlolitaquest.blosopt.com

- Kuro/Shiro Lolita- Sub- estilo de Lolita a preto e branco, sendo que a *kuro* só usa preto, ao contrário da gótica que pode combinar cinzentos e roxos, e a *shiro* que só usa branco.

- Hime Lolita – Sub- estilo da *sweet* caracterizado por um *look* mais «princesa», muito inspirado na aristocracia europeia.



Hime Lolita-
reinodemorango.blospot.com

Um outro estilo que complementa o anterior, são as *Maids*, criadas com folhos que servem em cafés relacionados com cultura pop japonesa, os *Maid Café*. No entanto, este estilo tem algumas regras mais rígidas que o anterior, como o facto de uma rapariga ter de passar por uma série de testes para poder integrar uma equipa de *Maids* que trabalham num café. Os testes vão desde o modo de servir à educação e simpatia para com os clientes.



Maid- matadornetwork.com

Por fim, surge um estilo que não sendo popular como os anteriores, também ganhou alguns adeptos, as *Kagedols*. Este estilo representa o lado obscuro das *Lolita* e das *Maid*s. Caracteriza-se por ter ligaduras, pensos e palas nos olhos. Por vezes, também máscaras cirúrgicas e óculos enormes. O estilo *kagedol* incita a um comportamento de protecção, mas, ao mesmo tempo, de superação.



Kagadol-
www.pinterest.
com

Cosplay no Mundo

Com o passar dos anos, o *cosplay* começou a chegar a todos os locais do mundo, como a Europa, América do Sul e, até, Austrália. O *cosplay* no ocidente, está

muito associado, um pouco por influência dos EUA, à ficção científica, mas também a outros estilos como épocas históricas.

Japão

Os *cosplayers* no Japão são conhecidos por *Kosupure*, embora se autodenominem *seiya*, que significa *camada* mas que também descreve os acessórios. Os fotógrafos de *cosplay* são chamados *cameko*, abreviatura de câmara *kazo* ou *camera boy*. Inicialmente, os *comeko* entregavam as fotografias aos fotografados como presente depois de as tirarem com outros num local escolhido por eles. Actualmente, o interesse cresceu e as fotografias têm de ser tiradas por profissionais e num local especialmente concebido para o efeito.

Na Ásia

A actividade do *cosplay* ultrapassa as fronteiras do arquipélago japonês e estende-se por outros países como a Coreia do Sul ou a China, sendo que este último influenciou a manga e o anime. Nestes países, realiza-se um evento relacionado com a anime e cultura pop asiática em geral, o *Comic World*. Na China, a prática de vestir como personagens de ficção remonta ao século XVII da Dinastia Ming.

No Brasil

Tal como nos EUA, o *cosplay* no Brasil começou em convenções de ficção científica no final dos anos 80. Nessas convenções, a arte de se vestir como uma determinada personagem não era ainda conhecida como *cosplay*, pois o termo estava ainda a ser divulgado no Japão e não tinha a dimensão global da actividade. A arte era vista não como um passatempo, mas como uma forma de expressão dos fãs.

No final do anos 90, com a popularidade da anime *Cavaleiros do Zodíaco*, a prática começou a ganhar força nas convenções e apareceram os concursos. No início, eram apenas de personagens de animação, banda desenhada ou vídeo jogos japoneses, mas com o passar dos anos, outras personagens começaram a surgir, nomeadamente de banda desenhada americana ou filmes como *Harry Potter* e *Piratas das Caraíbas*.

Os primeiros eventos a ter *cosplay* no Brasil são o *Mangacon* e o *Anicon* ambos realizados em São Paulo no final da década de 90. Surgem, ainda, *sites* na Internet como o *Arquivo Cosplay* e o *Cosplay Party Br*, que, em 2002, se juntam e dão origem ao maior *site* de *cosplay* do Brasil o *Cosplay Brasil* com a maior comunidade de praticantes e simpatizantes de *cosplay*.

A par destes, a editora de manga brasileira JBC organiza anualmente o concurso da WCS (World Cosplay Series), que reúne 15 grupos a nível nacional, que competem em duplas, cuja vencedora participa na final mundial no Japão como representante do país.

Em Portugal

Em Portugal, o termo começou a ser usado no final dos anos 90, em 1997.

Os eventos ligados à cultura pop japonesa surgiram no nosso país também por essa altura, mas apenas em Lisboa e uma vez por ano. Sendo que hoje em dia, o número de eventos aumentou e já se realizam um pouco por todo o país e várias vezes por ano.

Em resposta à popularidade, mas também a questões logísticas relacionadas com os eventos (localização, transporte, entre outros), foi criada a Associação Portuguesa de Cosplay que tem marcado presença em eventos como o *Iberanime*, *Amadora BD* e *Anicomics*.

Cosplay e Identidade Social

No século XX, o Japão iniciou a divulgação da sua cultura pelo mundo, tornando-se mais um elemento da globalização. Essa expansão teve um grande impacto em países como Brasil, Estados Unidos e alguns países europeus como Espanha, França, Alemanha e, até, Portugal.

Segundo os autores Laconte de Lisle Coelho Junior e Gabriela Maria Ramos Gonçalves, (2011) através do *cosplay* grupos de jovens construíram uma identidade comum em que partilham as mesmas experiências e os mesmos gostos. Segundo os autores, o que começou por ser uma curiosidade rapidamente se tornou num modo de

vida, uma vez que existem muitos jovens que investem tempo e dinheiro nos fatos e acessórios da 'sua' personagem.

Esta tendência crescente chega a ter mais importância na vida dos jovens que a sua própria cultura, que chega a ser ignorada em prol da cultura externa. O que não chega a ser um problema maior porque o Brasil é um país multicultural e que adapta as diferentes culturas à sua.

Octávia Alves Cé (2013) refere no seu texto sobre Lolitas, Maids e Kagedols, a importância que estes estilos têm na vida das raparigas que os praticam. Tal como o *cosplay*, também se formam grupos de Lolitas, Maids e Kagedols com uma identidade própria e uma visão particular do mundo que as rodeia.

Do ponto de vista dos pais, que estão 'de fora', o *cosplay* é visto como um passatempo saudável que estimula a criatividade dos filhos, mas alguns críticos dizem que é uma perda de tempo e, sobretudo, de dinheiro o que consideram ser 'uma coisa de crianças'.

No entanto, os defensores do *cosplay* afirmam que já é mais que um simples passatempo, é uma forma de arte que permite aos praticantes expressarem a sua admiração por determinada personagem mas também estabelecer novos laços afectivos com outros praticantes. E sendo uma actividade lúdica conjunta não existe limite de idade, todos os membros da família podem partilhar esta experiência.

Factos Curiosos do *Cosplay*

- O termo *cosplay* foi usado pela primeira vez no Japão num artigo da revista *My Anime* escrito por Nobuyaki Takabashi em 1984, como uma mistura de performance e fantasia.
- Os primeiros *cosplayers* relacionados com cultura pop japonesa são registados a seguir aos anos 70 nos EUA.
- O termo *Steampunk* surgiu no final dos anos 80, mas existem registos de obras do género escritas entre os anos 50 e 60.

- A primeira vez que o termo surge num título de uma obra foi em 1995 na obra de Paul di Fillippo *Steampunk Trilogy*.
- O estilo ligado à cultura pop nasceu em 2005 por Kate Lambert, conhecida por Kato, uma mulher designer de moda, que introduziu elementos vitorianos, pós-apocalípticos e tribais mas também de ficção científica e oriental nas suas criações.
- A origem do termo *Lolita* é desconhecida, no entanto pode ter sido inspirado no título da obra de Vladimir Nabokov com o mesmo nome.

Eventos- Um escape à realidade

Uma convenção é um evento onde grupos de pessoas, geralmente fãs de cultura pop, se reúnem para se conhecerem e conhecer os actores ou outras personalidades ligadas à cultura pop.

As convenções são organizadas por empresas com propósitos comerciais ou por grupos de fãs através das redes sociais virtuais.

As primeiras convenções começaram nos anos 30, atingindo o seu auge entre os anos 1935 e 1960, tendo aumentado ainda mais durante a década de 70. Este aumento deveu-se sobretudo a:

- Adaptação de obras de ficção científica entre as décadas de 60 e 70 como *Star Treck*;
- Popularização dos *role-playing games* entre os anos 70 e 80 o que impulsionou a popularidade do *cosplay*;
- Aumento dos formatos vídeo para ver em casa, nomeadamente o VHS no final dos anos 70 e das séries de televisão;
- Aumento da comunicação via Internet durante os anos 80.

Características

As convenções ligadas à cultura pop são organizadas por empresas ou grupos de fãs, como já foi referido, estendendo-se, na maioria dos casos, por vários dias e têm lugar em hotéis ou em pavilhões designados para grandes eventos.

São constituídos por vários expositores, muitos deles com produtos associados ao tema da convenção. Caracteriza-se, ainda, por um grande número de *cosplayers* entre os visitantes.

Convidados

As convenções de cultura pop japonesa são, como já foi referido, uma oportunidade de os fãs interagirem com os seus ídolos. Para isso, todos contam com um painel de convidados constituídos por personalidades relevantes nas áreas de manga e anime, como o realizador Kabe Hisoyuki, os autores Fushimi Tsukara e Miki Kazuma; e Kazuki Takahasahi, autor de *Yu-Gi-Oh*.

Eventos e convenções

As convenções são constituídas por vários eventos paralelos como concursos, venda de *merchandise*, apresentação de publicações de manga e de episódios de anime.

Existem, ainda, painéis de discussão, normalmente relacionados com anime e manga, em que um moderador introduz o tema e apresenta o convidado, ou conjunto de convidados, perante uma plateia que depois pode colocar questões.

Também se pode incluir *workshops*, geralmente sobre como desenhar manga, fazer animação por computador ou como ser dobrador.

Os concursos, já referidos, podem ser de *cosplay*, geralmente os mais populares, trabalhos manuais, AMV (Anime Music Video), vídeo jogos, jogos de cartas e de dados, entre outros.

Nestes concursos, são atribuídos prémios e muitos trabalhos realizados pelos participantes são, depois, expostos ao longo do espaço da convenção.

Também existem espaços de exposição de artistas, não relacionados com os concursos, onde o visitante pode ver mas também adquirir alguns trabalhos de artistas profissionais. Muitos personalizados.

Enquadramento Histórico e Divulgação pelo Mundo

As convenções começaram, como já foi referido, nos EUA com a *World – com* relacionada com o mundo da ficção científica em 1939.

No Japão, as convenções começaram com o *Comiket* em 1975, uma feira destinada às publicações independentes, os *dojinshi*, com 700 visitantes em Tóquio. Actualmente, o *Comiket* ultrapassa o meio milhão de visitantes.

A par da manga e do anime, também as convenções começam a ser exportadas para o ocidente. As convenções de cultura pop japonesa começam a surgir nos EUA durante a década de 80. A primeira do género aconteceu em 1983 em Dallas no Texas e chamava-se *Yamamoto Con*.

Mais tarde, na década de 90, surge a *Project A-Kon*, que começou também em Dallas com apenas 380 visitantes. Realiza-se anualmente no primeiro fim-de-semana de Junho e é a quarta maior convenção dos EUA.

Depois, muitas mais são organizadas em diversos estados norte-americanos, como resultado da sua grande popularidade. É o caso da *AnimeCon* que se realiza em San José na Califórnia desde 1991 e é a primeira convenção nos EUA a ultrapassar os 1.000 visitantes, sendo também a primeira a ter apoio de estúdios de produção americana e japonesa; a *Anime Expo*, também na Califórnia organizada desde 1992, é a maior convenção de cultura pop japonesa da América do Norte atraindo 90.500 pessoas só em 2015.

Na Europa

Na Europa, também se realizam convenções de cultura pop japonesa. Estas começaram nos meados dos anos 90.

Em Inglaterra, realizou-se em Londres a *AUK Com* durante um dia em Londres em 1994 e teve como convidada a primeira escritora de língua inglesa a escrever sobre anime Helen McCarthy.

Em Espanha, realiza-se o *Salón de Manga de Barcelona*, iniciado em 1995, considerado como das maiores convenções europeias.

Em França, realiza-se a *Japan Expo*, que começou em 1999 no Instituto Superior de Comércio de Paris e teve 3.200 visitantes. Em 2002, o evento teve lugar no Centro de Novas Tecnologias em Paris. Em 2005, foi cancelado devido a problemas de segurança dado o grande número de visitantes.

Desde então, realiza-se no Parque de Exposições em Paris. Nord Villepinte. É considerada a maior convenção europeia e mundial fora do Japão.

No Resto do mundo

No final da década de 90, em 1998, surge a convenção *Manifest* na Austrália. Realiza-se durante três dias em Mellbome no Mellbome Showgrounds desde 2009. Até então tinha lugar no Parkville na Universidade de Mellbome.

Parte II

A cultura pop em geral e a japonesa em particular, são fenómenos sociais vivos e, como tal, nada melhor do que observar ao vivo os acontecimentos.

Nesta secção, parto da observação directa de três eventos relacionados com cultura pop, ocorridos em Portugal, o *Nihon Sekai*, *Comicon Portugal* e *Iberanime Lx*, bem como alguns testemunhos recolhidos através de questionários directos na Internet, da análise a partir de um jogo, o *Pokémon Go*, que embora recente já é um fenómeno de popularidade e de um conjunto de obras de manga, *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, *Dragon Ball* de Akira Toriyama e *Naruto* de Masashi Kishimoto, que serão comparadas entre si bem como apontados alguns temas que me pareçam relevantes, nomeadamente o papel da mulher.

I. Eventos



Logo Niho Sekai -
smash.brosportu
gal.blospot.com

Nihon Sekai

Este pequeno evento, o primeiro que observei, teve lugar no auditório da Faculdade de Medicina Dentária da Universidade de Lisboa durante o dia 28 de Novembro de 2015.

O pequeno espaço do evento viu-se transformado num quase universo paralelo com personagens dos livros aos quadrinhos e das séries animadas japonesas.

Por um dia, milhares de pessoas, na sua maioria jovens, reuniram-se para trocarem experiências e conhecimentos mas também para se actualizarem em relação ao material não-virtual acerca do tema.

Foi nesta primeira observação que tomei contacto com *cosplay* 'ao vivo', até então apenas o tinha visto na internet e televisão. Aqui, ainda que em pequena escala, consegui começar a compreender o funcionamento de um evento desta natureza.

Antes de começar a descrever o evento em si e como funcionou, gostaria de dar a conhecer a sua história.

Breve História

O *Nihon Sekai* começou a 15 de Dezembro de 2012 na Azambuja com o apoio da Câmara Municipal daquela localidade, na cedência do espaço, e da Embaixada do Japão na organização dos conteúdos. Na primeira edição, a afluência foi de 200 pessoas.

Um ano depois, em 2013, o espaço do evento foi ampliado, bem como as actividades, ainda na Azambuja, e recebeu mais de 450 visitantes.

Em 2014, o evento muda-se para Lisboa onde recebeu mais de 1.000 visitantes.

Actividades e Espaço

O evento estava dividido, na sua extensão, em duas áreas principais:

- *Workshops*- Onde decorreram pequenas aulas de 45 minutos cada, sendo que a maior durou 90 minutos, de como jogar Cartas MTG (*Magic The Gathering*), desenhar manga, fazer os próprios fatos de *Cosplay*, *Origami* (dobragens de papel colorido), aprender a dobrar lenços *fusoshiki*, cuidar de bonsais, árvores anãs japonesas, e, até, aprender um pouco da língua japonesa. Esta zona localiza-se na parte superior do edifício.

- Palco *Nihon Sekai*- onde decorriam concertos de música pop japonesa, concursos de *cosplay* e AMV (Anime Music Video), palestras sobre experiências de vida no Japão, torneios em duelo, nomeadamente de *Steampunk*, em que os participantes se defrontaram com armas falsas de projectil com o objectivo de derrubar o adversário como se estivessem dentro de um vídeo jogo, uma vez que o duelo era acompanhado por uma performance; painéis de discussão, no caso teve a presença do actor e dobrador João Loy, conhecido por dobrar a voz do personagem *Vegeta* na versão portuguesa da anime *Dragon Ball*. Sendo que n intervalo de cada actividade, havia uma demonstração de dança por parte de um grupo de raparigas as *E-Den*.

A complementar as áreas principais, havia uma de restauração onde os visitantes podiam experimentar gastronomia japonesa e outra de venda de *marchandise*, produtos relacionados com cultura pop japonesa n caso deste evento.

ComicCon

No segundo momento de observação, optei por algo em maior escala, com mais gente e distribuído por mais dias. Foram três, mas apenas observei os dois últimos visto que o evento se realizou fora de Lisboa, cidade onde vivo.

O evento em questão é inspirado num americano que abrange toda a cultura pop, desde séries de televisão, vídeo jogos e filmes entre outros. Por ser um evento estrangeiro, é necessário contextualiza-lo e contar brevemente a sua história.

Comicon Internacional

Logotipo ComicCon Internacional
www.wikipedia.org



Começou por chamar-se «San Diego's Golden State Comic-Minicon» e realizou-se a 2 de Março de 1970 no «US Grant Hotel» na baixa de San Diego, Califórnia (EUA) por um grupo de fãs de banda desenhada, filmes, séries e ficção científica. Teve como principal objectivo divulgar a cultura pop pela América.

Conseguiu, na primeira edição, 100 participantes e teve como convidados especiais Forrest J. Ackerman (1916-2008), editor de uma revista de ficção científica, escritor de ficção científica e criador de uma comunidade de fãs do género; e Mike Royer (1941), artista de Banda Desenhada que trabalhou com a Walt Disney Company.

O sucesso foi tal que tiveram de alargar para três dias, no mesmo ano, mas passados cinco meses, de 1 a 3 de Agosto no mesmo sítio. Nesses dias, o número de participantes ultrapassou os 300. Teve de como convidados Ray Bradbury (1920-2012), escritor americano de ficção, Jack Kirby (1917-1994), artista de banda desenhada, escritor e editor e E. Von Vogt (1912-2000), escritor canadiano de ficção científica.

O evento realizou-se na cave do hotel e inclui: painéis com os convidados, projecção de filmes, entre outros; criando um modelo para todos os eventos do género.

Os fundadores quiseram incluir não só as suas preferências, mas tudo o que estivesse relacionado com a cultura pop da altura, tal como filmes e livros de ficção científica e fantasia.

Em 1972, com a crescente fama, muda o nome para «San Diego's West Coast Comic Convention», sendo que um ano depois, em 1975, muda novamente para «San Diego Comic-Com». Em 1995, é-lhe atribuído o nome por que é conhecido na actualidade: «Comic-Com International: San Diego».

Nos últimos anos, registou uma participação de mais de 130.000 pessoas.

O centro principal do evento foi, durante os anos 70, e depois do Grand Hotel, o El Cortez Hotel. Em 1979, muda-se para o Centro de Convenções e Artes Performativas de San Diego até 1991, altura em que se fixa no sítio onde se realiza actualmente, o Centro de Convenções de San Diego.

Com o aumento do número de participantes, o evento expandiu-se para outras partes da cidade como parques públicos e outros hotéis. Nesses locais, são organizados eventos-satélite, ligados aos videojogos, anime e cinema de autor como o Festival Internacional de Cinema Independente da Comic-Com e os «Eisner Awards», considerados os «Óscares» da Banda Desenhada. Todos estes eventos criam uma espécie de «Campus» com várias actividades a decorrer em simultâneo.



Vista Entrada Comicon Internacional -
madcatz.com



Vista dos *stands* Comicon Internacional - beacon.wharton.upenn.edu

Os Criadores

Shel Dorf (1933-2009)

Foi um desenhador americano de «comic-strip», pequenas tiras de banda desenhada humorística geralmente publicada em revistas e jornais, sendo que o primeiro jornal que publicou este género de sátira foi o «Yellow Kid», nos finais do século XIX.

As tiras são desenhadas na horizontal, com alguns balões de diálogo. Nos jornais diários, onde eram publicadas, as tiras eram impressas a preto e branco, mas ao Domingo, eram maiores e impressas a cores. O exemplo mais conhecido em Portugal foi o da Banda Desenhada «Calvin e Hobbes» de Bill Waterson publicada no jornal «Público».

A ligação de Dorf aos eventos começou em 1964 quando Robert Brush, um produtor e argumentista, organizou uma convenção em Nova Iorque chamada «Comic Book Convention» que atraiu muitos fãs e entusiastas de Banda Desenhada incluindo Dorf, já mencionado, e Jerry Bails, considerado um dos «pais das convenções». No ano seguinte, Dorf e Jerry Bails organizaram um evento, que veio a ser anual, chamado «Detroit Triple Fan Fair».

A ligação de Dorf aos eventos começou em 1964 quando Robert Brush, um produtor e argumentista, organizou uma convenção em Nova Iorque chamada «Comic Book Convention» que atraiu muitos fãs e entusiastas de Banda Desenhada incluindo Dorf, já mencionado, e Jerry Bails, considerado um dos «pais das convenções». No ano

seguinte, Dorf e Jerry Bails organizaram um evento, que veio a ser anual, chamado «Detroit Triple Fan Fair».

Richard Alf (1952-2012)

Foi o segundo fundador da ComicCon Internacional, despendendo o transporte e o dinheiro para o primeiro evento em San Deigo no qual foi «chairman», tendo deixado a sua posição de voluntário na convenção.

Foi, também, dono de uma livraria de banda desenhada chamada «Comic Kingdom» nos arredores de San Diego.

Ken Krueger (1926-2009)

Editor, «publisher» e distribuidor de banda desenhada de ficção científica. Foi dono de livraria «Ocean Beach» em San Diego.

O primeiro evento em que participou foi o «World Science Fiction Convention» em Nova Iorque no ano de 1939.

Foi o impulsionador de vários autores de ficção científica e banda desenhada como Greg Bear, Scott Shaw, Dave Stevens e Jim Valentino.

Mike Towry

Foi o terceiro fundador da ComicCon Internacional. Ele e os outros fundadores foram homenageados em 2009 na ComicCon pelo seu contributo.

Greg Bear (1951-)

Escritor americano de ficção científica e um dos fundadores da ComicCon Internacional.

O Local

San Diego Convention Center

Localiza-se no «Marina District» na baixa de San Diego na Califórnia, EUA. Tem 57.200 m² de área. Começou a ser construído em Março de 1987 e concluiu-se em

Novembro de 1989, tendo capacidade para 125.000 pessoas e o pavilhão principal tem 8.400 m² de área.

No ano de 2001, iniciou-se um plano de expansão da área do centro que foi inaugurada em 2008, estando ainda prevista mais uma expansão a iniciar no ano de 2016.

ComiCon Portugal

Logotipo ComiCon Portugal
www.porto.pt



Em Portugal, o evento realizou-se entre os dias 3 e 5 de Dezembro na Exponor, Feira Internacional do Porto, na zona de Matosinhos, Leça da Palmeira, que tem 60 mil m² de área coberta e é gerida pela Associação Empresarial de Portugal. O evento é organizado pela CITY-Convention In The Yard com sede no Porto, desde 2014 no primeiro fim-de-semana de Dezembro, sendo esta a segunda edição.

Como já foi referido, a observação decorreu durante os dias 4 e 5 de Dezembro e foi dividida em duas etapas: observação das actividades e captação de imagens ilustrativas e registo das observações em formato diário de campo e pequenas notas.

No primeiro dia, as observações começaram logo à chegada ao recinto do evento, mesmo antes de entrar. Deparei-me com uma longa fila, de alguns milhares de pessoas, que percorria quase toda a parte exterior do edifício e parque industrial.



Vista de um dos pavilhões da
Exponor 4/12/2015 imagem da
autora



Ao longo da fila de espera, pude constatar que a maior parte dos visitantes eram jovens adolescentes, com alguns adultos. Viam-se, também, famílias inteiras, algumas mascaradas como as personagens da banda desenhada ou dos filmes.

Uma vez ultrapassada a fila e entrado dentro do pavilhão, a desorientação é grande, uma vez que a multidão que vai entrando é enorme. Os milhares de pessoas encontrados lá fora reúnem-se e passeiam-se pelo recinto, quer estejam mascarados ou não.

Assim que me embrenho na multidão, a primeira coisa que me chama a atenção é um desfile de cosplay, mas protagonizado por actores profissionais, alusivo ao filme *Star Wars*, tema em torno do qual gira o evento.

O desfile é constituído por um conjunto de personagens do filme representativas da *Guarda Imperial* de *Darth Vader*, o principal vilão da saga de ficção científica e espacial. O nome da apresentação é *Marcha Imperial* e percorre o recinto de forma imponente como se de uma cena do filme se tratasse, fazendo-se acompanhar por música da banda sonora do mesmo.



Vistas do Desfile *Marcha Imperial*
4/12/2015 imagens da autora

Depois do desfile, o 'passeio' pelo recinto continuou. Durante a recolha de informação, constatei que os visitantes tinham total liberdade de circulação, não havendo um percurso recomendado, entre expositores de banda desenhada não japonesa onde autores e desenhadores expunham o seu trabalho; até expositores de venda de *merchandise*, que iam desde figuras, *t-shirts*, *posters*, livros, canecas entre outros. Todos eles frequentados por milhares de pessoas, a maior parte jovens.



Peluches
www.seriesdatv.pt



No espaço do evento, ainda de grandes dimensões, pude observar duas zonas distintas de *stands*, para além dos já mencionados: uma onde era vendido *marchandise* relacionado com cultura pop japonesa, nomeadamente anime, manga, *cosplay* e outra relacionada com cultura pop americana nomeadamente com *Star Wars*.

Numa outra zona, com palcos onde actividades em paralelo, destinadas sobretudo às famílias, nomeadamente crianças; e os pequenos auditórios onde eram projectadas curtas-metragens de animação de autores portugueses e estrangeiros e outros onde se podiam conhecer actores de filmes e séries americanas.

Posso, ainda, denominar mais duas zonas: uma de alimentação, com rulotes de comida rápida; e outra onde eram expostos componentes de filmes como o carro usado no filme «Regresso Ao Futuro» ou uma nave das «Star Wars» em tamanho real. Tudo isto complementado com uma zona de jogos de tabuleiro, perto dos *stands* de *marchandise* e outra de jogos de vídeo.

Neste evento, tive conhecimento de uma editora portuguesa de manga constituída por um grupo de raparigas, Joana Rosa, Maria Borges e Iris Monteiro, que publica um jornal de dois em dois meses chamado *Jankenpon*, com ilustrações das próprias. Através deste jornal e do evento, também promoveram um concurso de desenho estilo manga, feito por mulheres e para mulheres, cujos trabalhos vencedores estavam expostos no seu *stand*.



Stand do Jornal Jankenpon
5/12/2015 imagem da
autora

Todas as actividades, como já foi referido, acolhiam muitas pessoas, mas houve uma que conseguiu acolher muitas mais: o Concurso de *Cosplay*, *Heróis do Cosplay*, que decorreu no final do primeiro dia. Considerado o ‘momento alto’ do evento, o espectáculo é constituído por um júri formado, neste caso, pelo vencedor do concurso do ano anterior, o organizador do concurso, alguém ligado á organização do evento, e um convidado internacional, no caso um *cosplayer* italiano, de nome Leon Chiro, que venceu vários concursos internacionais. De seguida, os concorrentes são apresentados por uma dupla de anfitriões que entusiasmam a multidão que assiste. Os concorrentes são apresentados pelo seu nome ou *nick* e pelo nome da personagem que representam bem como da série ou vídeo jogo de que fazem parte. Para além de apresentarem os fatos, os concorrentes fazem uma pequena performance que recria o ambiente da personagem, para isso, recorrem à projecção de um cenário em vídeo bem como música e efeitos sonoros. No final, são avaliados e atribuídos prémios aos melhores fatos e performances.



Apresentadores e
Organizadora do
Concurso de *Cospaly*
(fintendo.net)

Algumas actuações do Concurso de
cosplay (ptanime.com)

A observação 'in loco' permitiu-me perceber melhor o contraste entre os concorrentes do concurso e os restantes visitantes que praticam *Cosplay*.

Efectivamente, essa distinção existe e está bem presente ao longo do evento. Os concorrentes formam uma elite bem definida, distinguida pelo próprio nome do concurso, *Heróis do Cosplay*, que os dignifica e glorifica, não aparecendo ou aparecendo esporadicamente entre os restantes onde não se mostram por inteiro por recearem que o seu fato seja copiado por outro concorrente ou porque estão no local da prova a ensaiar.

Os restantes *cosplayers* não participam em concursos, mas admiram quem participa, transformando os concorrentes em verdadeiras 'celebridades' do *cosplay*, cujos fatos lhes servem de inspiração para as suas próprias criações.

No último dia de observações, a afluência foi bastante menor, embora ainda se pudessem observar alguns milhares de pessoas, que no dia anterior. Como tal, pude explorar melhor o recinto.

Assim, consegui observar que no lado do recinto onde se localizavam os pequenos auditórios e palcos, havia uma exposição de *cosplay*, que incluía fatos e acessórios bem como pequenos vídeos onde se mostravam as provas onde esses fatos eram usados.



Fatos de *cosplay* para alugar
5/12/2015 imagem da autora



Exposição de *cosplay*
5/12/2015 imagem da autora

Para muitas actividades, mas também para quem não tinha trazido fato e gostava de experimentar, era possível alugar um dos fatos da exposição durante o tempo de permanência no evento e devolver quando saísse. O preço do aluguer estava incluído no preço do bilhete.

Durante todo o evento, tive oportunidade de observar o contraste entre as duas culturas pop. Ambas abrangem os jovens, mas a americana acompanha gerações, não só os filhos, mas os pais. Um caso desses foi o facto de o tema principal do evento ser a «Guerra das Estrelas», uma séria de filmes que abrangem toda a família por ser mais conhecido a nível mundial.

A Cultura Pop Japonesa, apesar de ser global, é mais «conhecida» entre os jovens, do que entre os adultos, embora esteja a «conquistar» terreno, sendo a maior prova o evento em questão.

No caso da Cultura pop americana, aqui representada pela «Guerra das Estrelas» ou «Star Wars», abrange um público mais vasto, nomeadamente jovens mas também adultos e crianças. Foi possível ver famílias inteiras vestidas de *Jedi* e outras personagens do filme.

Desta forma, pode concluir-se que ambas as culturas pop se complementam, apesar de as visões dos seus consumidores serem diferentes.

Logo Iberanime-
animanina.blospot.com



Iberanime Lx 2016

No terceiro momento de observação, optei por outro evento em grande escala. Desta vez, o Iberanime Lx 2016 que se realizou nos dias 7 e 8 de Maio de 2016 na Meo Arena em Lisboa.

Para melhor compreender a dinâmica do evento, nomeadamente de bastidores, inscrevi-me como voluntária no mesmo, o que possibilitou uma observação mais privilegiada.

Antes de emergir na observação do evento em si, e á semelhança do que fiz com os eventos anteriores, vou apresentar o local do evento bem como uma breve história do mesmo e da empresa que o organiza.

-Meo Arena- exterior-
www.tvi24.iol.pt



O Local

Meo Arena

A Meo Arena localiza-se no Parque das Nações em Lisboa, mais concretamente na zona ribeirinha. Tem capacidade para 20.000 pessoas e é considerado a maior sala de espectáculos do nosso país.

Anteriormente conhecido como Pavilhão Atlântico, foi pensado durante a projecção da Exposição Internacional de 1998, também conhecida por Expo 98. Na altura, a capital não tinha grandes salas para espectáculos e as que existiam tinham uma capacidade limitada a 4.000 lugares.

Depois de construído, já na Expo 98, o pavilhão acolheu a exposição «Oceanos e Utopias» de François Confino e Philippe Genty produzida pela empresa de eventos francesa Rozon. O espectáculo combinava efeitos visuais, sonoros e teatrais.

Depois da Expo 98, o pavilhão foi comprado pelo consórcio Arena Atlântico, que lhe deu o nome de Pavilhão Atlântico, em 2012. Um ano depois, em 2013, a empresa de telecomunicações portuguesa Portugal Telecom (PT), adquiriu os direitos do nome do pavilhão e passou a chamar-se Meo Arena.

Um dos principais eventos que é acolhido pelo pavilhão é o Ibern anime, evento dedicado á cultura pop japonesa que começou em 2010 na Sala Tejo da Meo Arena,

uma sala de menor dimensão anexa à sala principal. Por ter tido muita popularidade, passou a realizar-se também na cidade do Porto no mês de Outubro. Sendo que em Lisboa se realiza entre os meses de Abril e Maio. Devido à popularidade também em Lisboa, o evento abandonou a Sala Tejo e ocupou a sala principal bem como todo o recinto anexo.

A organização

O Iberanime é organizado pela empresa Manz Produções, nascida em 1991 como uma empresa ligada a eventos de Fitness, exercícios de ginásio. Ao longo dos últimos anos, tem vindo a expandir a sua actividade quer a nível nacional quer internacional, como a vinicultura e o entretenimento, sendo esta a sua principal área de actuação.

Constituição do Espaço do Evento

A observação do evento iniciou-se com o panorama geral, com destaque para as várias partes que o constituem:

-J-Pop- Área dedicada à cultura pop japonesa com venda de *marchandise*, concursos de cosplay, Karaoke, ParaPara Dance, dança com movimentos repetidos de pernas, pés, mãos e braços; Concurso de AMV, vídeos feitos por fãs de anime com pequenos cliques de animes acompanhados por música e, eventualmente, alguns efeitos visuais; jogos de cartas, chamados Trading Card Games; concursos de desenho; *workshops*; Retrogaming, que significa coleccionar ou jogar jogos antigos de vídeo, entre outros.

-Cultura Tradicional Japonesa- com uma exposição de Bonsais, demonstração de Artes Marciais, nomeadamente Kendo, uma modalidade semelhante á esgrima mas realizada com espadas de bambu e equipamento semelhante ao de um samurai; e Aikido, uma outra modalidade de artes marciais que se assemelha ao judo, embora o equipamento e os movimentos não sejam os mesmos. Origami, a arte de dobrar folhas de papel colorido de forma a criar figuras de animais, na maioria das vezes; Língua e Caligrafia japonesas em que o visitante podia levar para casa uma tira de papel com o seu nome escrito em japonês. Também é dada a oportunidade de provar a comida japonesa, bem como de experimentar um Quimono, traje tradicional japonês, um pouco á semelhança do que aconteceu na *Comicon* com o aluguer dos fatos de

cosplay. A única diferença era que os quimonos só se podiam usar dentro do espaço onde eram experimentados. O visitante vestia-os, tirava uma fotografia e devolvia. No mesmo *stand*, era ainda possível aprender a dobrar lenços de seda de forma artística, bem como ver algumas maquetas de edifícios tradicionais japoneses e alguns dos diferentes quimonos usados no dia-a-dia japonês, nomeadamente em profissões como a de vendedor. Existiam, também, vídeos sobre rituais e actividades tradicionais japonesas como os arranjos florais e a cerimónia do chá.



Stands Entrada
[Facebook.com/lberanimelx2016](https://www.facebook.com/lberanimelx2016)

- IA! Plus- dedicada á «outra» cultura pop, também com venda de *marchandise*, jogos de tabuleiro, *meet&greet* com *youtubers*, pessoas, geralmente jovens, que criam vídeos e os divulgam através da rede social de vídeos *Youtube*, ficando famosos; robótica, *Game Developers*, jovens que desenvolvem jogos de vídeo, *comics* e BD.

Estas três áreas estão divididas por secções no evento: no piso da entrada, estão os *stands* correspondentes à cultura tradicional japonesa, sendo que também existe o espaço do Karaoke e da venda de *marchandise* de autor, artistas que vendem o seu trabalho personalizado muitas vezes; no piso inferior, encontram-se as áreas dedicadas à cultura pop japonesa nomeadamente os stands de venda de *marchandise* mais popular, mas também o espaço dos workshops, um auditório para projecção de filmes e a área dedicada aos jogos de vídeo.

-Artes Marciais
Facebook.com/lberanimelx20
16



Workshops-
Facebook.com/lberanimelx2016



Durante o primeiro dia de observação, apenas tive possibilidade de observar o evento na sua generalidade devido á grande concentração de pessoas no *hall* de entrada e também no piso inferior. Devido a esse facto e também ao de ser voluntária e não ser dado muito «espaço de manobra», não me foi possível captar qualquer imagem. Mas, apesar das dificuldades, foi possível estabelecer alguns pontos de comparação em relação a eventos anteriores, nomeadamente com a *ComiCon*. Resolvi, elaborar os seguintes pontos de semelhança e divergência:

- Espaços do evento- ambos os espaços são grandes em dimensão mediática e em número de visitantes. No entanto, por ser um evento mais específico, com incidência na cultura pop japonesa, o espaço seja fisicamente mais pequeno.

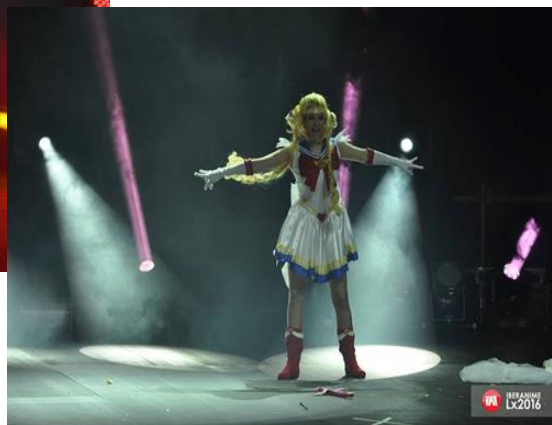
- Visitantes e Tema- como foi referido no tópico anterior, ambos os eventos tiveram um grande número de visitantes. Porém, a grande maioria eram jovens, apesar de irem famílias também. Enquanto na *ComiCon* se verificou uma grande afluência de

grupos intergeracionais em que havia, pelo tema do evento e por ser mais abrangente, uma partilha de experiências ligadas à cultura pop. Neste evento, essa partilha era mais evidente por parte dos jovens, os filhos mostravam aos pais o «seu mundo», os seus gostos. Na grande maioria dos casos, os pais apenas acompanhavam os filhos ao evento, não se identificando ou, até desconhecendo, a cultura pop japonesa.

-Pontos altos - ambos os eventos tiveram os seus «pontos altos», ou momentos onde o entusiasmo dos visitantes foi maior. Na *ComiCon*, o «ponto alto» do evento foi o concurso de Cosplay. Neste evento, pude verificar a existência de dois «pontos altos»: o concurso de cosplay, mais presente o relacionado com anime e manga, embora também marcassem presença o de outros personagens, nomeadamente do universo Disney e Marvel. O concurso de cosplay desenrolou-se no primeiro dia de observação e seguiu a mesma linha do evento anterior. O segundo «ponto alto» aconteceu no segundo dia de observação, mesmo no final do evento: o concerto da banda portuguesa Blasted Mechanism, do qual consegui algumas imagens. Este concerto conseguiu aliar dois elementos dominantes do evento: a música e o Cosplay, já que os próprios artistas actuam como personagens, com o seu próprio cosplay.



Concurso de Cosplay-
[Facebook.com/Iberanimelx2016](https://www.facebook.com/Iberanimelx2016)



Para contextualizar melhor, conto um pouco da história da banda.

Os Blasted Mechanism são uma banda portuguesa, como já foi referido, que nasceu em 1995 e é constituída por: Guitshu na voz; Valdjiu no bambuleco, kalachakra e banjo-bandola, instrumentos construídos e inventados pela banda; Ary, no baixo, Syneson na bateria; Winja na percussão e didgeridoo; e Zymar na guitarra, cítara electrónica e teclas. São uma banda rock como género central, embora tenham influências da música electrónica e algumas influências orientais, nomeadamente nos instrumentos construídos por eles.

A banda, tal como os cosplayers, assume uma identidade própria enquanto estão a actuar, fazendo com que pareça haver três realidades paralelas: a do evento, a do concerto e a fora da Meo Arena. Sendo a dos voluntários e a dos visitantes que estão fora do espaço do concerto, mas dentro do pavilhão na zona entre *stands*, um «meio-termo».

Concerto Blasted Mechanism
8/5/2016 imagem da autora



No segundo dia de observação, já me foi possível tirar algumas fotografias, bem como deambular pelo recinto com mais calma. Pude constatar que o *merchandise* vendido nos *stands* não variou muito do encontrado na *ComicCon*: *posters*, livros, figuras, almofadas, porta-chaves, canecas, camisolas, chapéus, comida e bebida, entre outros.



- Stands 1- bongop-leituras-bd.blospot.com



Vista dos *stands* 8/5/2016
imagem da autora

O evento mostrou-me vários pontos de vista através dos quais construí a minha análise: o ponto de vista do voluntário, que está do lado de dentro a receber e a ajudar os visitantes a orientarem-se; os visitantes, que se ajudam uns aos outros através partilha geracional; os *cosplayers*, que assumem uma categoria especial de visitantes com uma identidade definida; os autores e convidados que expõem e falam sobre o seu trabalho dando-o a conhecer a cada vez mais pessoas.

Apesar de ter sido um evento mais específico, permitiu conhecer diferentes variantes da cultura pop japonesa e concluir, uma vez mais, que se trata de uma cultura em ascensão no nosso país e no resto do mundo.

II. Questionários

A segunda parte da recolha de informação consistiu numa série de entrevistas via *online*, através da rede social *Facebook*, mas só se conseguiu obter um número reduzido de respostas, com idades compreendidas entre os 14 e os 45 anos. O questionário constituiu-se por uma série de 10 perguntas distribuídas por dois grupos. O primeiro, com perguntas referentes à manga e anime e o segundo ao cosplay e eventos.

Antes de elaborar o guião, comecei a procurar por informantes. Como não os pude abordar durante os eventos que assisti, devido à grande quantidade de pessoas presente e ao pouco tempo disponível para as mesmas optei pela pesquisa *online* através das redes sociais, nomeadamente o *Facebook*.

Depois, elaborei o guião de acordo com o público-alvo que iria encontrar *online*, sendo que esse primeiro questionário tinha apenas 8 perguntas. À medida que fui interagindo com os entrevistados foram surgindo sugestões de perguntas feitas pelos mesmos. Sugestões, essas, que foram aceites e deram origem a um novo conjunto de perguntas, passando de 8 para 10, como referi anteriormente. Foi, então, formado um grupo dentro da referida rede social para responder às perguntas. O guião era enviado através de mensagem para o grupo e os elementos do grupo que aceitaram preencher o referido guião, enviaram as respostas por correio electrónico disponibilizado pelo mesmo meio.

Análise dos Questionários:

Apesar do reduzido número de respostas obtidas, da análise efectuada, foi possível salientar as seguintes tendências:

Numa primeira abordagem, os primeiros a responder foram mulheres, cerca de 75%. Mais tarde, consegui respostas de homens, cerca de 25% dos inquiridos, sendo que a maioria dos informantes, utiliza a internet para visionar anime e ler manga. Começam a ver a anime porque leram a manga ou porque ficaram com curiosidade ou, então, porque lhes foi recomendado por outros, nomeadamente amigos, familiares ou conhecidos, bem como através de programas de televisão, como se pode constatar por alguns excertos das respostas obtidas. Os nomes dos inquiridos variam entre verdadeiros e pseudónimos, conforme o nome pelo qual são tratados na rede social, sendo que a maioria optou por dar o seu nome de nascença.

«Soube da existência de banda desenhada japonesa através de um programa sobre banda desenhada no mundo, que deu nos últimos tempos do programa do Vasco Granja, em 1990, se não me engano.» (Leo)

Quanto ao cosplay e eventos, a maioria dos entrevistados pratica esta arte porque se identifica com uma personagem de um determinado anime/manga:

«Escolho as personagens com base no quanto gosto da personagem em si e do quanto gosto do fato também.» (Jo) ou por influência de outros:

«Escolho por Personagens que gosto ou com que me identifico, ou por opinião de amigos meus» (Jéssica)

Sendo que grande parte apenas se veste para eventos, havendo uma minoria que se veste para sessões fotográficas de cosplay ou para encontros particulares:

«Claro está, quando realizo um photoshoot ou quero experimentar um tipo de maquilhagem diferente ou um novo acessório, tenho sempre que ver como fica o total do fato, por isso vejo-me na obrigação de dar o meu melhor para fazer justiça à personagem!». Ou de outra: «Faço cosplay para os eventos e para os encontros que fazemos entre amigos.» (Raquel)

Também pedem ajuda a familiares para a confecção dos fatos: «Se é muito complicado, encomendo a outros para o fazerem.» (Sara);

«Os fatos, os acessórios e tudo mais que o cosplay acarreta, normalmente sou eu que faço, mas uma vez ou outra procuro a ajuda da minha mãe ou da minha avó, por terem muito mais experiência em costura.» (Jo).

A grande maioria dos entrevistados identifica-se de alguma forma com a mensagem que é transmitida pelo anime e pela manga, talvez mais que outras bandas desenhadas por estas terem uma história que os cativa mais, mas também porque se identificam com os valores transmitidos por elas, influenciando o seu dia-a-dia, seja no comportamento que adoptam perante as situações do quotidiano ou nas decisões que tomam. Neste campo, os exemplos são muitos, mas estes foram aqueles que achei mais relevantes:

«Para mim o anime/ manga é mais do que um simples passatempo, é algo com o qual se aprende de um modo mais "soft" e com alguma animação coisas necessárias para a vida, por exemplo "nunca desistir dos objectivos, sonhos"(naruto e one piece); a "importância de bons amigos /família" (fairy tail); "para o sucesso não existem atalhos"(full metal alchemist e naruto); "cumprir sempre as promessas"(naruto); "nunca abandonar um amigo" (naruto, one piece, fairy tail, bleach, {esta é uma msg que quase todos se não mesmo todos passam}); "a importância das regras, mas sobre isso dos amigos" (naruto - kakashi em uma frase: "no mundo shinobi (ninja) aqueles que quebram as regras são lixo, mas aqueles que abandonam os amigos são piores que lixo"); "trabalho, esforço e dedicação são importantes sem eles não se sai do lugar"(naruto-rock lee).» (Jéssica);

«Graças ao cosplay, já fui reconhecida umas quantas vezes na minha faculdade pela minha página ou porque me viram em eventos e gostaram tanto do meu fato como da minha personalidade. Sobre a cultura pop japonesa, posso dizer que estou aos poucos a ver-me mais e mais afeiçoada a ela. Em breve planeio tirar um curso de japonês e a minha vontade de visitar o Japão e aprender mais sobre a sua cultura cresce de dia para dia!» (Raquel);

«Eu acho que sei mais sobre o Japão do que sei sobre Portugal XD Já nem ouço música portuguesa ou inglesa, ouço k-pop e j-pop» (Teresa).

Os entrevistados mais velhos, a maioria, dão respostas mais longas, o que poderá indicar não só um olhar mais crítico sobre o tema, mas também uma maior influência no dia-a-dia visto já terem travado conhecimento deste universo durante a infância e adolescência.

«(...) já sabia o que eram desenhos animados japoneses desde os anos 70 (...)» (Leo)

A única mais nova, de 14 anos, deu respostas mais curtas e concisas, o que poderá indicar que ainda não possui conhecimento suficiente sobre o tema, que ainda o está a descobrir.

Outro dado curioso nas respostas esteve no facto de os rapazes serem mais «técnicos» que as raparigas. Enquanto as descrições das raparigas são muito baseadas numa leitura mais emocional das histórias, tanto pela mensagem que transmitem como pela maneira como as influencia no seu dia-a-dia, como no caso da Jéssica referido acima. Sendo essa influência menos visível em alguns rapazes:

«Este tipo de media tem grande influência na minha vida no sentido em que é aquilo que me ocupa grande parte do tempo livre, quer seja vendo anime, lendo manga, visual novels ou light novels, entre outros. Nem todos os anime, manga, etc. têm uma mensagem a passar, sendo que alguns pretendem apenas ser um meio de "auto-inserção" e auto-gratificação para o leitor (o que é o caso em múltiplas light novels e respetivas adaptações em formato anime, por exemplo). Para os que têm mensagens a passar, escolho apenas compreendê-las e verificar que fazem sentido no contexto do enredo. O máximo de influência que estes media têm tido sobre mim é de me terem dado algum interesse em aprender, de forma independente, a língua japonesa, por forma a conseguir consumir uma maior variedade de anime, manga, visual novels, light novels e outros jogos que não tenham sido nem venham a ser traduzidos.» (João)

«A cultura pop em particular não sei, mas a influência do que vi/li em si já me levou a comprar alguns livros, estar aberto a outros estilos de música, traduzir uma OVA, etc.» (Gonçalo)

E apenas um caso em que essa influência é mais emocional:

«Influência directa não tem propriamente, mas é um mundo onde podemos conhecer muita gente que partilha os mesmo gostos e que pensa um pouco fora do quadrado.»

Em conclusão, tanto em rapazes como em raparigas este tipo de cultura pop tem, de uma forma geral, alguma influência no seu quotidiano mas, também, nas suas formas de pensar e de ver o mundo.

III. Análise e Comparação de Manga e Anime

Ao longo do tempo, a sociedade em geral e a japonesa em particular, tem sido moldada por diversos factores como a História, a Economia ou a Política.

No entanto, existe um outro factor que embora não seja muito referido, também constitui uma influência para a sociedade: a cultura popular, no caso da japonesa através da anime e da manga.

Segundo o autor Sean Borden (2001), a anime e a manga, enquanto elementos dessa cultura, constituem-se como instrumentos para a análise da influência real que exercem na sociedade japonesa e na sociedade em geral.

Para compreender melhor estas mudanças e as suas consequências, parto da análise e comparação de três obras de manga bastante populares, não só entre os japoneses mas em todo o mundo, que constituem uma inspiração para muitos elementos da sociedade, sobretudo os jovens, por representarem não só o seu estilo de vida como também a sua perspectiva sobre o mundo, pois apesar de diferentes na história e nos autores, têm em comum situações e valores da vida real.

Primeiro, contarei um pouco da sua história não só enquanto publicação, mas também uma síntese do seu enredo. Depois, apresentarei as suas características comuns, seja em termos de valores transmitidos aos leitores e espectadores ou da maneira como os autores as abordam em cada uma delas.

Os principais temas analisados serão: a evolução do papel da mulher na sociedade, relacionado com a família, a vida de estudante, a amizade, o amor, entre outros.



DragonBall

Manga criada por Akira Toriyama em 42 volumes e publicada, inicialmente, na revista *Weekly Shonen Jump* em 1984 com um total de 519 capítulos, que deram origem a duas séries anime: *DragonBall* e *DragonBall Z* com transmissão no Japão entre 1986 e 1996. A história da primeira série é baseada nos primeiros 16 volumes da manga e a segunda nos últimos 26.

A história de *DragonBall*, como já foi referido, é baseada num conto tradicional chinês chamado *Viagem ao Oeste* e segue as aventuras de um rapaz chamado *Songoku* que vive na Montanha Paozu, para tentar reunir uns objectos mágicos, que dão o nome à série, chamados Bolas de Cristal ou Esferas do Dragão que realizam qualquer desejo.

Nesta obra, existe um encontro entre o passado, através das artes marciais, principal tema, uma arte de defesa milenar usada pelos guerreiros japoneses, mas também uma forma de potenciar a paz interior, tudo isto pautado por paisagens campestres onde animais pré-históricos convivem com os humanos e outras espécies do presente; e o futuro através da representação das cidades futuristas com carros voadores e robôs que ajudam nas tarefas domésticas.

Tudo complementado com elementos mitológicos como o dragão que é evocado quando se reúnem as 7 bolas de cristal, o número 7 que se associa à boa sorte; o macaco por o protagonista começar por ter uma cauda de macaco; ou o coelho relacionado com a mitologia da lua.

Ao longo de toda a obra, os homens são os protagonistas, seja pelo herói ou pelo autor. No entanto, existem personagens femininas que também têm destaque e cujo papel se revela importante para a história:

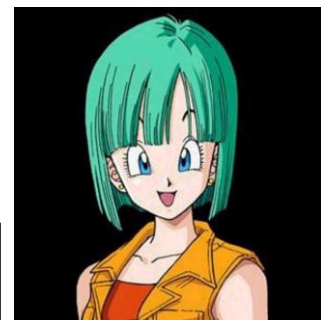
Personagens Dragon ball
Doutornerds.blogspot.com



- *Bulma*- filha de um cientista, assume-se como mulher inteligente e independente, sendo o 'cérebro' num grupo de homens cujos únicos atributos são a força física, sendo também a mecânica e inventora, fabricando e arranjando os veículos e outros acessórios que servem o propósito da história da anime e manga: encontrar as bolas de cristal.

Quando a situação o exige, assume uma posição de liderança levando os elementos masculinos a seguir as suas indicações. Mais tarde, assume o papel de mãe e de esposa, nunca deixando, ainda assim, as suas qualidades de mulher independente.

Bulma-
garotasdbz.blogspot.com



Kika- www.fanpop.com



Para a mulher da vida real, representa a mulher moderna que consegue conciliar os afazeres domésticos com os profissionais não se deixando influenciar pelos homens.

- *Kika*- filha do chefe de uma aldeia, assume-se como uma guerreira forte e determinada, embora pouco independente por vezes. Tal como Bulma, também toma uma posição de liderança quando a situação assim o impõe. No entanto, na maioria das vezes, o seu papel limita-se ao de mulher 'tradicional', dona de casa, esposa e mãe, sempre disposta a satisfazer os caprichos do marido, mas não deixando de dar a sua opinião.

Para muitas mulheres, representa a sua realidade embora de uma forma mais romântica, quase seguindo o estereótipo criado pela *Disney* em relação às Princesas.

Logo *Naruto*-
logodownload.org



Naruto

Manga criada por Masashi Kishimoto, publicada entre 1999 e 2014 pela revista *Weekly Shonen Jump*, a mesma que publicou *DragonBall*. A manga deu origem a duas séries anime: *Naruto* e *Naruto Shippuden*.

A história segue as aventuras e o crescimento, à semelhança da anterior, de um jovem ninja chamado *Naruto* que vive na *Aldeia Oculta na Folhagem* e possui o espírito de um demónio selado no seu interior.

Tal como em *DragonBall*, existe uma conjugação entre vida estudantil e relações familiares, caso da relação entre *Naruto* e os seus mentores, destaque para *Kakashi* e *Jiraya*; alguns elementos mitológicos como o caso de o espírito selado no *Naruto* ser uma raposa que se associa aos demónios na religião japonesa, e a narrativa que cruza elementos do Japão Feudal como os meios de correspondência entre as aldeias se fazer através de aves e outros animais, como cães e sapos; e do século XXI como as roupas, algumas cidades com prédios semelhantes aos que encontramos nas grandes cidades modernas do mundo e adereços nomeadamente os fios eléctricos que se vêem na aldeia do protagonista e noutras.



Personagens Naruto
www.gamelib.com.br

À semelhança de *DragonBall*, *Naruto* também é protagonizada por homens. No entanto, existem personagens femininas cujo papel se destaca ao longo da história em ambos os casos.



[Sakura- naruto.wikia.com](http://Sakura-naruto.wikia.com)

- *Sakura*- ninja e colega de *Naruto* e *Sasuke*, o seu rival. Durante a primeira parte da série, ela implica com *Naruto* e interessa-se, sobretudo, por agradar ao *Sasuke*, mostrando-se sempre submissa e assustada durante as missões mais perigosas precisando sempre da ajuda dos rapazes. Essa constante submissão fá-la sentir-se um ‘fardo’ que transforma numa necessidade de se afirmar perante os colegas do grupo.

Ao longo da série, sobretudo na *Shippuden*, essa independência e afirmação vão sendo adquiridas quer através dos treinos desenvolvidos com uma mentora que é ao mesmo tempo a líder da aldeia, quer das rivalidades que cria com *Ino*, uma rapariga na mesma posição.

Para a mulher da vida real, *Sakura* representa a luta diária que muitas mulheres travam para se afirmarem como independentes num mundo ainda dominado por homens.



Hinata-pt-
br.naruwikia.com

- *Hinata*- filha primogénita do *Clã Higuya*, família nobre e com bastante prestígio na aldeia onde vive, a aldeia do protagonista. Introversa e sempre na sombra do irmão *Neji*, *Hinata* acha-se um elemento fraco que não consegue alcançá-lo, mas o seu sonho é o de seguir o exemplo da sua mãe que, segundo se sabe pela narrativa, foi uma grande ninja.

Tudo isso muda quando se apaixonou pelo *Naruto*. A sua vontade de afirmação e reconhecimento por parte da família e sobretudo de *Naruto* vão crescendo, sobretudo durante a série *Shippuden*. Tornando-se numa mulher forte e determinada que segue os seus próprios instintos, um pouco à semelhança de *Sakura*.

Logo Sailor Moon
www.deviantart.com



Sailor Moon

Manga criada por Naoko Takeuchi em 52 capítulos e publicada na revista *Nakayashi* entre 1992 e 1997, que deu origem a uma série anime de 5 temporadas: *Sailor Moon*, *Sailor Moon R*, *Sailor Moon S*, *Sailor Moon SuperS* e *Sailor Moon Sailor Stars*, emitidas entre 1992 e 1996.

A história segue as aventuras de *Usagi Tsukino* e das suas amigas na luta contra as forças do mal ao mesmo tempo que descobrem o seu passado e o amor.

A narrativa de *Sailor Moon* caracteriza-se por ser uma série com protagonistas jovens que andam na escola, tal como na vida real, sendo nesse ambiente que a amizade mas também a rivalidade entre personagens surge.

Temas como o ciúme, a traição e a vingança são referidos nesta obra, o que reforça a humanização das personagens fazendo o leitor e espectador identificar-se com as dúvidas e frustrações das personagens.

Em *Sailor Moon*, o passado e o presente também se encontram, nomeadamente através da tecnologia que acompanha o tempo da narrativa, evoluindo na recente adaptação da manga para o tempo presente. O passado é expresso através de referências à mitologia chinesa, mas também japonesa e grega, nomeadamente a lendas relacionadas com a astrologia.

Segundo a autora, a obra surgiu como uma forma de se afirmar enquanto escritora e desenhadora de manga num mundo que pertencia maioritariamente aos homens. Já tinham surgido algumas obras escritas por mulheres, nomeadamente as Clamp, o 24 Year Group, entre outros; com mulheres como protagonistas ou com um

papel relevante, mas sempre apoiadas por uma ou mais personagens masculinas, caso de *Chobits* ou *Tsubasa Reservoir Chronicle* do grupo Clamp.

Com esta obra, a autora quis que as mulheres se afirmassem efectivamente como protagonistas fortes e determinadas, que se apoiam umas às outras, passando os homens para segundo plano, sendo elas a 'salvá-los'. Tal como nas anteriores, também existe um crescimento das protagonistas.



Personagens Sailor Moon
www.gaiaonline.com

A principal característica destas obras e da grande maioria delas é o facto de existir um grupo de personagens que apoiam o protagonista, havendo um espírito de união mais significativo que noutras obras de banda desenhada ocidental, como *Asterix* ou *TimTim*, em que mesmo haja um grupo de personagens quem 'salva o dia' é o herói, ou seja, o protagonismo é atribuído a uma personagem individual, ao passo que na manga e anime o protagonismo é partilhado por várias personagens que contribuem para o desenlace, geralmente positivo, da história.

III. *Pokémon*- Revisitando a popularidade



Logo *Pokémon*
commons.wikimedia.org

Como já foi referido, esta secção será dedicada a uma outra vertente relacionada com *manga* e *anime* que, apesar de se ter iniciado com um formato diferente, o de vídeo jogo, também se apresentou sob a forma de banda desenhada e série de animação, contribuindo de forma bastante notória, como a seguir explicarei, para a expansão do fenómeno cultural pop japonês pelo mundo. Este fenómeno, porém, manifestou-se através reintrodução do vídeo jogo, desta vez para telemóvel, o que originou uma maior interacção entre o real e o virtual, mas também uma nova forma de conhecer o mundo real: o *Pokémon Go*.

Primeiro, contarei um pouco da história do fenómeno, mencionando os autores e empresas que os criaram e como se tornou popular. Depois, falarei de um outro fenómeno de popularidade que deriva deste *franchise*: o jogo para telemóvel *Pokémon Go* que através da interacção entre o mundo virtual e o real consegue criar um canal de comunicação entre os jogadores. Os conteúdos aqui apresentados foram obtidos através de recolha de informação pela Internet: recolha de imagens, leitura de alguns textos e visionamento de vídeos.

Pokémon-História do Franchise

Franchise que pertence à empresa *The Pokémon Company*, criada por Satoshi Tajiri em 1995 e centra-se num conjunto de criaturas fictícias, mas inspiradas em muitos animais reais e objectos do dia-a-dia, os *Pokémon*.

Começou com um conjunto de jogos para *Game Boy*, um tipo de consola portátil de vídeo jogos, criada pela *Game Freak*, empresa subsidiada pela *Nintendo*. Hoje em dia, o *franchise* abrange vídeo jogos, cartas, séries, filmes, manga e figuras colecionáveis. Sendo uma das mais lucrativas do mundo, logo a seguir ao de *Super Mário*.

Pokémon é abreviatura de *Pocket Monster* e refere-se a cerca de 721 espécies diferentes e é sempre pronunciada no singular.

História e concepção do jogo de vídeo

O conceito surgiu entre 1989 e 1990 por Satoshi Tajiri e foi inspirado num passatempo seu de infância que consistia em coleccionar insectos.

Os jogadores são chamados *Treinadores* e têm dois objectivos principais: completar o *Pokédex*, uma espécie de inventário com todas as espécies conhecidas, através da captura dos mesmos e treinar os seus *Pokémon* de modo a competirem com outros. Estes conceitos de treinar, capturar e competir estão presentes em todos os elementos do *franchise*, seja nos vídeo jogos, anime, manga, jogos de cartas entre outros.

Anime

O formato anime estreou em 1997 e dura até hoje. É constituída por três temporadas: *Advanced Generation*, *Diamond and Pearl*, *Best Wishes* e *X&Y* que começou a ser transmitida em 2015. Cada uma corresponde a um vídeo jogo da marca.

A história segue as aventuras de *Ash* e o seu *Pokémon Pikachu* pelo mundo para tentar ser um Mestre Pokémon ao longo da jornada, o protagonista vai fazendo amigos e derrotando inimigos.

Manga

Escrita por Hidesori Kuraka com ilustrações de Mato que desenhou apenas os primeiros 9 volumes. Depois, devido a uma doença, foi substituído por Satoshi Yamamoto. A manga recebeu o nome de *Pokémon Special*. Na altura da sua publicação, em 1997, Satoshi Tajiri afirmou que a obra era a que mais se aproximava da sua ideia original.

Pokémon Go

Logo Pokémon Go
futurebehind.com



A par dos vídeo jogos para consolas portáteis e dos outros produtos da marca, surge, em 2016, um jogo, por ocasião da comemoração dos 20 anos do *franchise*, que combina, como já foi referido, o real e o virtual, chamado *Pokémon Go*.

Como em todos os jogos da marca, o principal objectivo é encontrar, capturar, treinar e competir com o maior número de *Pokémon* que se conseguir.

História do Jogo *Pokemon Go*

O jogo foi criado em 2014 por Satoru Iwata da *Nintendo* e Tsunekazu Ishihara da *The Pokémon Company* em colaboração com a empresa *Google* como parte de uma partida do Primeiro de Abril chamada *Pokémon Chellange*. O desafio consistia em criar um jogo de realidade aumentada e Ishihara propõe que se inspirassem num jogo do género da *Niantic*, chamado *Ingress*. A empresa iria contribuir, mais tarde, para a criação dos *PokéStops* e dos *Ginásios* no novo jogo.

A banda sonora esteve a cargo do compositor Junichi Masuda, que juntamente com Denis Hwang também contribui para o *design* do jogo.

Em Março de 2016, inicia-se a fase de testes no Japão e em Abril na Austrália e Nova Zelândia. Posteriormente, chegaram aos EUA em Março deste ano e terminaram em Junho.

O Fenómeno Social

Em termos de fenómeno social, o jogo apresenta algumas semelhanças com o *cosplay*, embora os utilizadores não se vistam como os personagens mas interagem através do telemóvel. Tal como nos encontros de *cosplay*, que observei, os jogadores também se juntam para trocarem experiências e jogar em conjunto. Tal como existem os cafés e restaurantes associados ao *cosplay*, também existem estabelecimentos comerciais que se aproveitam do facto de serem *Pokéstops*, pontos de paragem para treinadores virtuais, e criam *marchandise* próprio para esse novo tipo de cliente.

O jogo, enquanto fenómeno social, teve ainda outros impactos como o facto de ajudar a capturar criminosos graças ao sistema de GPS. Também contribui para um melhor conhecimento dos locais históricos das cidades, como parques e museus que viram aumentar o número de visitantes por causa do jogo.

Muitas organizações sem fins lucrativos, especialmente as de abrigos de animais, incentivam a prática do jogo uma vez que muitos jogadores adoptam um cão para os acompanhar enquanto jogam.

Críticas- Aspectos negativos e positivos do fenómeno

Um pouco à semelhança do que aconteceu com a manga e a anime, também o jogo *Pokémon Go* é alvo de críticas positivas como foi o caso de Oscar Dayus, da revista *Pocket Gamer*, que classificou o jogo como uma «*experiência agradável*» e a forma como «*a natureza muito pessoal de apanhar Pokémon na sua própria vizinhança fez-me sorrir mais do que qualquer jogo me tem feito há anos*». Jeremy Parwer da revista *US Gamer*, comparou os aspectos sociais com um jogo multijogador *online*; muitos outros críticos elogiaram o jogo por ser uma excelente maneira de incentivar o exercício físico. Terri Schwartz, do *site* IGN (*Imagine Games NetWork*), também se referiu ao jogo como o melhor para o exercício ao ar livre.

Patrick Allen, um *Lifehacker* que utiliza a internet para dar dicas sobre como melhorar o dia-a-dia, escreveu um artigo *online* com dicas sobre como trabalhar usando o jogo.

As críticas mais negativas por parte de revistas e *sites* da especialidade, dizem respeito a aspectos técnicos como as falhas constantes por falta de rede no telemóvel ou por falta de bateria ou ainda por consumir demasiado espaço na rede móvel.

Mas tal como aconteceu com a manga e o anime, também o jogo *Pokémon Go* tem sido muito criticado, especialmente por se jogar em locais perigosos como linhas férreas e quartéis de bombeiros, pondo não só os jogadores em perigo como os trabalhadores desses locais para essas situações, muitas seguradoras criaram um seguro para jogadores de *Pokémon Go*; ou em memoriais de acontecimentos trágicos na História da Humanidade, como museus dedicados ao Holocausto ou ao 11 de Setembro ou ainda em cemitérios por serem locais de culto ou de memória e não poderem ser profanados.

Em muitos países, a polícia emitiu um comunicado para que os condutores não jogassem durante a condução, bem como advertências para não invadirem

propriedade privada ou a não invasão de campos de minas na Bósnia como resultado da guerra da década de 90.

Ainda assim foram registados alguns incidentes, como o caso de um rapaz de 18 anos que foi morto e outro ficou ferido na Guatemala por causa do jogo. No Egipto, o jogo foi considerado como uma arma de espionagem, Em Israel, o exército foi proibido de jogar. Na Arábia Saudita, e em vários outros países islâmicos, o jogo foi proibido por se considerar que tinha relações com demónios, segundo a religião e as leis desses países.

O jogo também tem sido criticado por não ser acessível a pessoas com deficiência motora, por esse motivo a *The Able Games Foundation* enviou uma carta à *Niantic* com uma lista de propostas para adaptar o jogo aos diferentes jogadores.



Imagem do jogo- 1-
www.forbes.com



Imagem do jogo-2-
olhardigital.uol.com.br

CONCLUSÃO

O trabalho teve como objectivo dar a conhecer a cultura pop japonesa na sua vertente mais urbana e jovem, através da observação de eventos, da recolha de testemunhos de quem a vive por dentro, bem como do seu percurso que influenciou a História japonesa e mundial. O que também contribuiu para aprofundar o meu próprio ponto de vista, já que o trabalho se focou num gosto pessoal.

Durante o percurso, tive algumas dificuldades mas também privilégios. Uma das dificuldades prendeu-se com a enorme quantidade de informação que encontrei durante a pesquisa bibliográfica. A única maneira que encontrei de a ultrapassar foi seleccionando as mais interessantes e as que tratassem de assuntos específicos sobre os quais iria trabalhar, caso da manga anime e *cosplay*. Depois, foi necessário encontrar temas ainda mais específicos, o que constituiu outra dificuldade dada a grande variedade de temas abordados nos diferentes elementos da cultura pop japonesa. Seleccionei, então, aqueles que me pareceram mais relevantes: a evolução do papel da mulher, a religião e mitologia, as relações familiares e a vida estudantil.

Durante a recolha de informação no terreno, nomeadamente no primeiro evento que observei, a maior dificuldade esteve na obtenção das imagens, uma vez que havia muita gente na sala a querer tirar fotografias aos participantes mascarados e não foi fácil conseguir a sua empatia.

Para a segunda observação, de dois dias, elaborei um esquema-guião com alguns aspectos que considerei mais relevantes para observar uma vez que o evento em questão não se estende apenas à Cultura Pop Japonesa, mas a de uma pouco por todo o mundo, nomeadamente a Americana, sendo que esta é a principal dificuldade desta observação, mas que poderá ter solução através do guião acima referido.

Penso que a principal dificuldade, durante a segunda observação, esteve na recolha de informação, pois o recinto era demasiado grande e os contrastes, muito acentuados pelo que me foi difícil focar apenas num ponto de observação.

Outra dificuldade prendeu-se com a captação de imagens. Por haver tantas actividades em simultâneo e todos com algum ponto de interesse, tornou-se também

difícil seleccionar que imagens poderiam ser interessantes de incluir no trabalho. A solução encontrada foi pesquisar um conjunto de imagens ilustrativas com base em consultas efectuadas na internet partindo de um conjunto de *sites* seleccionados. O mesmo acontecendo para a *ComicCon* Internacional.

Quanto ao concurso de Cosplay, o único entrave foi não poder fotografar durante o mesmo por não ser permitido, pelo que só tenho imagens do final, quando todos os participantes se reuniram na entrega dos prémios. Para esta situação, a solução foi a mesma.

A principal dificuldade durante a terceira observação, foi conseguir conciliar a função de voluntário, no sentido de orientar os visitantes e zelar para que o evento corresse da melhor forma e a função de antropóloga, de modo a assimilar toda a informação num curto intervalo de tempo. Outra grande dificuldade foi a de conseguir redigir as notas de campo pois o cansaço acumulado durante a função de voluntária era grande.

A única forma possível de as contornar foi no segundo dia, por já não haver tanta confusão, o que possibilitou não só a exploração melhor do terreno como também a captação de algumas imagens, como já foi referido.

A principal vantagem de ser voluntária e antropóloga foi a partilha de informação, ainda que casual, por parte de alguns visitantes e até da organização, quer sobre o funcionamento do evento no caso da organização, quer na orientação dentro do recinto, no caso dos visitantes.

Durante a recolha de testemunhos *online* através de questionário, a principal dificuldade esteve na reunião de informantes, uma vez que alguns não se mostraram muitos colaborativos, apesar da minha insistência. A única forma de ultrapassar esta lacuna foi analisar os questionários aos quais consegui resposta e analisá-los complementando com a informação recolhida através das observações dos eventos e da bibliografia.

Como se tratou de um gosto pessoal, foi difícil distanciar a tarefa de antropóloga com a de fã e entusiasta do tema, pelo que, por vezes, fazia mais o papel

de fã que de antropóloga. Porém, essa conciliação ajudou-me a perceber melhor o ponto de vista dos outros fãs que observei e entrevistei.

Para o último momento de observação, as dificuldades prenderam-se com o facto de o fenómeno ser recente e da informação sobre o mesmo ainda ser escassa. A única forma de a ultrapassar foi através da recolha de imagens e da anotação de aspectos relevantes retirados do visionamento de vídeos.

Cultura Popular- O seu interesse enquanto fenómeno social

No seu início, segundo Pedro Henrique Castro Teixeira da Silva e Bruna Petrus do Prado Silva, (sem data) a cultura popular estava ligada às classes mais desfavorecidas da população, a chamada cultura *underground*. Com o tempo, este tipo de movimento e fenómeno social, foi-se expandindo, assumindo uma posição de destaque, apesar de não ser ainda totalmente aceite por muitas pessoas, nomeadamente as elites.

No caso da cultura pop japonesa, embora recente, consegue atrair igualmente muita gente. Talvez por ter influências nas tradições ancestrais do Japão como o teatro *Kabuki* ou o *ukiyo-e*, ou por servir de símbolo político de resistência durante um conflito armado como aconteceu em 1993 quando o crítico Ueno Toshiya visitou Sarajevo, na Bósnia, após os bombardeamentos e se deparou com um mural pintado por jovens com alusões à manga e anime *Akira*.

Já o autor William M. Tsutsui destaca quatro temas centrais na cultura pop japonesa, em especial na manga e anime: o gosto pelo apocalíptico, o fascínio por monstros gigantes, um lado mais 'querido' e as fantasias com robôs.

Susan Napier, citada pelo autor, realça ainda o gosto por festivais que simbolizam a ligação com o passado e o olhar para o futuro, mas também o lamento da perda do passado.

Outra autora citada, Anne Alison salienta o gosto pelo transformismo e pela mutação associado à evolução tecnológica muito presente em animes como *Pokémon* ou *Digimon*.

Assim, com a realização deste trabalho, concluo que existe uma infinidade de possibilidades ainda por descobrir em relação a este tema que, como já referi, se revelou bastante vasto e de difícil acesso, por vezes, mas penso que com o presente trabalho consiga incitar o gosto por este tema às várias gerações de investigadores. Posso, ainda, salientar que apesar das dificuldades, o entusiasmo e a vontade de fazer sempre mais e melhor este sempre presente ao longo de toda a pesquisa.

Como li num artigo de 30 de Agosto de 2016 de Hugo Torres, «*O mundo não muda para ficar na mesma. Os desafios ficam maiores. E mais surpreendentes.*».

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Leituras Principais por ordem de utilização:

- Tsutsui, M. William, 2010 «Japanese Popular Culture and Globalization» in *Key Issues in Asian Studies*, nº 6, AAS Resources for Teaching About Asia; 5-22.
- De Lisle Coelho Júnior, Laconte e Ramos, Gabriela Maria 2001, «Cultura Pop Japonesa e Identidade Social: Os Cosplayers de Victória» in *Psicologia e Sociedade*; 23 (3) 583-591.
- Cé, Octávia Alves 2013, «Lolitas, Maids e Kagedols: Representações do Corpo Feminino na Cultura Pop Japonesa» in *Fazendo Gênero 10: Desafios Atuais dos Femininos*, Florianópolis; 1-11.
- Borden, Sean 2001, «Women and Anime: Popular Culture and its Reflection of Japanese Society». In www.nausicaa.net/miyazaki. (Consultado em 20 de Outubro de 2016).
- Evans C., Jonathan e Giddens, Thomas 2013, «Introduction» in *Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel*, x-xiv. Inter-Disciplinary Press.
- Da Silva Teixeira Castro Henrique, Padro Silva Petrus do, Bruna, (s/data), «Samurai X- A História Fictícia de um Ronin Real»; 1-13.

Leituras Complementares:

- Tatsumi, Takayumi 2006, *Full Metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*. Durham, NC: Duke University Press.
- McCloud, Scott, 1997, "Wizard - O Guia dos Quadrinhos #7 - Desvendando os Mangás": Editora Globo
- Shunsuke, Tsurumi, 2010, *A Cultural History of PostWar Japan: 1945-1980*, Routledge.
- Moliné, Alfons, 2004, *O grande livro dos mangás*. Editora JBC. São Paulo: 47.
- Yadao S., Jason, 2009, «The Rough Guide To Manga», *Rough Guides* (ed.) 13-242.
- Kimsella, Sharon, 2000, *Adult Manga: Culture and Power in Comtemporany Japanese Society*, Honullulu: University of Hawai Press.
- Murakami, Takashi, 2005, *Little Boy: The Art of Japan's exploding Subculture*, New York: Japan Society.
- Wong, Wendy Siuyi, 2006, «Globalization manga: From Japan to Hong Kong and beyond», in *Mechadamia: an Annual Forum for Anime, Manga and the Fan Arts*.
- Khumthukthit, Ploy, 2010, *A Nova Diplomacia Pública do Japão*, Dissertação de Mestrado, Pontíficia Universidade do Rio de Janeiro (Cap. 4), 59- 79.
- Leiria, Leonor, 2006, «Time Signature in Namban Lacqueware tangible Forms of Storming Remembrance» in *Bulletin of Potuguese/Japanese Studies*, 12: 21-38.
- Torres, Hugo, 2016, «A Luta do Bem Contra o Mal», in *Público*, edição Lisboa, 31.

Sites da Internet

- *Pokemon Go*

.https://www.theguardian.com/technology/2016/aug/05/pokemon-go-pikachu-giant-pokeballs-basel-switzerland?utm_source=esp&utm_medium=Email&utm_campaign=GU+Today+main+NEW+H+categories&utm_term=185011&subid=10123363&CMP=EMCNEWEML661912

. <https://www.youtube.com/watch?v=rmcDyKCKAI>

- Eventos

Nihon Sekai

Logo – smashbroportugal.blospot.com

Comicon

. Comicon Internacional

Sobre o evento e os criadores

www.wikipedia.org

www.comic-con.org

. ComicCon Portugal

Empresa Organizadora- conventionsintheyard.com/about.php

Exponor- www.wikipedia.org

Imagens

Recinto e «stands»:

- madcatz.com

-beacon.wharton.upenn.edu

- www.digitalproductionme.com

-www.nsu-magazine.com

IberanimeLx 2016

Da Internet

-Logo Iberanime- animanina.blospot.com

- Stands 1- bongop-leituras-bd.blospot.com

-Meo Arena- exterior- www.tvi24.iol.pt

Stands 2- quinto-canal.com

Facebook.com/lberanimelx2016:

-Artes Marciais

-Caligrafia

-Cosplay individual e em grupo

-Workshops

-Stands Entrada

-Manga e Anime

Dragon Ball- logo dragonball.wikia.com

Personagens- doutornerds.blospot.com

Bulma- garotasdbz.blospot.com

Kika- www.fanpop.com

Naruto- logo- logodownload.org

Personagens- www.gamelib.com.br

Sakura- naruto.wikia.com

Hinata- pt-br.naruto.wikia.com

Sailor Moon- logo- www.deviantart.com

Personagens- www.gaiaonline.com

Pokemon – logo- commons.wikipedia.org

Pokemon Go- logo- futurebehind.com

Imagens do jogo- www.forbes.com e olhardigital.uol.com.

ANEXO(S)

1. Grelha de Observação dos Eventos

Pontos a observar no Terreno

-Visão do recinto do evento:

- .Distribuição dos «stands»
- .Percurso recomendado
- .Actividades de cada «stand»

-Observação dos participantes:

- .Quais os «stands» mais populares ou de maior afluência
- .São frequentados por quem?
- .Reacções perante a actividade que se desenrola no local

-Observação das actividades:

- .Que actividades são?
- .Público-alvo
- .Como são feitas?

2. Guião de Entrevista

Dados Biográficos

- Idade
- Sexo

- Profissão

Manga/Anime

- O que é para si o anime/manga? O que os distingue das outras formas artísticas?
- Como conheceu este tipo de Banda Desenhada? Quais as suas preferidas?
- Vê um anime por ter lido a manga ou foi recomendado por alguém?
- Como tem acesso aos anime/manga? Só pela internet ou também usa outros meios?

Cosplay

- Como conheceu o cosplay?
- Como escolhe as personagens e constrói o «costume»?
- Só se «mascara» para eventos ou também para outras ocasiões?
- Num evento, costuma ir em grupo ou sozinho(a)?
- Em relação aos eventos, como sabe da sua existência, quando não são divulgados pela internet? E, caso tenha participado em algum, qual foi /quais foram e desde quando é que participa?
- Que influência tem o cosplay e a cultura pop japonesa em geral na sua vida quotidiana? Como aplica a mensagem que este tipo de animação/banda desenhada passam?