

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

KESLEY GABRIEL BEZERRA COUTINHO

OTAKU: produção de sociabilidade entre jovens mato-grossenses

CUIABÁ-MT

2022

KESLEY GABRIEL BEZERRA COUTINHO

***OTAKU*: produção de sociabilidade entre jovens mato-grossenses**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação em Antropologia Social do Departamento de Antropologia, Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Mato Grosso, para obtenção do título de Mestre em Antropologia Social.

Linha de pesquisa: Sociabilidades, Identidades e Subjetividades. Orientador: Prof. Dr. Marcos Aurélio da Silva.

CUIABÁ-MT

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

B574o Bezerra Coutinho, Kesley Gabriel.
OTAKU : produção de sociabilidade entre jovens mato-grossenses / Kesley Gabriel Bezerra Coutinho. -- 2022
164 f. : il. color. ; 30 cm.

Orientador: Marcos Aurélio da Silva.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Departamento de Antropologia e Museu Rondon, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Cuiabá, 2022.
Inclui bibliografia.

1. Antropologia Urbana. 2. sociabilidade. 3. otakus. 4. animês e mangás. 5. cultura pop japonesa. I. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: "OTAKU: PRODUÇÃO DE SOCIABILIDADE ENTRE JOVENS DE MATO-GROSSENSES"

AUTOR: MESTRANDO KESLEY GABRIEL BEZERRA COUTINHO

Dissertação defendida e aprovada em 17 de novembro de 2022.

COMPOSIÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

1. DOUTOR MARCOS AURÉLIO DA SILVA (Presidente Banca/**ORIENTADOR**)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO

2. DOUTOR MOISÉS ALESSANDRO DE SOUZA LOPES (Membro Interno)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO

3. DOUTORA CLEUSA ALBÍLIA DE ALMEIDA (Membra Externa)

INSTITUIÇÃO: INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - CAMPUS CANOAS

4. DOUTORA FLÁVIA CAROLINA DA COSTA (Suplente)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO

CUIABÁ, 17/11/2022.



Documento assinado eletronicamente por **MARCOS AURELIO DA SILVA, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 17/11/2022, às 16:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **MOISES ALESSANDRO DE SOUZA LOPES, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 18/11/2022, às 10:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cleusa Albilia De Almeida, Usuário Externo**, em 18/11/2022, às 11:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5298526** e o código CRC **17D8DBD2**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço meu orientador, Marcos Aurélio da Silva, por seu exemplo, contribuição e confiança neste trabalho. Agradeço pelos momentos que me tranquilizou e se dispôs a me ouvir. Serei eternamente grato por sua paciência, incentivo e preciosas indicações bibliográficas para este trabalho.

Ao programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS) da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) e seus respectivos professores e colaboradores, agradeço por oportunizaram para mim e a meus colegas de classe um espaço exitoso para o desenvolvimento do conhecimento acadêmico. Agradeço especialmente a coordenação e secretaria do PPGAS por prontamente responderem minhas constantes dúvidas e aborrecimentos.

Agradeço ao Núcleo de Estudos Ambientais e Saúde do Trabalhador, que me auxiliaram e oportunizaram minha permanência no programa de mestrado. O convívio e trabalho com estes pesquisadores foi transformador e, por isso, sou grato a sua amizade, afeto e carinho. Agradeço especialmente a Haya Del Bel, Márcia Leopoldina, Maelison Neves, Thyago Munoz e Monalisa Campos por seu companheirismo.

Aos diversos entrevistados durante o desenvolvimento desta entrevista, meu muito obrigado. Especialmente ao grupo *Kazejin* e ao líder Kakashi por serem sempre tão prestativos e amigáveis. Serei eternamente grato meus *Nakamas*.

Ao professor Marcio Alessandro Neman do Nascimento, por confiar em minha capacidade antes mesmo que eu pudesse. Agradeço-o por me incentivar e por desenvolver em mim os afetos e desejos ligados a academia e a produção de conhecimento. Acredito que está seja a maior qualidade de qualquer docente.

Agradeço a minha família, que desde muito cedo fazem com que eu me sinta a pessoa mais inteligente deste mundo. Sua confiança em meu êxito me fez caminhar com maior segurança por este caminho tão cansativo e dificultoso.

Agradeço meu já falecido pai, que desde muito cedo apoiou meu gosto pelos *videogames*, séries, filmes, *animês* e outros aparatos midiáticos ligados a indústria do entretenimento. Também sou grato a minha mãe, pessoa que tenho como exemplo desde muito pequeno, por sua perseverança, força e inteligência. Após a partida de meu pai, se tornou o esteio de casa e nos manteve tranquilos, mesmo quando o futuro parecia tão incerto. A minha irmã Ana, por seu afeto mesmo a distância e por seu jeito único de demonstrar carinho.

Agradeço à Jaqueline, meu maior afeto, minha amiga e companheira intelectual durante estes últimos 8 anos. Agradeço especialmente a sua dedicação e paciência, por segurar minhas mãos durante os momentos de alegria e tristeza. Espero fazer o mesmo por você sempre que necessário. Sem sua presença esta aventura acadêmica não teria sido tão divertida.

A todos, meu sincero agradecimento e sejam bem-vindos.



Fonte: esboço realizado pelo desenhista Temer de Souza Curi.

RESUMO

O processo de aproximação sociocultural, em convergência com um frenesi global de múltiplas e constantes transformações, estabelece na contemporaneidade um novo panorama de ligação e produção de sentido com a vida, de ser e estar no âmago das complexidades sociais. As produções artístico-culturais japonesas, *animês* e *mangás*, neste seguimento, surgem no final do século XX e instauram novos contornos nas relações de sociabilidade de jovens-adultos brasileiros, em uma produção subjetiva diversa, traduzindo-se em uma identidade *otaku*. A dissertação pretende averiguar os modos e circunstâncias nas quais a produção de sociabilidade destes indivíduos se efetua em Cuiabá e regiões circunvizinhas. A compreensão e análise desta dissertação delinea-se mediante ao posicionamento teórico-metodológico etnográfico, em uma qualitativa prática de imersão ancorada na experiência, em uma observação participante dos ritos, jogos, *performances* e rituais. As produções artísticas nipônicas, os *animês* e *mangás*, apresentam-nos modos positivos de produção de sociabilidade e apontam para uma lógica da diferença, de ligação com a vida e fuga das normatividades.

Palavras-chave: Antropologia Urbana; sociabilidade; *otakus*; *animês* e *mangás*; cultura *pop* japonesa.

ABSTRACT

The process of sociocultural approximation, in convergence with a global frenzy of multiple and constant transformations, establishes in contemporary times a new panorama of connection and production of meaning with life, of being at the heart of social complexities. Japanese artistic-cultural productions, *animê* and *mangá*, in this segment, appear at the end of the 20th century and establish new contours in the sociability relations of Brazilian young adults, in a diverse subjective production, translating into an *otaku* identity. The project intends to investigate the ways and circumstances in which the production of sociability of these individuals takes place in Cuiabá and surrounding regions. The understanding and analysis of this project is outlined through the ethnographic theoretical-methodological positioning, in a qualitative practice of immersion anchored in experience, in a participant observation of rites, games, performances and rituals. Japanese artistic productions, *animê* and *mangá*, present us with positive ways of producing sociability and point to a logic of difference, of connection with life and escape from normativities.

Keywords: Urban Anthropology; sociability; *otaku*; *animê* and *mangá*; Japanese *pop* culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 – Imagem representativa de Dragon Ball	13
Figura 2 - Estilo e caracterização dos personagens de <i>mangá</i> e <i>animê</i> .	47
Figura 3 – Imagem representativa dos trabalhos de Marcelo Cassaro e Júlio Shimamoto	53
Figura 4 – Imagem representativa dos <i>mangás</i> Peripécias nativas e Cuiabaninho.	59
Figura 5 – Ilustrações e esboços feitos durante a oficina de <i>mangás</i> .	62
Figura 6 – Imagem representativa do filme animado <i>Meu Amigo Totoro</i> (1988).	66
Figura 7 – Imagem representativa do <i>animê</i> <i>Himouto! Umaru-chan</i> .	71
Figura 8 – Imagem de Light Yagami retirada do <i>mangá</i> <i>Death Note</i>	88
Figura 9 – Imagens representativas das cartas de <i>Yu-Gi-Oh</i>	91
Figura 10 - Foto do muro próximo ao PPGAS e imagem do personagem Vegeta	93
Figura 11 – Imagem de divulgação do SESC Geek 2021	98
Figura 12 – Imagem de divulgação do SESC Geek 2021	110
Figura 13 – Imagem de divulgação do Sesc Geek 2021 em Cuiabá	117
Figura 14 – Imagem de divulgação do evento Concurso Kpop Evolution	139
Figura 15 – Personagem Luffy a esquerda e Atleta Miltiadis Tentoglou	153
Figura 16 – Personagem Frank a esquerda e Atleta Payton Otterdahl a direita	153
Figura 17 – Personagem Goku, Skatista Pedro Barros e Canoísta Isaquias Queiros.	154
Figura 18 – À esquerda, protagonista Serena. À direita ginastas do Uzbequistão	154
Figura 19 – Tributo prestado pela Rede Globo às animações Japonesas	155

FOTOGRAFIAS

Foto 1 – Evento <i>Museu Gamer</i> na cidade de Cuiabá em 2022.	74
Foto 2 – Eventos <i>Japanese Party</i> (2009) e <i>Jpop Day Roo</i> (2019) em Rondonópolis.	80
Foto 3 – Pichações e grafites próximos ao pavilhão de estudos de psicologia da UFMT	94
Foto 4 – Máscaras com referência a narrativa dos <i>animês</i> e <i>mangás</i> .	107
Foto 5 – Grupo <i>cosplay</i> e monumento em homenagem aos carreiros em Rondonópolis.	109
Foto 6 – Grupo <i>cosplay</i> e coreto da praça dos carreiros ao fundo.	109
Foto 7 – Fotografia do pátio do Sesc Arsenal durante o início do evento	118
Foto 8 – <i>Cosplayers</i> presentes durante o evento Sesc Geek 2021 em Cuiabá.	121
Foto 9 – Primeiro andar do Museu do <i>Videogame</i> Itinerante	124
Foto 10 – Segundo andar do Museu do <i>Videogame</i> Itinerante	124
Foto 11 – <i>Cosplayers</i> durante o evento Museu do <i>Videogame</i> Itinerante	125
Foto 12 – <i>Cosplay</i> em eventos: fotos de 2007 e 2022.	129
Foto 13 – <i>Cosplayers</i> durante evento Inov3 em 2022	133
Foto 14 – <i>Cosplayers</i> ao final do evento da Inov3 em 2022	134
Foto 15 – <i>Cosplayers</i> durante a quarta edição do evento da Inov3	136
Foto 16 – Iniciação a prática do <i>cosplay</i>	141
Foto 17 – Cartazes presentes na manifestação chilena no ano de 2019	157
Foto 18 – Jovem protestante presente na manifestação chilena no ano de 2019	158

TABELAS

Tabela 1 - Classificação editorial a partir da expectativa de sexo e faixa-etária.	48
Tabela 2 – Classificação editorial a partir do centro de interesse dos leitores.	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
<i>Otaku</i> : O que há de produção acadêmica no Brasil e em Mato Grosso?	15
A princípio, por que deveríamos falar sobre a história do Japão?	25
O arquipélago japonês: antropofagia dos dispositivos estrangeiros	27
Algumas considerações sobre o escopo teórico-metodológico adotado	33
Etnografia nos contextos virtuais: as implicações de um cenário pandêmico	36
ANIMÊS E MANGÁS: ARTEFATOS MIDIÁTICOS JAPONESES NO BRASIL.	39
Japão Pop	39
<i>Mangás</i> : origem e segmentação	41
Imigração Japonesa no Brasil: Pioneirismo brasileiro na produção de <i>mangás</i>	51
<i>Mangás</i> mato-grossenses: democratização do acesso aos quadrinhos no estado	54
Oficina de <i>mangás</i> : uma incursão <i>online</i>	60
<i>Animês</i> : animações japonesas e sua popularização no ocidente	63
OTAKU: DISPARIDADE ENTRE O FENÔMENO JAPONÊS E BRASILEIRO.	70
Começemos pelo Japão...	70
Identidade <i>otaku</i> no Brasil...	72
Síntese histórica dos eventos e do movimento <i>otaku</i> no Estado de Mato Grosso.	77
Percepção mato-grossense sobre o conceito <i>otaku</i>	83
A ótica da rede televisiva brasileira sobre os <i>animês</i> e <i>mangás</i>	87
<i>Homo otakus</i> : mais próximos do que se imagina	92
SOCIABILIDADE OTAKU: INCURSÃO AOS EVENTOS MATO-GROSSENSES	96
SESC Geek 2020: Rondonópolis	98
A Circunstância do Evento	98
Iniciando a incursão: primeira perspectiva sobre os encontros nas redes <i>online</i>	99
Condições de sociabilidade em um cenário pandêmico: o segundo dia de evento	101
Encontro <i>Cosplay</i> em Rondonópolis	106
Sesc Geek 2021: Rondonópolis e Cuiabá	109
Sesc Geek 2021: Rondonópolis	113
Sesc Geek 2021: Cuiabá	116
Museu do <i>Videogame</i> Itinerante em Cuiabá 2021	122
Posso tirar uma foto com você? Os <i>cosplayers</i> mato-grossenses.	127
Concurso <i>Cosplay</i> Inov3 Games	131
Concurso <i>Cosplay</i> Inov3 Games: revisitando o evento	135

Concurso K-Pop Evolution	137
<i>Cosplay</i> : sociabilidade e produção de sentido entre os jovens de Mato Grosso.	142
Conclusão	149
Apêndice: Algumas reminiscências <i>otaku</i> pelo mundo.	152
Jogos Olímpicos de 2020 em Tóquio	152
Lutas e manifestações: engajamento político dos jovens <i>otakus</i> chilenos	156
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	159
ANEXOS	165
Anexo I – Questões condutoras dos diálogos.	165

INTRODUÇÃO

Antes de discutir energeticamente o tema desta dissertação, relacionada a sociabilidade entre os *otakus* mato-grossenses, gostaria de articular introdutoriamente minha própria posição no que concerne este objeto de pesquisa, demonstrando de onde parte minha estima e reverência em relação a este aparato midiático e artístico nipônico.

Esclareço que desde muito pequeno fui instigado e alimentado por uma série de animações, claro, não só japonesas. Filho único de pais proletários, sempre me encontrava sozinho em casa durante as manhãs, possuindo como únicos amigos possíveis os personagens animados transmitidos pelo aparelho televisor. Ficava maravilhado assistindo aos desenhos divulgados pelos programas *Bom Dia e Cia* e *TV Globinho*, atualmente fora do ar.

Ao assistir, idealizava ter os mesmos superpoderes que estes heróis, salvando o universo assim como eles e escapando para um mundo totalmente lúdico de maravilhas e perigos inimagináveis.

Na infância, recorro-me em assistir *animês* como: *Hamtaro*, *Beyblade*, *Yu-Gi-Oh*, *Digimon* e, principalmente, *Dragon*

Ball Z, a quem dedico, humildemente, este pequeno tributo em minha introdução.

*Posso pressentir o perigo e o caos.
E ninguém agora vai me amedrontar.
Com a minha mente vou a mil lugares.
E a imaginação me dá forças pra voar.
Sonhos desejamos alcançar.
Ser alguém com um poder
maior que você já tem.
Liberdade é correr pelo céu.
Sempre unidos vamos triunfar...*

(Composição: Yukinojo Mori)

(Versão Brasileira: Anísio Mello Júnior)

Figura 1 – Imagem representativa de Dragon Ball



Fonte: vol. 29 do *mangá* de Dragon Ball Z, de autoria de Akira Toriyama e comercializado pela Jump Comics e Shueisha.

Para aqueles nascidos durante a década de 90, é fácil reconhecer e se sentir nostálgico com a icônica música de abertura dos famosos Guerreiros Z, canção esta que por muito tempo nos acompanhou durante o período matinal. Quando inserido na fase escolar, lembro-me de muitas situações em que saía apressado e aflito das aulas, com muita ânsia pretendia chegar a tempo de acompanhar as aventuras até então televisionadas. Em casa, almoçava atento ao aparelho televisor, situação que imagino ter sido muito comum nos lares brasileiros durante os anos 2000.

Durante a adolescência, não seria diferente. Com os avanços da *internet*, o alcance a determinados títulos de *animês* se tornou mais acessível e acabei novamente seduzido pelas animações japonesas. Outros títulos famosos na época chamaram minha atenção, como: *Hunter x Hunter*, *Naruto* e *Shingeki no Kyojin*. Eventualmente, foi nesta época que passei a participar e colaborar com as organizações festivas destinadas ao público *otaku* em minha cidade natal, momento iniciático que me despertou interesse para discussões que envolvem o espaço citadino habitado.

Agora, mesmo depois de adulto, ainda possuo um enorme apreço por estas animações e mesmo neste exato momento, enquanto escrevo esta dissertação, encontro amparo nos *animês* para mitigar os estresses da vida cotidiana e os excessos da vivência acadêmica. Especialmente em um contexto pandêmico, os *animês* foram grandes parceiros, me levando por um passeio lúdico e livre das responsabilidades ordinárias.

Como discutirei nos capítulos posteriores, a apreciação dos objetos midiáticos ligados a indústria do entretenimento japonês, como as animações e os quadrinhos japoneses, envolve a formação de uma identificação coletiva muito específica entre os jovens do Brasil, conhecida popularmente enquanto *otaku*.

Isto posto, gostaria de salientar minha posição enquanto pesquisador antropólogo implicado na investigação de um contexto familiar. Ocupante de uma dupla posição (*otaku* e antropólogo), organizo minha dissertação a partir de uma atividade especialmente laboriosa, de estranhamento e de distanciamento social e psicológico (VELHO, 1978). Este trabalho envolve um duplo movimento, onde subjetividade e objetividade precisaram ser harmonizadas com maestria, cuidado e ética. Como disserta Roberto da Matta (1978), o problema do processo de distanciamento e estranhamento está em:

“tirar a capa de membro de uma classe e de um grupo social específico para poder – como etnólogo – estranhar alguma regra social familiar e assim descobrir (ou recolocar, como fazem as crianças quando perguntam os

“porquês”) o exótico no que está petrificado dentro de nós pela reificação e pelos mecanismos de legitimação (p.5).

Verso sobre esta *fusão de horizontes* (CARDOSO DE OLIVEIRA, 2006), que implica na penetração do horizonte alheio, sem que para isso se faça necessário abdicar ao próprio horizonte epistemológico antropológico. Em um movimento de relativização, avanço ancorado em uma prática antropológica dedicada à investigação dos contextos sociais urbanos em transformação “resultado acumulado e progressivo de decisões e interações cotidianas” (VELHO, 1978, p. 132). Portanto, abordo a experiência da vida cidadina, um espaço marcado pela multiplicidade de formas coexistência e coabitação. Em uma territorialidade que muito me parece familiar, tensiono os supostos saberes e as pressuposições que engendram minhas próprias percepções enquanto sujeito e integrante desta coletividade.

Enfim, dedico esta dissertação a todos os pares acadêmicos que investem seu espírito crítico no entendimento das condutas e valores das atuais juventudes¹, assim como, para todos os parceiros *otakus* que se identificam com minha eterna ternura pelos *animês* e *mangás*.

Otaku: O que há de produção acadêmica no Brasil e em Mato Grosso?

A referida área de estudo, delineada a partir das práticas de sociabilidade entre *otakus* brasileiros, congrega já a algumas décadas um número significativo de produções acadêmicas, formando uma superfície pertinente e fecunda sob a qual podemos nos fundamentar.

Existem cativantes discursividades sobre os *otakus* dentre as áreas sociais e humanas de estudos, especialmente no que se refere às abordagens antropológicas, atualmente divididas entre livros, artigos, trabalhos de conclusão de curso e dissertações de mestrado. Gostaria de introduzi-los brevemente aos estudos que considero indispensáveis para aqueles que se dedicam, assim como eu, à compreensão desta emergente coletividade jovem brasileira, que faz dos dispositivos midiáticos japoneses importantes condutores de práticas de sociabilidade na vida cidadina contemporânea.

Encontramos em Victor Eiji Issa (2015) profícuas análises sobre os *animês* e *mangás*, compreendidos pelo autor enquanto importantes determinantes do *ethos* e *eidós otaku*, em formação de seu universo significativo. O pesquisador é graduado pelo Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade de São Paulo e defendeu a dissertação

¹ O próprio título desta dissertação envolve um debate, pois considera ao pensar o jovem no sentido mais amplo do termo. Aqui, tenciono pensar juventude, ou mesmo jovem, enquanto categoria analítica que não se esgota na ideia etária, que procurava fixar uma passagem geracional muito bem delineada e homogênea.

denominada de *Otaku: um sujeito entre dois mundos. Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade* (2015). Este trabalho tinha como proposta discutir as possíveis relações existentes entre as obras ficcionais dos *animês* e *mangás* e a realidade, problematizando estas ficções enquanto elementos estimulantes e formadores de percepções do e sobre o mundo.

Em outro artigo, Issa (2013) também procura refletir sobre os conceitos de *mancha* e *pedaço*² *otaku* no bairro da liberdade em São Paulo. O autor identifica nesta região um espaço favorável para o estabelecimento desta sociabilidade, pois, neste bairro oriental os sujeitos sentiam-se mais confortáveis para agir livremente e experimentar a vida coletiva com seus congêneres.

Seguindo esta mesma direção, Silva e Barreto (2011) estabelecem investigações a respeito do *circuito*³ jovem *otaku* na cidade de Uberlândia. Os autores concluem que o espaço fomentado pela organização de eventos e festividades torna-se único e favorece o desenvolvimento de uma sociabilidade que seria impossível em outras circunstâncias. Os autores versam sobre uma cidade dinâmica e plural, composta por uma multiplicidade de estilos de vida possíveis e apontam em seu trabalho para uma sociabilidade emergente vinculada a utilização e apropriação dos espaços virtuais.

No que delinea esta possível virtualidade, Cavalcante (2008) também versará a respeito da adaptação desta coletividade às novas tecnologias digitais, ampliando suas possibilidades de relacionamento interpessoal. Dissertando sobre a internet, o autor discute as prováveis conexões entre o mundo *online* e *off-line* e situa a virtualidade enquanto espaço profícuo para produção deste fenômeno jovem contemporâneo.

Ainda referente às sociabilidades, encontramos em Winterstein (2009) importantes contribuições, versando sobre uma possível identidade *otaku* brasileira. A autora procura demonstrar que esta identidade não se limita às atividades comerciais de venda e consumo, mas que esta sociabilidade também se configura enquanto espaço de afirmação de dada condição juvenil. Defendendo esta mesma perspectiva, Peres e Soares (2018) articulam seu discurso demonstrando que uma prática consumista não é o suficiente para caracterizar um sujeito o *otaku*. Costa (2012) demonstrará, inclusive, que existem quatro etapas na trajetória de se tornar um *otaku*: familiarização, iniciação, convenção e legitimação.

² Conceitos elaborados por José Guilherme Cantor Magnani (2005)

³ Ibidem.

Mesmo que não esteja diretamente relacionada aos estudos de sociabilidade *otaku*, considero especialmente pertinente os trabalhos desenvolvidos pela autora Sônia Maria Bibe Luyten, acadêmica pioneira no desenvolvimento de pesquisas ligadas aos dispositivos midiáticos japoneses. Luyten foi a primeira pesquisadora a defender uma tese⁴ de doutoramento no Brasil e no mundo relacionada aos *mangás* (1990), onde disserta sobre a condição histórica de desenvolvimento e de distribuição destes artefatos. Como afirma a autora, o Brasil foi um país pioneiro não só no consumo dos quadrinhos, mas também em pesquisas e estudos acadêmicos nesta área, iniciados em meados da década de 1970.

Ainda no que concerne os estudos sobre a sociabilidade *otaku* no Brasil, seria importante acentuar a relevância das seguintes obras: *Almanaque da Cultura Pop Japonesa* (2007), de Alexandre Nagado; *A presença do animê na TV brasileira* (2010), da jornalista Sandra Monte; *O Grande Livro dos Mangás* (2004), de Alfons Moliné; e *Japop: o poder da cultura pop japonesa* (2007), de Cristiane Sato.

Pensando sobretudo em Mato Grosso, torna-se importante evidenciar a existência de pesquisadores locais⁵ interessados pelo desenvolvimento de estudos ligados ao entendimento da indústria do entretenimento japonês e sua respectiva influência na região. Um bom exemplo são os estudos elaborados por Brito (2013), que discute em sua dissertação como os artefatos da indústria do entretenimento japonês atuariam enquanto importantes recursos para o exercício político do arquipélago nipônico, envolvendo um complexo processo de administração e comercialização cultural, a partir de novas estratégias de gestão do poder, o *Soft Power*. Esta estratégia de administração seria responsável pela rápida disseminação dos *animês* e *mangás* pelo mundo.

Problematizando a sociabilidade *otaku*, Gushiken e Hirata (2014) procuram assinalar o Japão enquanto decisivo fabricante de novos imaginários midiáticos em escala global, elaborando modos inéditos de ligação e de produção de sentido com a vida coletiva. Os autores discutem as noções referentes a globalização e mundialização da cultura *pop* japonesa e inserem discussões pertinentes sobre a diferenciação entre o *otaku* japonês e o brasileiro.

Os estudos de Ueta (2013) também promovem importantes discussões sobre a indústria do entretenimento japonês, optando por discutir sobre os *mangás* e sua respectiva inserção em território Cuiabano. Caracterizando os quadrinhos japoneses enquanto um

⁴ Este trabalho resultou na produção do livro *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses* (2012).

⁵ A maioria destes pesquisadores estão vinculados a Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT) e produzem conhecimento a partir Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea (ECCO).

produto global, a autora propõe-se em sua dissertação a narrar e assinalar em Cuiabá os espaços fixos e temporais que envolvem a comercialização e apreciação destes produtos.

Analisando também os *mangás*, a autora Almeida (2018) traz contribuições significativas ao revelar que a prática de leitura e apreciação destes quadrinhos em Cuiabá está condicionada a uma experiência coletiva, influenciando a construção de uma rede de compartilhamento de sentidos entre os jovens da região. Neste caso, o consumo também envolve a construção de espaços de sociabilidade para compartilhar e comunicar um gosto comum.

Seguindo um percurso similar, Amaral (2017) opta por analisar em seu trabalho as manifestações e ocasiões festivas ligadas à indústria do entretenimento *pop* mundial, incluindo a análise os eventos e encontros relacionados aos apreciadores dos *animês* e *mangás*. O autor traz um longo e completo itinerário que mapeia as diversas manifestações e eventos *pop* do estado de Mato Grosso entre os anos de 2012 e 2016.

Rodrigues (2019) também nos oferece um importante material de pesquisa, ao considerar em sua tese a análise dos eventos festivos dedicados a sociabilidade jovem de Cuiabá. A autora inclui em seu estudo o registro e descrição de eventos regionais, elucidando e dando inteligibilidade as práticas observadas. Observando e entrevistando os apreciadores desta indústria do entretenimento *pop*, Rodrigues procura inquirir sobre os significados de “estar junto”.

Em síntese, os estudos estabelecidos no estado de Mato Grosso congregam a quase uma década importantes contribuições, que discutem as respectivas influências da indústria do entretenimento japonês na região, versando sobre a comercialização e criação de espaços de sociabilidade dedicados a circulação e apreciação destes aparatos midiáticos. Estas produções têm revelado um lócus próspero para o desenvolvimento de pesquisas ligadas ao entendimento destas práticas coletivas.

Em conclusão, compondo este quadro acadêmico, a dissertação aqui desenvolvida envolve averiguar os processos de sociabilidade urbana do público jovem *otaku* na cidade de Cuiabá e regiões circunvizinhas, procurando delinear como estas *práxis* coletivas contribuem para o desenvolvimento e produção de uma composição identitária diversa, plural e dinamicamente negociada entre os contextos locais e globais. Procuro identificar como os *otakus* cuiabanos e mato-grossenses representam e imaginam estas práticas, permeadas pela adoção e compartilhamento de um universo significante exclusivo, traduzidas em seus trejeitos, vocabulários e vestimentas.

Objetivando contemplar estes questionamentos, esta dissertação se divide em 3 capítulos, organizados na seguinte ordem:

Capítulo 1 – *Animês e Mangás*: artefatos midiáticos japoneses no Brasil. Neste capítulo procuro discutir o contexto histórico envolvido no processo de criação e distribuição dos *animês* e *mangás* japoneses. Verso sobre as características do processo de quadrinização e animação no Japão, sobre suas classificações, cânones e mentores. Em seguida introduzo a influência destes dispositivos em territórios estrangeiros, especialmente no Brasil, servindo de fonte inspiradora para artistas nacionais e para o público consumidor. Neste capítulo ainda disserto sobre a produções de quadrinhos regionais de Mato Grosso, revelando uma coletividade especializada na produção de materiais que seguem o estilo dos *mangás*.

Capítulo 2 – *Otaku*: disparidade entre o fenômeno japonês e brasileiro; neste capítulo procuro evidenciar o surgimento e transformação do fenômeno *otaku*. Resultado de condições ideais no arquipélago japonês, como salienta o autor Étienne Barral (2000), esta manifestação se expandiu e foi responsável por influenciar a sociabilidade de inúmeros jovens pelo mundo. Neste capítulo, dedico-me, sobretudo, a delinear o conceito *otaku*, dissertando sobre sua atualização nos contextos contemporâneos citadinos. Verso aqui sobre a produção de uma sociabilidade e identidade *otaku* brasileira e mato-grossense, baseado nos conceitos de *identidade pós-moderna* debatida por Stuart Hall (2006). O capítulo ainda se dedica a elucidação dos contextos históricos que envolvem o estabelecimento e desenvolvimento de espaços e ocasiões festivas dedicadas aos apreciados da indústria do entretenimento pop japonês em Mato Grosso.

Capítulo 3 – Sociabilidade *otaku*: descrição etnográfica dos eventos mato-grossenses; O mais extenso dentre os três, neste capítulo dedico-me a discussão e evidenciação de minha participação no campo etnográfico. Nesta sessão, verso sobre as experiências em campo durante os anos de 2021, 2020 e 2022 nos eventos do Estado de Mato Grosso. Neste capítulo existe um trabalho retrospectivo baseado em uma conduta analítico-descritiva dos contextos de sociabilidade jovem mato-grossense, interessados pelos elementos da cultura *pop* japonesa. O capítulo inclui a análise dos *cosplayers* da região, buscando dar inteligibilidade as suas ações e compreendendo de que maneiras esta forma de participação torna-se especialmente importante para os eventos e encontros elaborados.

Mídia, comunicação e consumo: por uma Antropologia da *Metrópole Comunicacional*

Simetricamente, a comunicação digital – via internet e web 2.0 – expande atitudes do sujeito glocal que exprimem a própria criatividade autônoma ou um horizontal desejo de expressividade. Nessa composição inicial entre metrópoles e cultura digital, a pesquisa etnográfica seleciona os cenários performáticos da metrópole – espontâneos ou programados pelos excessos de comunicação, cultura, e consumo – a serem analisados com a mesma seriedade crítica com que Marx (1965) analisava fábrica, trabalho, e relações de produção (CANEVACCI, 2013, p. 289)

Preocupo-me em inicialmente escrevê-los esta pequena passagem, onde reflito de forma breve sobre o escopo etnográfico e antropológico contemporâneo. Tratando de um tópico relativamente controverso entre a comunidade acadêmica, discuto nesta dissertação sobre a manifestação de um mundo globalizado, interconectado e *pop*. Aqui questiono: Como pensar na influência internacional, sem cair nas mazelas dos paradigmas e antinomias ocidentais? Seria possível averiguar um mundo tecnológico e mundializado, sem que para isso recorrêssemos a uma estrutura ou evento autoexplicativo e autoevidente? Como escapar deste demasiado lento entendimento conceitual que vinculado a noções deterministas tende a capturar a vida em um invólucro perimetral asfixiante? E, finalmente, como pensar a vida cidadina, este espaço/metrópole, enquanto centro aglutinador das diferenças e da polifonia?

Neste trabalho, penso a cidade enquanto espaço mediado pelo desejo e pela experiência. É nesta fusão entre corpo e concreto que a experiência cidadina é produzida, aqui, existem tantas versões da cidade quanto os corpos que a habitam e sobre ela produzem condições de habitabilidade, coexistência e sociabilidade. É por isso, que este lugar, no sentido mais amplo do termo, é produzido entre humanos e não humanos, corpo e território, orgânico e inorgânico. Insta a necessidade de se pensar na pluralidade dos modos de habitação e produção de sentido em um mundo altamente enredado pelos contextos de rápida e intensa comunicação e geração de referências midiáticas. É preciso, assim, perscrutar o contexto citadino a partir da disjunção, da evidenciação da diferença e não da reificação das estruturas intransigentes. A metrópole já não pode mais ser capturada por definições essencialistas que privilegiam supostas homogeneidades.

Vinculado aquilo que Canevacci nomeia enquanto Etnografia Ubíqua, o olhar etnográfico passa a se interessar pela diversidade produzida em uma realidade cosmopolita e transurbana, em que as culturas estão reunidas provisoriamente, em um fluxo relacional e inventivo muito característico. Implica-nos pensar a metrópole comunicacional, enredada pela difusão da comunicação, cultura e consumo, que “produz tanto valor econômico agregado

quanto valores como estilos de vida, visão do mundo, crenças, mitologias” (CANEVACCI, 2013, p. 294). As mídias e os aparatos comunicacionais tornam-se decisivos fabricantes de dinâmicas identitárias, corporais e coletivas contemporâneas, os sujeitos tornam-se cada vez mais plurais e diversos, adotando identidades fluidas, híbridas e provisórias.

As estruturas físicas e geográficas já não correspondem aquele velho (idealizado) arquétipo⁶ homogêneo e bem delineado, onde a estabilidade territorial estava visceralmente ligada à produção de identidades igualmente homogêneas. “As coordenadas espaçotemporais se tornam tendencialmente supérfluas” (CANEVACCI, 2013, p. 305). Os meios tecnológicos, os recursos de telecomunicação cada vez mais eficazes e influentes têm desempenhado um papel significativo para a elaboração dos contextos sociais citadinos contemporâneos. Intensificando as dinâmicas de interação, encurtando a distância entre as disposições socioculturais mundiais e condicionando uma realidade que inadvertidamente tem produzido aproximações entre as dimensões econômicas e culturais. Neste cenário inquietante, “A tensão entre o cosmopolitismo e o localismo progressivamente se acentua” (VILLAÇA, 2011, p.194).

Como sugere Villaça (2011), este contexto contemporâneo parece ter desestabilizado as antigas referências territoriais, identitárias e coletivas ocidentais. Tensionar o espaço citadino, hoje, exige um esforço laborioso que também considere os paradigmas comunicacionais como importantes produtores de novos sentidos e referências, impõe-se a necessidade de pensar a própria condição de consumo que envolvem as práticas coletivas e individuais.

Entretanto, tencionar este processo de mundialização exige cautela, pois não tratamos aqui de uma tentativa unilateral de homogeneização social e cultural, mas dissertamos sobre uma dinâmica e dialética onde os contextos locais e globais se articulam produzindo algo sempre novo. Quando disserto sobre globalização neste trabalho, preocupo-me especialmente em pensá-lo enquanto um processo social, econômico, político e cultural a nível mundial, mas com implicações locais. Portanto, não pretendo perpetuar uma visão determinista sobre o conceito de globalização, onde o sistema econômico mundial atuaria enquanto determinante unilateral das demais esferas que envolvem a vida humana. A globalização não conduz ao

⁶ Uma noção que discorre sobre um passado idílico onde os lugares eram habitados por comunidades homogêneas. De fato, esta realidade nunca existiu, as estruturas sociais nunca foram de fato homogêneas e livres de relações, mas eram dinâmicas. Este essencialismo parte das próprias noções ocidentais daquilo que viria a ser a estrutura social ou cultural, propriamente dizendo. Teóricos como Marilyn Strathern (2006) e Roy Wagner (2010) já apontavam sobre os perigos de se fazer com que nossos próprios constructos analíticos ocidentais se confundissem com a realidade analisada.

desaparecimento da diversidade cultural e territorial, mas implica na redefinição dos contextos locais, que passam agora a ser mediados pelo intercâmbio estabelecido em uma atmosfera globalizada. Como bem acentua a geógrafa Doreen Massey:

A globalização (na economia, na cultura ou em qualquer outra coisa) não acarreta simplesmente a homogeneização. Ao contrário, a globalização das relações sociais é uma outra fonte (da reprodução) do desenvolvimento geográfico desigual e, assim, da singularidade do lugar. Há a especificidade do lugar que deriva do fato de que cada lugar é o centro de uma mistura distinta das relações sociais mais amplas com as mais locais (2000, p. 185).

Cada lugar poderia, portanto, ser identificado enquanto um nó particular e único desta complexa intersecção, sede de um arranjo formado pela multiplicidade das dinâmicas relacionais contemporâneas. O lugar não corresponde a uma estrutura estática, mas resulta da experiência social que nele se estabelece, integrando de forma muito específica os contextos globais e locais, “ele se constrói a partir de uma constelação particular de relações sociais, que se encontram e se entrelaçam num lócus particular”. Portanto, seria improdutivo pensar em uma globalização que opera pelo embotamento e homogeneização dos arranjos culturais e territoriais.

Assim sendo, esta comunicação vertiginosa, que comprime o tempo-espaço e aniquila as fronteiras geográficas, não elimina os contextos locais e por mais influente que possa ser, seria preferível encará-la enquanto apenas um dos determinantes possíveis da realidade sociocultural de qualquer que seja a população.

A influência deste processo de globalização, baseado na intensificação da comunicação digital, mídia e aparatos midiáticos têm inserido em diversas metrópoles novas dimensões contextuais sobre as dinâmicas de sociabilidade, onde as identidades coletivas e individuais passam a ser negociadas (MARCUS, 1991). Esta situação favoreceu a emergência de novas possibilidades de ocupação e pertencimento social, encetando novos modos de produção de sentido com a vida cidadina contemporânea. Em uma realidade transcultural, novas adversidades se impõem ao escopo teórico-metodológico antropológico, o desafio estaria em conseguir “documentar a estabilização das identidades num dado local ou através de vários locais num mundo essencialmente desconstrutivo”.

Deste modo, pensar sobre a dinâmica de sociabilidade desta coletividade jovem emergente, aqui analisada, envolve também a problematização dos fenômenos ligados à expansão econômica mundial, em um mundo amplamente enredado e integrado às novas tecnologias de comunicação.

Neste cenário periclitante, intensificado pela emergência de novos aparatos tecnológicos comunicacionais, o Japão atuou enquanto decisivo fabricante do imaginário global, principalmente se considerarmos o período posterior à Segunda Guerra Mundial. O Japão foi responsável por produzir uma vasta malha de ressonâncias pelo mundo. Vivenciando um período de rápido desenvolvimento industrial, o arquipélago nipônico assumiu uma posição de grande influência econômica⁷ e social, atuando enquanto um energético exportador de bens consumíveis, não apenas relacionados à indústria tecnológica e automotiva, como se poderia supor, mas também ligadas ao setor do entretenimento. O Japão tornou-se um prestigiado exportador de “bens culturais” (SATO, 2007) e tem influenciado com vigor os países estrangeiros, principalmente aqueles que concentram um grande contingente de imigrantes⁸ ou descendentes nipônicos.

Finalizando minhas considerações, saliento que esta dissertação procura averiguar de que modos estes artefatos culturais japoneses inserem nas metrópoles novas dimensões e dinâmicas de sociabilidade entre o público jovem. Neste estudo, limito-me a análise dos artefatos que considero ser os mais prestigiados em Mato Grosso, os *animês*⁹ e *mangás*¹⁰. Empenho-me em evidenciar a especial relação que surge a partir desta coletividade otaku mato-grossense, que ocupam e (co)produzem os contextos citadinos locais, elaborando uma dada condição de sociabilidade, que considero particularmente exitosa.

Sociabilidade *otaku* nos contextos metropolitanos

Quando disserto sobre sociabilidade, faço menção ao conceito discutido e desenvolvido por Georg Simmel, autor e sociólogo alemão abertamente preocupado com os contextos urbanos em transformação a partir do século XIX, marcados pelo rápido e extensivo crescimento demográfico daquela época. Simmel atenta-se à elaboração de um novo sujeito, um indivíduo metropolitano que encontra nos contextos urbanos uma cidade demarcada pela diversidade.

O autor caracteriza os contextos citadinos a partir daquilo que conceitua enquanto personalidade *Blasé*, ou seja, um sistema regulamentado pela indiferença e introversão em relação a uma abundância desmedida de estímulos metropolitanos. O autor refere-se ao

⁷ Terceira maior economia do mundo no ano de 2021

⁸ Importante constatar que o Brasil é o país detentor da maior colônia japonesa fora do Japão, completando 113 anos da imigração no ano de 2021.

⁹ Conceito que se refere a animação ou desenho animado japonês, famosos pelo estilo particular de produção.

¹⁰ Conceito utilizado para designar as histórias em quadrinhos feitas a partir do estilo de desenho japonês.

embotamento da vida cotidiana, um entorpecimento das respostas nervosas, sob qual a existência psíquica é protegida e preservada.

Entretanto, ainda que Simmel refira-se a um possível embotamento da vida cotidiana nos contextos citadinos, o autor nos indica uma importante contestação a este sistema de distanciamento, onde configuram-se novas formas de sociabilidade estabelecidas mediante o compartilhamento de interesses análogos. O autor definirá sociabilidade enquanto “forma lúdica da sociação” (1983, p. 169). Simmel alerta-nos, ainda que inicialmente, sobre a possibilidade de uma conexão e proximidade entre os sujeitos metropolitanos, uma relação certamente mais visceral e menos indiferente.

A metrópole converte-se em ambiente da dinâmica cultural e sociabilidades diversas, produto e produtora de subjetividades, que aponta para novas formas positivas de se ligar coletivamente. Era necessário desvincular-se de compreensões que encarassem a diversidade por meio de uma perspectiva desagregadora e geradora de patologias sociais, assim como proposto inicialmente por alguns dos estudiosos da escola de Chicago¹¹. Antes era preciso considerar o caráter positivo metropolitano em relação à produção de sociabilidades exitosas.

A cidade foge de uma apreensão negativa, existe vida no seu âmago que se não esgota na ideia do caos, na cidade também se produz sociabilidade, onde os indivíduos tornam-se coparticipantes e produtores ativos dos contextos citadinos, como sugere Canevacci: “o público, que era somente espectador, vem agora a ser *espect-ator*, isto é, uma mistura daquele que participa, mas que é também ator” (2009, p.12). Ao discutir sobre os novos modos de interação e comunicação nos contextos metropolitanos contemporâneos, Canevacci insere discussões precisas a respeito da influência da interlocução digital e o consumo sobre corpos citadinos, em formação daquilo que descreve enquanto *multívduo da metrópole comunicacional*. O autor descreve o *multívduo* enquanto: “Uma multiplicidade de *eus* no corpo subjetivo” (CANEVACCI, 2009, p, 9).

Neste contexto, a comunicação digital, mídia e aparatos midiáticos japoneses tornaram-se influentes produtores dos corpos citadinos de jovens e adultos nos contextos nacionais e internacionais, propiciando o desenvolvimento de uma prática de sociabilidade que vem contribuindo ativamente para a construção de uma “cidade polifônica” (CANEVACCI, 2004).

¹¹ Denominação que faz referência a um grupo de professores e estudiosos da Universidade de Chicago nos anos 1920 e que contribuíram substancialmente para o desenvolvimento de estudos relacionados à Antropologia Urbana, Sociologia, Psicologia Social, dentre outras ciências.

Canevacci nos fornece um importante aparato teórico metodológico para compreender o sujeito cidadão enquanto um multivíduo, que participa politicamente da cidadania e da construção de uma cidade habitada por muitas vozes. O multivíduo “[...] não deseja ser um passivo receptor dos eventos culturais outros, mas parte ativa, sujeito cocriador de cada evento, “expect/ator” que entra e modifica os módulos expressivos já presentes” (2014, p. 295). Assim também poderíamos conduzir as investigações em relação aos *otakus* brasileiros¹², não apenas passivos a determinada cultura consumista, mas produtores de práticas exitosas em um campo antes considerado inóspito a vida, retraduzindo a própria noção de *otaku* que provém do Japão pós-guerra.

Insta notar que o público *otaku* mato-grossense é um coletivo particularizado, resultante de uma intersecção específica que, portanto, dispõe de um *ethos* característico. Especialmente em Cuiabá e Várzea Grande, existem séries de eventos que são estabelecidos em épocas variadas do ano, dentre alguns podemos citar: *Master Nerd*, *SESC Geek* e *VGXP*. Estes eventos compõem uma organização dinâmica e variada, cada qual com sua especificidade, ordenando de forma característica a cultura *otaku*, internacional, em um cenário mato-grossense, específico e local. Neste seguimento, o objeto desta pesquisa delinea-se a partir da seguinte proposição: Como os aparatos midiáticos japoneses, obras nipônicas de animação e quadrinhos reconhecidas internacionalmente, contribuem para elaboração de uma identidade *otaku* mato-grossense? De que modo os *otakus* encontram nas práticas de sociabilidade dos eventos um lócus exitoso de produção e regeneração deste *ethos* particularizado?

A princípio, por que deveríamos falar sobre a história do Japão?

Esta dissertação insere-se e produz conhecimento a partir do escopo teórico e metodológico antropológico e etnográfico, portanto, não pode ser compreendida e deslocada de debates epistemológicos e políticos mais amplos sobre a escrita e representação da alteridade. A academia, supostamente detentora do saber, portanto, produtora discursiva da verdade, organizou insensivelmente enunciados que destoam de uma representação honesta das populações não-ocidentais. Fundamentado em uma invenção do corpo japonês

¹² Dentro desta dissertação, procuro não considerar os *otakus* enquanto meros epifenômenos, mas como produtores e reprodutores de uma prática viva que está em atualização. Como discutiremos adiante, o próprio termo *otaku* já não corresponde às noções japonesas e foi pela negociação entre os contextos locais e globais que sua atualização se tornou possível.

(GREINER, 2015), o ocidente produziu estereótipos e forjou imagens exóticas e inadequadas, destilando preconceito e intolerância.

Objetivando construir um conhecimento ético e sensível, em conformidade com uma prática subversiva aos modelos discursivos hegemônicos de compreensão e representação, esta dissertação procura romper com os estereótipos construídos pelo imaginário ocidental. Ainda que o trabalho se dedique a análise das condições de sociabilidade entre os *otakus* mato-grossenses, portanto, versa a partir da compreensão de um contexto específico brasileiro, considere ser imperativo compreender de que modos o arquipélago nipônico foi condicionado por uma série de circunstâncias históricas, políticas, econômicas e sociais. Este conhecimento, ainda que introdutório, limitado a pouco mais de cinco páginas, nos auxilia a compreender como o Estado japonês tornou-se uma grande potência e um agente energético, transformador do mundo contemporâneo, sem que para isto seja necessário recorrer aos estereótipos e ao exotismo¹³.

Introduzo a vocês, brevemente, um panorama histórico do arquipélago japonês, procurando evidenciar sua inventividade latente, capaz de metabolizar os artefatos estrangeiros, sem que para isso fosse preciso abandonar ou destruir o passado e as tradições costumeiras. Versando sobre este mesmo assunto e preocupado com as adversidades do mundo moderno, Lévi-Strauss inquiriu sobre a maestria japonesa e seu esforço inventivo ao reelaborar os artefatos estrangeiros, “ora aberto às influências externas e pronto para absorvê-las; ora fechado sobre si mesmo, como para se dar tempo de assimilar essas contribuições estrangeiras e imprimir-lhes sua marca” (2012, p.93). Esta habilidade, como veremos nos capítulos posteriores, contribuiu decisivamente para criação dos *mangás* e dos *animês*, os famosos dispositivos midiáticos japoneses, responsáveis por uma vasta geração de fãs em todo mundo. Portanto, nesta introdução, olho para o passado japonês, mas preocupo-me em compreender quais foram as condições que contribuíram para criação do Japão contemporâneo, exportadores de “bens culturais” em uma realidade mundializada, tecnológica e *pop*.

¹³ Dentre os principais estereótipos estão as noções que discursam sobre um país de copiadores, que nada criam de original e sobre as ideias sobre um suposto milagre econômico Japonês decorrente do período posterior a Segunda Guerra Mundial. Para melhor compreender estas proposições recomendo a leitura de Célia Sakura (2007).

O arquipélago japonês: antropofagia dos dispositivos estrangeiros

O processo de aproximação entre as sociedades e nações, seja em esfera econômica, política, cultural ou social possibilitou maiores conexões e convergências entre estas coletividades, encetando a manifestação de uma intrincada composição globalizada e plural. Neste seguimento, o comércio e a troca não se limitam apenas aos patrimônios e riquezas, entretanto, vão além e inauguram a capitalização das práticas socioculturais, dos costumes, tradições, atividades recreativas e inclusive dos modos de subjetivação.

O Japão, particularmente, tornou-se epicentro de inúmeros tensionamentos ligados as trocas comerciais e econômicas, sendo especialmente capaz de absorver, deglutir e metabolizar os artefatos socioculturais estrangeiros, atuando em um verdadeiro exercício de antropofagia (SAKURAI, 2007). A alteridade sempre foi muito cara para sociedade Japonesa.

É claro, precisamos evidenciar que este processo de adaptação não é exclusividade dos povos japoneses, mas que se trata de uma atividade comum a todas as coletividades humanas, tendo em vista que o arranjo cultural é dinâmico envolve necessariamente um processo de contínua e recorrente atualização, em uma formulação inventiva como sugere Roy Wagner (2010). Seria ineficaz cogitar uma estrutura ou fenômeno cultural estático, livre de qualquer comunicação ou transformação. Deste modo, quando disserto sobre esta inventividade japonesa, não pretendo invocar uma discursividade que beire o misticismo, mas tenciono evidenciar uma conduta social geral, que se revela mais energeticamente no contexto histórico, político, econômico e cultural japonês.

Continuando, pode parecer sedutor ao leitor concluir que o Japão é composto por uma população de copiadores, que nada cria de inédito, denegrindo o mérito japonês e sua capacidade de adaptação e aperfeiçoamento aos dispositivos forasteiros (AVANCINI, 2021). Entretanto, para além de mero material imitativo, os japoneses foram capazes de promover uma releitura das sociedades alienígenas, organizando novos modos possíveis de ser, estar e de se relacionar aos contextos sociais. Ao refletir sobre esta assimilação japonesa aos costumes e práticas estrangeiras, Lévi-Strauss argumenta em favor de uma singularidade nipônica, “que está na origem, e que essa especificidade japonesa soube elaborar elementos recebidos de outros lugares para com eles fazer sempre alguma coisa original” (2012, p.23).

Notadamente influenciado pelos povos chineses, o Japão recebeu e incorporou com entusiasmo as inovações e dispositivos procedentes das sociedades vizinhas¹⁴. A China, predominantemente, foi fonte inspiradora para o Japão, introduzindo o cultivo do arroz ao arquipélago nipônico já durante os séculos II e III A.C (LUYTEN, 2012). No decurso dos séculos IV a IX, a sociedade chinesa ainda seria responsável por influenciar e introduzir os povos japoneses à escrita ideográfica, religião (budismo), ideologia confucionista, organização social, cultura, artes e o modo de ver e pensar o mundo (OKANO, 2012).

Durante os séculos que se seguiram, o Japão utilizou de toda a influência, materiais e conhecimentos adquiridos com os povos vizinhos, iniciando um período de síntese final inventiva. Elaborando reinterpretações, o arquipélago nipônico foi capaz de desenvolver novas técnicas/estilos e a partir de sua criatividade produziu modificações significativas na arte, artesanato e escrita. Como destaca Cristiane Sato: “ao invés de meramente copiar aquilo que vem de fora, é do âmago dos Japoneses pegar influências estrangeiras e reinventá-la conforme a cultura local” (2007, p.15).

Ao longo do século XVI, a partir das expedições de expansão marítima que se deslocavam ao Extremo Oriente, sendo lideradas pelas grandes potências europeias, o Japão tornou-se alvo do interesse ocidental. Como descrito anteriormente, a diferença e a alteridade sempre foram materiais muito caros e importantes para o povo japonês que, por isso, receberam os portugueses¹⁵ de bom grado em suas terras. Objetivando aprender com os estrangeiros, os japoneses permitiram, com exclusividade, sua presença no arquipélago durante quase meio século, momento este em que absorveram e aprenderam sobre as novas tecnologias ocidentais.

Juntamente aos portugueses aportaram os missionários jesuítas, responsáveis pelo primeiro momento de desentendimento entre as sociedades japonesa e portuguesa. Instigados pelos espanhóis, os japoneses foram alertados sobre os perigos e estratégias portuguesas para a conquista, invasão e ocupação dos territórios (SAKURAI, 2007, p. 108). Utilizando-se dos religiosos e da religiosidade enquanto técnica sorrateira e artilosa, os portugueses iniciavam o processo de imposição de seus valores e condutas morais. Assim como sugere o antropólogo Japonês Hisayasu Nakagawa:

¹⁴ Os povos coreanos também conduziram o Japão a uma série de inovações, especialmente relacionadas às técnicas de tecelagem do brocado e das cerâmicas. Atuaram ainda enquanto importantes intermediários da influência Chinesa no Japão. Para aqueles que desejem uma visão mais detalhada, sugiro a leitura do capítulo “Japão Medieval” do livro “Os Japoneses (2007)”, da autora Célia Sakurai.

¹⁵ As primeiras embarcações portuguesas chegaram ao arquipélago Japonês durante o ano de 1543. Para uma compreensão mais detalhada dos períodos e datas significativas relacionadas ao Japão, recomendo a leitura da cronologia organizada por Célia Sakurai (2007).

Assim, no século XVI, quando os missionários portugueses chegaram no Japão, todas as seitas budistas e xintoístas coexistiam pacificamente. Mas, quando os jesuítas portugueses quiseram impor sua religião, o governo os expulsou e decidiu só manter relações estritamente comerciais com o Ocidente; e isso, por intermédio dos holandeses, pois sabiam que o Estado protestante não pretendia evangelizar o país. Desde o início do século XVII, o Japão fechou as portas para o estrangeiro, excetuando a China e a Holanda, mas esse período foi uma exceção (2008, p.104)

Deste modo, ainda que o Japão fosse excepcionalmente receptivo às influências de sociedades estrangeiras, com o início do período *Edo* (1660-1867) o país vivenciou uma era de intenso ostracismo, com forte isolamento¹⁶ político e econômico. O período *Edo* foi um momento histórico japonês onde o país foi governado a partir de uma ditadura feudal, o xogunato dos Tokugawa. Dentro deste sistema, o xogum, o chefe militar¹⁷, não substituiria o imperador, que ainda atuava enquanto figura simbólica da unidade social japonesa, mas exerceria o poder efetivamente. Esta hegemonia *Tokugawa* duraria 264 anos, onde fora implantado um isolamento racionalmente planejado.

Em 1854, entretanto, o período de ostracismo, liderado pela hegemonia *Tokugawa*, sofreria um golpe decisivo, que resultaria em sua posterior dissolução. A partir de pressões e intimidações de países como Rússia, Inglaterra, França, Holanda e Estados Unidos, o Japão foi impelido a reabrir seus portos para as negociações políticas e comerciais (SATO, 2007). Especialmente com a chegada de uma frota de navios norte-americanos em 1854, liderada pelo comodoro Matthew Perry, o Japão foi advertido pelo poderio tecnológico/militar estrangeiro e o xogunato viu-se coagido a iniciar as negociações para reabertura dos portos no país. A chegada do comodoro Matthew Perry em 1854 e as sérias ameaças militares que dirigiram aos portos japoneses, clara demonstração e superioridade técnica, marca o início da restauração política e comercial internacional deste país. O longo período de ostracismo, que durava há mais de 200 anos (1639-1854), chegava ao fim.

Após o vasto período de hegemonia *Tokugawa*, o xogunato chegava ao seu declínio. Destituído em 1867, a ditadura militar terminava e dava início a um período de acelerada ocidentalização do arquipélago japonês. Em 1868 inicia-se a era/restauração *Meiji*¹⁸, que restituiu o poder imperial e organizou uma série de reformas econômicas, políticas e sociais.

¹⁶ Excetuando-se pelo contato estritamente comercial em uma ilha no porto de Nagasaki que era destinada ao comércio com os navios holandeses e chineses (LUYTEN,2012).

¹⁷ O xogum, líder militar, liderava o país a partir de um exército de guerreiros samurais.

¹⁸ O que significa reinado luminoso, que durou de 1868 a 1912.

As reformas implementadas objetivavam inserir o país de forma competitiva no círculo financeiro internacional. Pretendendo adaptar-se às exigências daquela época, o Japão buscou avidamente ocidentalizar-se, sem que para isto fosse necessário abdicar de sua “identidade nacional”. O objetivo não era de aceitar de forma absoluta o modelo ocidental, entretanto, “tornar viável o Japão tradicional, adotando determinadas inovações” (SAKURAI, 2007, p. 134).

Em um tempo relativamente pequeno, o arquipélago japonês produziu as bases de um Estado moderno, sem que para isto fosse necessário anular ou destruir o passado. O interesse japonês em compor o círculo do capital internacional não resultou no abandono de sua tradição milenar, entretanto, o Japão “capitalizou o passado, em vez de destruí-lo” (LÉVI-STRAUSS, 2012, p.93). Utilizando-se de suas antigas filosofias¹⁹, o país foi capaz de justificar os esforços implicados na produção de uma sociedade industrial. Os comandantes do período Meiji agiram de forma astuta ao harmonizarem passado e futuro.

O Japão não acatou de forma passiva a cultura ocidental, contudo, selecionou meticulosamente quais modelos, condutas e ideologias comporiam as bases do Japão moderno. Em 1871, o Estado japonês organizou uma missão que reuniu diversos pesquisadores, o objetivo deste conjunto de estudiosos era gerar informações para o governo *Meiji* sobre diversificados aspectos da vida, cultura e das instituições ocidentais (SATO, 2007). A viagem duraria cerca de três anos, percorrendo os Estados Unidos e países da Europa. Baseado nas informações acumuladas, o Governo japonês selecionou quais caminhos deveriam ser adotados no processo de modernização e industrialização nacional. A partir de sua inventividade única, o Japão soube combinar magistralmente diferentes modelos políticos, econômicos e sociais, onde: “Teve por modelos, em especial, a Alemanha, nas ciências médicas, a Inglaterra, nas artes mecânicas, a França, no sistema educacional e no pensamento social democrático, e os Estados Unidos no empreendedorismo” (OKANO et al. 2021).

Já no século XX, o processo de industrialização exigiu do Japão um maior contingente em matérias-primas, escassas no país devido ao seu pequeno tamanho. Baseado no desafio de expandir as fronteiras administrativas japonesas, o governo Meiji passou a objetivar a conquista dos territórios asiáticos vizinhos, fazendo do Japão uma potência militar e imperial extremamente violenta.

¹⁹ Especialmente a ideologia ligada ao poder imperial, onde o esforço humano deveria ser canalizado para o benefício do imperador. Aqui a imagem do imperador se confundia com a do próprio Japão.

Envolvido em uma série de conflitos, ancorados em um movimento ultranacionalista e antidemocrático, marcado pelo fim do parlamentarismo e da ascensão do autoritarismo militar, o Japão inicia, definitivamente, sua participação durante a Segunda Guerra Mundial. Alicerçado em uma identidade ultranacionalista altamente xenofóbica, o Japão imaginava-se um povo homogêneo e especial, descendente direto da Deusa *Amaterasu*²⁰ e destinados a trazerem a iluminação aos estrangeiros, o que representava, efetivamente, conquistar e impor seus ideais sobre outras populações (SAKURAI, 2007). Aliado da Alemanha Nazista e da Itália fascista, o Japão tinha como interesse a conquista dos territórios Asiáticos, especialmente China e Coréia.

Derrotados na Segunda Guerra, a bordo de navios americanos, os japoneses admitiram sua derrota em 14 de agosto de 1945, assinando uma carta de rendição. A derrota estabelecida trouxe ao Japão uma realidade paradoxal, pois, em um curto período o país transitaria de um nacionalismo extremo, para uma ocidentalização radical. Uma ocidentalização que significou uma adoção pungente do *American Way of Life*, “o Japão americanizou-se e há traços disso em todos os níveis da vida cotidiana” (NAKAGAWA, 2008, p. 9).

O pós-guerra japonês foi marcado pela ocupação norte-americana, que auxiliou na reconstrução do território e economia, promovendo e direcionando o Japão à (re)democratização. A ajuda norte-americana, é claro, não era inocente, eles também possuíam interesses em formar um aliado no continente Asiático. Fazendo do Japão uma “barreira” contra o comunismo, os norte-americanos preferiram criar aliados e auxiliando os japoneses na reconstrução do país optaram por minimizar as represarias.

Abdicando das ações belicosas, o Japão pós-guerra se industrializou concentrando-se concentrando na reconstrução e desenvolvimento do país. A partir de um espírito patriótico e coletivo de orgulho nacional, que guiou a reconstrução do arquipélago, o Japão se esqueceu “de todas as pretensões colonialistas e expansionistas no sentido territorial. Concentraram seus esforços naquilo que lhes foi permitido: trabalhar” (LUYTEN, 2012, p. 14).

Fortemente influenciados pelos norte-americanos, o povo Japonês iniciou um intenso processo de produção de bens de consumo, inserindo-se terminantemente no mercado capital internacional. Assim, resultado direto do pós-guerra, o Japão industrializado “entra no mundo do consumo pela porta dos eletrônicos, automotores e também pela porta do entretenimento” (SAKURAI, 2007, p. 342). Alcançando um alto nível de desenvolvimento, o Japão chamou a

²⁰ Os japoneses aprenderam durante gerações que eram descendentes diretos de Amaterasu, deusa do sol. Amaterasu seria responsável por ter originado toda linhagem do povo japonês, que seria, portanto, racial e culturalmente único e homogêneo.

atenção dos países estrangeiros, que logo passaram a se questionar sobre quais seriam os incríveis segredos responsáveis por sua recuperação e crescimento, até então sem precedentes.

Aliado ao consumo dos produtos tecnológicos japoneses, “consumia-se algo mais abstrato: sua influência cultural. Estava ocorrendo o fenômeno e sendo criado o conceito de Cultura Pop Japonesa” (SATO, 2007, p.11). De meros receptores e copiadores, como sugeriam os estereótipos ocidentais, os japoneses, agora, prestigiados e influentes, tornaram-se importantes exportadores de “bens culturais”. Esta situação induziu uma série de pesquisadores e acadêmicos a investirem intelectualmente na compreensão dos fenômenos envolvidos neste processo de intensa e rápida difusão dos artefatos japoneses. Destacando-se, principalmente, os estudos que objetivavam compreender o mito do *milagre econômico japonês*²¹.

Esta dissertação está inserida, parcialmente, dentro deste escopo de estudos e tem como pretensão compreender de que modos a influência dos aparatos midiáticos japoneses inserem nas metrópoles novas dimensões e dinâmicas de sociabilidade. Estes dispositivos tornaram-se influentes produtores dos corpos citadinos de jovens e adultos nos contextos nacionais e internacionais, propiciando o desenvolvimento de uma prática inédita de produção de sociabilidade.

A influência dos artefatos e dos “bens socioculturais” japoneses tornou-se monumental e vêm sendo difundida a algumas décadas em todo território nacional brasileiro, chamando a atenção de uma verdadeira legião de jovens e adultos pelo seu popular estilo de desenho e animação. Conhecidos como *animês* e *mangás*, estes dispositivos de entretenimento serão discutidos com maior dedicação nos capítulos posteriores.

Pensar e pretender esta dissertação envolveu um processo laborioso de reflexão, que vai muito além da análise dos contextos regionais mato-grossenses, implicando diretamente na compreensão da dinâmica de negociação entre os cenários locais e globais. Unido as reflexões de Magnani (2005, p. 203), questiono: não seria possível orientar uma antropologia (*na*) cidade articulada a partir de “perguntas mais gerais sobre a dinâmica urbana contemporânea”? Como caminhar com segurança em direção a uma antropologia (da) cidade, que já não pode ser compreendida enquanto espaço apartado da dinâmica de interação global?

Inquirir a respeito do *otaku* mato-grossense exigiu um exercício retrospectivo, comprometido com a análise desta inventividade japonesa, responsável por metabolizar de

²¹ Estudiosos passaram a nomear o período de 1950 até 1980 de milagre econômico japonês, devido sua capacidade em se recuperar do contexto pós-guerra e compor o quadro das grandes economias mundiais nos anos subsequentes.

forma tão criativa os artefatos alienígenas das populações estrangeiras. Como discutirei adiante, o fenômeno *otaku* nasce a partir de algumas condições ideais: Em um Japão pós-guerra, altamente ocidentalizado, industrializado e extremamente coercitivo às individualidades.

Algumas considerações sobre o escopo teórico-metodológico adotado

O escopo teórico-metodológico, aqui caracterizado, edifica-se em consonância com o empreendimento teórico-metodológico etnográfico, inicialmente operacionalizado por Bronislaw Malinowski em suas produções discursivas nas ilhas Trobriand (1984). O autor “inaugura” e instrumentaliza na Antropologia uma prática teórico-metodológica de implicação direta com experiência, dotando-a de um rigor científico até então pouco explorado, onde é possível observar grande zelo por técnicas intensivas de vivência, imersão e compartilhamento contínuo entre pesquisador e interlocutores. Malinowski certamente demarca um campo científico antropológico intimamente adstrito a uma detalhada e atenta observação participante, “de perto e de dentro” (MAGNANI, 2002, p.12) dos contextos possíveis.

Ao referir-me ao empreendimento etnográfico, faço menção a uma prática teórico-metodológica, neste sentido, a etnografia não se refere apenas a um procedimento metodológico, mas diz respeito também a uma teoria, um esforço de racionalização assim como salienta Mariza Peirano (2014). Portanto, sua elaboração exige uma vigilância epistêmica que a leve em consideração enquanto *práxis* ou produto em que também estão implicados aspectos literários, ligados à autoridade e à confiabilidade do antropólogo. Como esclarece James Clifford (1998), autoridade acionada pelo autor ao se posicionar no texto em legitimação de uma verdade discursiva. A autoridade não se limita aos argumentos teóricos, mas é proveniente do convencimento da escrita, está na capacidade do antropólogo, no “estar aqui” e de tornar inteligível a experiência de ter “estado lá” (GEERTZ, 2005).

O método etnográfico exige do pesquisador, ou pelo menos supõe, atuações contínuas em práticas intensivas de participação, sendo o próprio etnógrafo a principal ferramenta na construção dos dados, envolvendo-se na vida nos hábitos e costumes. Assim sendo, o antropólogo desenvolve suas atuações por intermédio de técnicas de observação, mas também de participação, em uma abordagem qualitativa que confere a este indivíduo maior consistência e condições privilegiadas de interpretação, proporcionando-lhe acesso a compreensões que de outros modos não seriam cognoscíveis (MÓNICO et al., 2017). A

operacionalização da observação participante refere-se a uma verdadeira impregnação, não se trata apenas de uma simples coleta de dados, mas sobre a construção de um conhecimento que é intersubjetivo, em um movimento de aproximação que pode “desvendar sentidos ocultos e explicar relações desconhecidas” (CARDOSO, 2004, p. 103).

O fazer etnográfico, ao inaugurar um método interventivo de sensibilidade e experiência, qualifica-se enquanto abordagem qualitativa de compreensão, “[...] ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis quantitativas” (MINAYO et al., 2002, p. 21-22). A Etnografia refere-se a uma *práxis* imersiva e como esclarece Roberto Cardoso de Oliveira (2006), ela não compactua com uma suposta neutralidade e objetividade por parte do pesquisador/antropólogo, mas configura-se enquanto atividade de substância humana, “o que está em jogo é a intersubjetividade” (p. 31).

Ainda que fundamentada em uma atividade qualitativa, o empreendimento etnográfico insta por técnicas e metodologias adequadas e reivindica práticas sistematizadas e coesas, assim como afirma e conduz Claudia Fonseca (1999). Neste seguimento, a subjetividade não pode ser tolhida ou obscurecida no trabalho etnográfico, entretanto, deve ser aceita e reconhecida enquanto elemento substancial da conduta antropológica e “assim, controlada pelos recursos teóricos e metodológicos do pesquisador, vale dizer, da experiência que ele, lentamente, vai adquirindo no trabalho de campo” (ROMANELLI, 1998, p. 128).

A etnografia basear-se-á em um olhar apurado e propriamente teórico, em fuga de reflexões e interpretações estereotipadas e de senso comum, o etnógrafo aborda e tensiona o campo de modo adequado. Os próprios atos de observação e escuta são “disciplinados” e estão pñhes pela teoria antropológica, para sabermos observar devemos necessariamente dominar as condições teóricas. “Observar é contar, descrever e situar os fatos únicos e os cotidianos, construindo cadeias de significação. Este modo de observar supõe, como vimos, um investimento do observador na análise de seu próprio modo de olhar”. (CARDOSO, 2004, p. 103).

Em conformidade com a metodologia Etnográfica, saliento que o desenvolvimento desta dissertação foi delineado mediante duas atividades complementares, com a finalidade de estabelecer uma ampla compreensão sobre o sistema de práticas de sociabilidade da coletividade *otaku* em Mato Grosso. A primeira atividade versa essencialmente sobre o conjunto de indivíduos pertencentes, praticantes e consumidores da cultura artística e midiática dos *animês* e *mangás*. O estudo abrangeu a região de Cuiabá, Várzea Grande e

localizações circunvizinhas, tendo em vista que o agrupamento desses indivíduos ocorre, em sua maioria, em eventos e organizações festivas coordenadas em diferentes territórios. A proposta metodológica foi delineada mediante uma observação disciplinada e participante dos ritos, jogos, festividades e diálogos, em uma prática de valorização da experiência e da intersubjetividade.

A primeira atividade foi elaborada a partir de um procedimento de *descrição densa* das atividades coletivas (GEERTZ, 1989), buscando tornar inteligível as noções e signos locais por eles compartilhados e penetrando seu horizonte significativo, tratava-se de interpretar o “fluxo do discurso social” como sugere Geertz (p. 15). Neste sentido, a produção de dados foi estabelecida por intermédio de intensa observação, participação e registro, utilizando-se de ferramentas adicionais, como: fotografias, áudio-gravações e anotações. O registro ocorreu adjunto a organizações festivas variantes, como: eventos, exposições, feiras, dentre outras atividades que envolviam um numeroso agrupamento de *otakus*.

A segunda atividade delineou-se mediante a um conjunto de entrevistas semiestruturadas, aplicadas e organizadas por meio de contato prévio com os participantes que assim se disponibilizaram e consentiram. No que delinea a entrevista enquanto técnica efetiva da prática etnográfica, Ruth Cardoso nos esclarece que: “Uma entrevista, enquanto está sendo realizada, é uma forma de comunicação entre duas pessoas que estão procurando entendimento. Ambos aprendem, se aborrecem, se divertem e o discurso é modulado por tudo isto” (2004, p. 102). Neste seguimento, as entrevistas constituem-se enquanto importantes elementos comunicativos e como sugere Romanelli “transforma estranhos em parceiros de uma troca” (1998, p. 125), gerando um material discursivo exclusivo e inédito. Importante notar que o movimento *otaku* no estado surge na década de 1990, portanto, os registros materiais são escassos, quase inexistentes, o que faz dos entrevistados uma fonte de informação indispensável.

As entrevistas aqui não obedeciam à critérios preestabelecidos, entretanto, foram elaboradas em concernência com a disponibilidade dos participantes que assim se propuseram, respeitando e flexibilizando os respectivos horários e ambientes. As perguntas que conduziram e encetaram o diálogo podem ser acessadas a partir do anexo número I, inserido ao final deste trabalho. Elas estão divididas em três inquéritos: o primeiro destinado ao cosplayers entrevistados; o segundo direcionado aos desenhistas; e o terceiro reservado ao público *otaku*, em geral. Cumpre salientar, que as perguntas foram utilizadas enquanto ferramentas eliciadoras do diálogo, mas que não restringiram ou limitaram a conversação e os

assuntos debatidos durante o encontro. Em algumas situações, sua utilização ainda era inconveniente e pouco proveitosa, quebrando com o ritmo da conversa.

Etnografia nos contextos virtuais: as implicações de um cenário pandêmico

A expansão das tecnologias digitais não pode ser interpretada como prótese do corpo humano. Trata-se de copenetrações contínuas e misturas híbridas no curso das quais nem sempre é possível definir onde começa o objeto (um mouse, a tela, o teclado) e o sujeito (os dedos, os olhos, o corpo/mente). O tecnocorpo digital favorece as hibridações entre mouse e mão, como segundo as próteses analógicas o martelo se acrescenta à mão (CANEVACCI, 2013, p. 290)

O vasto interesse e fascínio pela cultura de *animês* e *mangás* é resultado da combinação de uma série de fatores, sendo a globalização o agente mais decisivo neste processo. As novas tecnologias coletivas, especialmente a *internet*, “foram fatores decisivos e cruciais que definiram a geração de jovens destes últimos anos e os faz sentirem conectados com esta poderosa mídia” (LUYTEN, 2014, p. 6). Deste modo, a sociabilidade *otaku* encontra-se amplamente vinculada e adaptada aos contextos *online*, desenvolvendo novas oportunidades e espaços onde podem exercer suas capacidades coletivas de interação e comunicação (SILVA & BARRETO, 2011; CAVALCANTE, 2008). Assim como dissertará Barral (2000), a própria gênese do fenômeno *otaku*, no Japão, está marcada por uma vertiginosa utilização dos artefatos tecnológicos.

Cumprе salientar que durante o desenvolvimento desta pesquisa, em um mundo altamente impactado pelas condições pandêmicas de rápida disseminação do COVID-19, as condições para o empreendimento etnográfico não eram ideais, tendo em vista que a atual circunstância imprimiu nos corpos e nos comportamentos padrões específicos de conduta, onde a circulação é restrita, assim como as práticas sociais de relacionamento também o são. Em busca da segurança nos limitamos e nos confinamos, diminuindo ou encurtando nossos respectivos padrões comportamentais, orientando nossa presença a partir de uma conduta sistematizada e previamente considerada.

Dentro deste cenário periclitante, a comunicação digital, mídia e aparatos midiáticos tornaram-se influentes produtores e reprodutores dos corpos de milhões de pessoas. Cabe nos questionar: que corpo é este que somado aos aparatos tecnológicos cria e pensa, reproduz e se comunica? Um corpo fundido ao inorgânico e a virtualidade em busca de seus pares sociais. Os aparatos tecnológicos progressivamente moldaram nossos corpos, promovendo uma

verdadeira revolução dos padrões de coexistência e de sociabilidade. Como sugere Fragoso et al.:

A internet constitui uma representação de nossas práticas sociais e demanda novas formas de observação, que requerem que os cientistas sociais voltem a fabricar suas próprias lentes, procurando instrumentos e métodos que viabilizem novas maneiras de enxergar. Novas perspectivas são necessárias, particularmente porque a interação social em ampla escala é muito difícil de observar, o que torna a percepção da estrutura social especialmente difícil (2011, p.13-14).

Isto posto, insta a necessidade de se pensar e de evidenciar as interações estabelecidas a partir desta dimensão virtual, mediada pela adoção e compartilhamento das redes *online/cibernéticas*. Pensar em uma sociabilidade *otaku* no Brasil, assim, envolve também ponderar as condições sociais mediadas pelos computadores, pelas telas e teclados. Mesmo em Cuiabá, é na *internet* que estas pessoas articulam seus encontros, organizam eventos, divulgam fotos e que, em sua maioria, acessam os diferentes títulos de *animês* e *mangás* (UETA, 2013; ALMEIDA, 2018).

Objetivando investigar a sociabilidade *otaku* de forma integral, foi preciso partir em direção a um empreendimento etnográfico que considerasse os contextos *online*. Analogamente as investigações etnográficas “convencionais”, houve um esforço pela sistematização e apreensão da sociabilidade construída e mediada pelos computadores, onde os corpos fundidos as máquinas fizeram-se presentes, mesmo em um contexto hostil a vida coletiva. Nesta pesquisa, o uso da etnografia em contextos *online* envolve pensar e reconhecer as interações sociais mediadas pela utilização de tecnologias, implica pensá-las enquanto produtoras efetivas de uma dada experiência juvenil brasileira.

Tratamos de uma esfera ou dimensão da vida social que não se aparta da realidade em um esforço teórico-metodológico que implica pensar a internet enquanto artefato cultural, ou seja, uma *práxis* que “oportuniza o entendimento do objeto como um local intersticial no qual as fronteiras entre online e off-line são fluidas e ambos interatuam” (FRAGOSO, et al. 2011, p. 42). Portanto, considerando novas espacialidades e temporalidades, tratamos de uma abordagem adaptativa, uma *etnografia virtual* resultante de novas tentativas de experimentação metodológica em resposta as atuais situações contemporâneas (HINE, 2000).

Deste modo, cumpre assinalar que analogamente ao trabalho etnográfico “habitual”, esta pesquisa inqueriu sobre a sociabilidade *otaku* organizada a partir das redes *online*, investigando os ambientes cibernéticos utilizados por esta coletividade e suas formas de

específicas de sociação. Dentro deste panorama, o empreendimento etnográfico produziu análises sobre diferentes sistemas de comunicação *online*, por exemplo: Redes sociais (*Instagram, Facebook, WhatsApp*), redes televisivas, plataformas de videoconferências, dentre outros recursos indispensáveis para o entendimento desta sociabilidade.

ANIMÊS E MANGÁS: ARTEFATOS MIDIÁTICOS JAPONESES NO BRASIL.

Japão Pop

Levando em consideração os objetivos desta dissertação, seria ineficaz discutir o fenômeno *otaku* sem antes averiguar os elementos da *cultura pop* Japonesa, popularmente conhecida enquanto *Jpop*²². Formulado e beneficiado por condições econômicas e sociais favoráveis, a partir de um Japão pós-guerra altamente ocidentalizado²³ e industrializado, o *Jpop* representou um fenômeno intimamente ligado à comunicação e comercialização de produtos.

Como destaca Cristiane Sato²⁴ (2007, p. 17) “A cultura *pop*, em qualquer parte do Globo, é baseada em consumo, e isso faz com que o *pop* seja essencialmente um fenômeno cultural e comercial”. Principalmente a partir da década de 1960, o Japão inseriu-se terminantemente enquanto importante produtor econômico mundial. Reconhecido não apenas por suas importantes contribuições para os setores tecnológicos e automotivos, o arquipélago nipônico passou também a ser considerado enquanto um notável e prestigiado fabricante de entretenimento.

Estimulado pelos novos meios de comunicação que progressivamente desenvolviam-se na época, o Japão foi responsável por produzir uma vasta malha de ressonâncias pelo mundo, onde o comércio não estava mais restrito apenas às mercadorias, entretanto, inaugurava o consumo de algo mais abstrato, da própria influência cultural japonesa. Deste modo, “[...] o Japão não é apenas um exportador de produtos de alto valor agregado, mas exportador cultural” (BARRAL, 2000, p. 14).

Para muitos, este ramo da indústria do entretenimento (*Jpop*) representa o primeiro e mais significativo contato com a cultura japonesa, concedendo acesso à vida, aos hábitos e costumes do Japão, mesmo que de forma superficial/genérica. Textos, filmes e animações foram, ainda são, importantes expoentes do modelo sociocultural japonês para o ocidente. “Aprender sobre a história, a arquitetura, a mitologia, a gastronomia, entre outros, do Japão é parte da aventura de ler um *mangá*” (MOLINÉ, 2004, p. 32). É preciso salientar, entretanto,

²² Interessante assinalar que a poucos anos em Rondonópolis, cidade localizada a 220 km de distância da capital Cuiabá, existia um evento nomeado de Jpop Day Roo.

²³ Amplamente influenciado pela ocupação norte-americana.

²⁴ Cristiane Sato destaca-se pela produção do livro “*Japop: o poder da cultura pop japonesa*”, onde aborda os mais variados aspectos desta cultura *pop* japonesa, relacionada a TV, cinema, moda, animações, quadrinhos, etc.

que estes materiais não garantem uma compreensão integral do *ethos* japonês e podem, inclusive, ser responsáveis por reproduzir uma imagem exotizada do Japão, participando da construção do imaginário ocidental. Assim sendo, especialmente em um contexto acadêmico, estas representações devem ser manejadas com cuidado.

Tratando deste ramo da indústria de entretenimento (*Jpop*), falamos do “impacto da industrialização e da massificação na geração de referências que se tornam comuns a um povo” (SATO, 2007, p. 12). Assim, a cultura *pop*, necessariamente, está relacionada ao reconhecimento e “escolha” de um público particular, é preciso que estes elementos se tornem referência²⁵ para as coletividades. No caso japonês, os artefatos expoentes deste fenômeno *pop* emergente estão relacionados, principalmente, à produção e consumo de histórias em quadrinhos, *videogames* e animações. Estes dispositivos inseriram o Japão de forma definitiva no cotidiano dos povos ocidentais, fazendo com que os estrangeiros lessem, ouvissem, vissem e desejassem com furor²⁶ estes produtos.

É pertinente salientar que o *pop* Japonês gera uma comercialização energética que não está limitada apenas a venda de revistas e animações, mas que garante um movimento econômico bilionário a partir subprodutos derivados destas séries, como: brinquedos, jogos, vestuários, itens escolares, alimentos e outros (LUYTEN, 2012; BARRAL, 2000). Sobre a comercialização destes produtos, dedico neste trabalho uma curta passagem aplicada a análise deste mercado no estado mato-grossense.

Devo ressaltar que meu trabalho objetiva investigar a influência do Japão *pop* em um contexto mato-grossense, assim, não busco explicar os gostos e inclinações dos japoneses, mas os interesses do *otaku* mato-grossense pelos artefatos do *pop* Japonês. Portanto, cabe aqui salientar a existência de dois processos análogos e complementares: o primeiro, onde se produz uma cultura *pop* particular, resultado do reconhecimento popular de um dado país; e o segundo, no qual esta mesma cultura *pop* passa influenciar os demais povos e nações. Assim,

²⁵ No que concerne ao conceito de *cultura pop*, Sato (2007) e Brito (2013) problematizam sua emergência e procuram diferenciá-la daquilo que consideram enquanto cultura popular. Para ambos autores, a *cultura pop* estaria relacionada a comunicação midiática, enquanto que a cultura popular relacionar-se-ia com os conhecimentos tradicionais e costumeiros de uma determinada população. A maior divergência entre estes conceitos, diz respeito a sua temporalidade, pois a *cultura pop* seria passageira/momentânea, formando as referências de uma época, enquanto que a cultura popular teria um caráter mais duradouro, relacionados a própria percepção histórica e coletiva.

²⁶ Esta mesma condição pôde ser observada a partir da influência do *pop* norte-americano, onde seus símbolos foram transformados em ícones quase universais. Esta mídia norte-americana foi adorada e desejada vastamente pelos demais países do mundo, reproduzindo o famoso *American Way of Life*.

nem tudo que é cultuado e adorado pelos *otakus* japoneses passa instantaneamente a ser apreciado pelos brasileiros.

Neste segundo processo, onde estão situados os *otakus* mato-grossenses, interessa comungar e usufruir destes artefatos inicialmente destinados ao público japonês, criando redes de sociabilidade a partir do compartilhamento destes interesses análogos.

No Brasil, pensar em cultura *pop* japonesa remete quase que instantaneamente aos dispositivos midiáticos dos *mangás* e *animês*, que tiveram seu auge no país em meados da década de 1990. Encantados pelo estilo de desenho e animação característico das obras japonesas, pouco comum as produções ocidentais, os jovens brasileiros logo demonstraram enorme reverência a esta estética particular. “Através das animações, crianças e jovens fisicamente distantes do arquipélago passaram não só cultuar super-heróis com nomes em japonês, como também a conhecer muitos elementos da estética e do comportamento japonês - e a incorporá-los no cotidiano” (SATO, 2007, p. 22).

Animês e *mangás* tornaram-se parte integrante do cotidiano de inúmeras crianças, jovens e adultos no Brasil, para tanto, dedico este capítulo à análise da dinâmica histórica envolvida no processo de afirmação desta cultura midiática japonesa em solo brasileiro. De forma breve, procuro demonstrar os caminhos percorridos por estes dispositivos até tornarem-se objetos de amor e reverência para artistas e consumidores no país.

Mangás: origem e segmentação

No Japão, o termo de *mangá* diz respeito e caracteriza, de modo geral, as histórias em quadrinhos, estes estimados artefatos manuseados por crianças, jovens, adultos e idosos do arquipélago nipônico. Representantes de um traço característico, os *mangás* seguem um formato muito específico de editoração e comercialização, assemelhando-se a uma grossa lista telefônica com centenas de páginas impressas em papel com baixa qualidade e vendido a preço irrisório (MOLINÉ, 2004). Em vista do seu enorme tamanho, estas revistas raramente são colecionadas ou preservadas, o que faz com que elas sejam produtos comumente descartáveis e recicláveis. Assim, podemos assumir que os *mangás* japoneses pouco tem em comum com os quadrinhos ocidentais (*cartoons*, *HQs*), em sua maioria norte-americanos. No que concerne à terminologia:

Mangá significa história em quadrinhos em japonês e é resultado da União dos ideogramas *Man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem ou

desenho). Assim, para os japoneses toda e qualquer história em quadrinhos, independentemente de ser japonesa ou não, é chamada de *Mangá* porque simplesmente esta é a palavra que em japonês designa quadrinhos (SATO, 2007, p. 58)

O termo *mangá* foi inicialmente criado por Katsushika Hokusai²⁷ (1760-1849), reconhecido Xilogravurista da arte *Ukiyo-ê*²⁸ e importante influência para artistas do movimento impressionismo do século XIX no Ocidente, chamando atenção de nomes prestigiados como Oscar-Claude Monet e Vicent van Gogh (LUYTEN, 2012). O termo *Mangá*, entretanto, não representava neste momento as histórias em quadrinhos como hoje as conhecemos (com personagens fixos, histórias seriadas, quadrinhos sequenciados), tendo em vista que elas nem mesmo existiam nesta época, mas referenciava uma série encadernada produzida por Hokusai nos anos de 1814 à 1849, divididas em 15 volumes (*Hokusai Manga*).

Ao criar o estilo, que unia os caracteres *man* (“involuntário”) e *ga* (“desenho”, imagem) - cuja palavra resultante significava “imagens involuntárias” -, este se impôs definitivamente como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou humor gráfico, à semelhança da palavra inglesa *cartoon*. (MOLINÉ, 2004, p. 18)

O termo *Mangá* associado as histórias em quadrinhos tem início a partir do final do século XIX e início do Século XX, difundido pelo desenhista Rakuten Kitazawa²⁹ (1876-1955), que se dedicou a popularização deste conceito. É preciso ressaltar que em países exteriores o conceito *mangá* não se refere extensivamente a todo e qualquer estilo de humor gráfico, mas direciona-se estritamente aos quadrinhos de origem japonesa, ou mesmo aos quadrinhos que obedecem a uma estética característica, dita japonesa.

Assim como sugere Alfons Moliné (2004), existem características que tornam os *mangás* materiais exclusivos e distintos das demais produções em quadrinhos do ocidente (*cartoons*). As divergências não estão apenas relacionadas a estética das ilustrações, mas envolvem o enredo, o ritmo narrativo, a variedade de gêneros possíveis, o *layout (design)*, a escolha de materiais para impressão e, especialmente, a psicologia dos personagens participantes. Como assevera o autor, os protagonistas dos *mangás* tem um desenvolvimento

²⁷ A obra mais conhecida deste autor no ocidente é nomeada de Fugaku Sanju Rokkei – em tradução direta: As 36 vistas do Monte Fuji.

²⁸ Em sentido literal poderia ser traduzido como: Retratos do mundo flutuante. Refere-se a um gênero de xilogravura prospero no Japão durante o período Edo. Tratava-se de uma técnica de gravura sobre a madeira e como destaca Moliné (2004), era principalmente apreciado por classes populares.

²⁹ Kitazawa foi o primeiro artista japonês a criar quadrinhos seriados vinculados à personagens contínuos, elaborando em 1901 a história *Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu*. (MOLINÉ, 2004).

psicológico intenso, são personagens complexos e nada perfeitos, são sujeitos enredados em sentimentos habituais a vida humana cotidiana. Nos *mangás*, os personagens nascem, vivem, crescem, se desenvolvem e, em muitos casos, morrem.

Assim como salienta Nagado (2007), os *mangás* têm origem a partir de uma linguagem cinematográfica, onde o formato e a quantidade dos quadrinhos em uma única página acabam influenciando a percepção de tempo dos leitores. Como sugere Nagado, a narrativa produzida nos quadrinhos ocidentais tende a ser mais objetiva que a do oriente, desta maneira:

Na escola de narrativa dos quadrinhos japonês, o narrador é pouco usado, sendo a narrativa mais visual do que no ocidente. Os diálogos são mais diretos e o ritmo flui de maneira mais suave. É uma abordagem mais cinematográfica e geralmente faz as situações se desenvolverem mais lentamente que nos quadrinhos ocidentais (p.17).

Como assinala Luyten (2012), é pertinente lembrar que o *mangá* possui uma trajetória específica de desenvolvimento, amplamente vinculada à influência da arte chinesa de narrativas em imagem, que foi progressivamente adaptada a estética japonesa em meados do século XI. Esta influência resultou inicialmente na manifestação dos *chojugiga*³⁰ (MOLINÉ, 2004), pergaminhos que buscavam representar de modo satírico alguns animais, de autoria do monge Kakuyo Toba (1053-1140).

O nascimento do *mangá*, como objeto popular e comunicacional, entretanto, inicia-se no século XIX. Como já delineado anteriormente, o Japão vivenciou um longo período de ostracismo, com forte isolamento político e econômico entre 1639 e 1854. O período *Edo*, governado por uma ditadura feudal, foi especialmente marcado por um rígido sistema de controle social. Utilizando-se de estratégias políticas como o *Sankin-Kōtai*³¹, o xogunato procurou assegurar sua hegemonia e influência sobre os demais agentes políticos da época, certificando-se da lealdade dos *daimyōs*³² (grandes senhores feudais). O *Sankin-Kōtai* foi uma política administrativa que impelia os *daimyōs* a se retirarem de suas províncias habituais para residirem em *Edo* (atual Tóquio) por alguns meses. Esta técnica era especialmente utilizada para evitar o acúmulo de riquezas por parte dos *daimyōs*, que agora deveriam arcar com os

³⁰ Além dos *Chojugiga*, outros recursos gráficos foram elaborados em momentos posteriores, como: *Zenga*, *Otsu-ê*, *Nanban* e *Ukiyo-ê*.

³¹ O *Sankin-Kōtai* atuou em benefício do clã Tokugawa e colocava os *daimyōs* em uma posição desfavorável. Mesmo quando os grandes senhores feudais retornavam a suas províncias habituais, seus parentes eram forçados a permanecerem em *Edo*, quase como reféns do Xogun.

³² Refere-se a um termo genérico que faz referência aos poderosos senhores das terras do Japão.

custos exorbitantes de duas residências e das viagens entre elas. Evitar o acúmulo de riquezas garantia o poder soberano do xogunato, pois, deste modo não haveria montante suficiente para o financiamento de golpes da oposição (LUYTEN, 2012).

Neste dado cenário, onde a circulação econômica na capital *Edo* tornou-se abundante, instava a necessidade e o interesse pelo entretenimento, gerando grandes demandas para classe dos comerciantes e dos artesãos, que vivenciavam agora um momento de crescente prosperidade. “Desse modo, a circulação de capital de grande número de editores, o espírito da época e o fechamento das Fronteiras estimularam a produção de um novo gênero de arte para consumo Popular” (LUYTEN, 2012, p.83). Dentre os expoentes deste novo estilo destacou-se Katsushika Hokusai, artista plástico e criador do termo *Mangá*, que procurava narrar as movimentações do período *Edo*.

Como havia descrito anteriormente, o Japão foi especialmente capaz de absorver, deglutir e metabolizar os artefatos socioculturais estrangeiros e no que se refere a criação e produção dos *mangás* isto não seria diferente. O país soube combinar as técnicas estrangeiras originando um processo característico de produção artística e de entretenimento. Fortemente influenciado pela permanência norte-americana durante a ocupação no pós-guerra, o Japão combinou os artefatos alienígenas (livros, revistas, jornais) ao seu estilo gráfico particular, que havia sido fomentado durante os longos anos de ditadura Feudal, onde o *Sankin-Kōtai* (presença alternada) teve um papel decisivo.

Na verdade, o *mangá* poderia jamais ter nascido se a longa herança cultural japonesa não tivesse sido violentamente sacudida pelo fluxo de desenhos, caricaturas, tiras de jornal e quadrinhos ocidentais. Negar isso é reescrever a história. O *mangá* nasceu do encontro do Oriente com o Ocidente, do velho com o novo, ou, como outro slogan da modernização do século XIX colocou, foi um caso de *wakon yosai* – “espírito japonês, aprendizado ocidental”. (GRAVETT, 200, p. 22).

Estabelecendo reinterpretações e modificações significativas, o Japão foi capaz de desenvolver novos métodos e estilos, como destaca Luyten: “o caminho dos *mangás* revela um processo que combinou a tradição japonesa de ilustração em imagens sucessivas as novas técnicas de quadrinização advindas do estrangeiro, até chegar ao seu florescimento atual” (2012, p. 128). Dentre os maiores influenciadores estrangeiros, destacam-se dois nomes: Charles Wirgman (1835-1891) e Jorge Bigot (1860-1927), que introduziram no Japão as bases características dos quadrinhos modernos (*cartoons* ocidentais). Ambos os autores

contribuíram com a introdução e desenvolvimento de aspectos essenciais, como o uso de imagens sequenciais na produção de narrativas ilustradas e os balões textuais.

No Japão, os quadrinhos são considerados um ramo editorial de seriedade, longe de serem, como muitas vezes se pretendeu, obras fabulatórias que renunciam à realidade, os *mangás* oferecem modos de pensamento e reflexão. Especialmente se considerarmos que estas obras estão ligadas a representação dos valores e dos ideais japoneses, buscando disseminar os princípios éticos e morais do *Bushido*³³ (código de honra samurai). Nos enredos das histórias em quadrinhos japonesas a disciplina, austeridade e o dever coletivo tornam-se condutas indispensáveis para a vitória e conquista dos protagonistas (LUYTEN, 2012).

Do cômico ao trágico, os quadrinhos japoneses procuram veicular adequadamente numerosos conteúdos. Inclusive, desde 1980 estes dispositivos passaram a ser fortemente requisitados enquanto materiais didático-pedagógicos, auxiliando no ensino de crianças em idade escolar e de adultos interessados em assuntos diversos (economia, arquitetura, história, jardinagem e outros). Deste modo, “Ainda que no Ocidente os quadrinhos não sejam reconhecidos por seus valores educativos, no Japão eles se mostram ser um eficaz meio de ensino” (MOLINÉ, 2004, p. 45).

Pensando nesta diversidade de temáticas e na intensa apropriação pública do campo editorial, no Japão surgem, desde muito cedo, números elevados de editoras, cada qual dedicada à produção de um conjunto característico de revistas. No Japão, a maioria das editoras de *mangá* representam instituições de pequeno porte, entretanto, é importante evidenciar a existência de quatro³⁴ corporações com proporções colossais, responsáveis por tiragens exorbitantes (centenas de milhares ou mesmo milhões de exemplares comercializados), sendo elas: *Kodansha*, *Shueisha*, *Shogakukan* e *Kadowa*. Juntas, estas quatro editoras são responsáveis pela publicação da grande maioria dos *mangás* no país.

O quadrinho Japonês não é considerado um material de menor importância, tão pouco é compreendido enquanto mero passatempo infantil e indigno da atenção adulta, mas representa uma atividade altamente prestigiada pelo povo japonês:

No Japão todos leem *mangás*: crianças, adolescentes e adultos, homens e mulheres. Os quadrinhos são considerados um tipo de leitura de importância igual as revistas jornais e livros é comum ver adultos lendo *mangás* em público nos ônibus trens e metrô em cafês e restaurantes, ou em pé nas

³³ Em tradução literal significa o caminho do guerreiro. Trata-se do código de honra que orientava a vida samurai durante o período feudal japonês.

³⁴ Para mais detalhes sobre estas instituições de editoração sugere-se a leitura do capítulo “Uma visita ao mercado” de Alfons Moliné (2004)

livrarias de estudantes, salaryman, office ladies frequentemente leem *Mangás*, crianças costumam ler *mangás* em casa (SATO, 2007, p.63).

Conhecidos como *mangakás*, os criadores dos quadrinhos japoneses são considerados verdadeiros artistas, alguns deles alcançam o reconhecimento/prestígio popular e tornam-se figuras muito aclamadas pelo público consumidor. Diferentemente do modelo empregatício ligado aos setores de editoração no ocidente, onde os autores vendem seus produtos aos grandes sindicatos³⁵ jornalistas, no Japão os *mangakás* possuem seus próprios estúdios e estabelecem relações com as instituições de editoração de modo independente. Os autores ainda são os verdadeiros proprietários do material intelectual produzido, o que faz deles extremamente famosos no país (LUYTEN, 2003). Entretanto, cumpre notar que nem todos os *mangakás* alcançam renome e prestígio, apenas uma parte mínima³⁶ torna-se evidentemente famosa entre os consumidores.

Dentre os maiores *mangakás* é preciso mencionar o nome de Osamu Tezuka (1928-1989), responsável pelo desenvolvimento de um estilo característico de desenho, hoje extensivamente empregado nas mais diversas obras. Devido seu pioneirismo e importância para o desenvolvimento dos *mangás*, o autor ficou amplamente conhecido a partir do título *mangá no kamisama* (em tradução direta: Deus dos quadrinhos). A Tezuka Osamu é atribuída a responsabilidade pela criação de personagens com corpos magros, olhos enormes e cabelos pontiagudos, características que permanecem até hoje preservadas em muitas obras. Não apenas por sua estética, Osamu Tezuka também se destacava por fazer uso de técnicas cinematográficas, dividindo em vários quadros aquilo que normalmente poderia ser mostrado em apenas um (NAGADO, 2007).

Especialmente para aqueles pouco habituados à leitura dos *mangás*, pode parecer inusitado e extravagante a caracterização desproporcional dos olhos nos personagens, com grandes e brilhantes pupilas. Como destaca Alfons Moliné (2004, p. 22), entretanto, estes enormes olhos representam a vontade dos autores em “fazer com que as emoções transmitidas sejam “sinceras” e psicologicamente profundas”. Estas obras indicam, portanto, uma interlocução muito íntima estabelecida entre o artista (*mangaká*) e o leitor, utilizando-se de um arranjo semiótico muito característico estas produções sustentam e transmitem grande expressividade.

³⁵ No ramo editorial ocidental as grandes instituições tornam-se os verdadeiros donos e distribuidores destes produtos, garantindo ao autor um pagamento por seus serviços prestados, entretanto, cabe a organização a decisão sobre o futuro deste material intelectual adquirido.

³⁶ Como revela Brito (2013), inclusive, seria possível observar uma precarização da indústria de animação japonesa, com baixos salários e condições insalubres.

Figura 2 - Estilo e caracterização dos personagens de *mangá* e *animê*.



Fonte: Imagem retirada do *Animê Sangatsu no Lion*, de autoria de Chica Umino e disponível pelo serviço de Streaming da *Netflix*, 2016.

É importante destacar que o vasto interesse pelas histórias em quadrinhos observada no Japão, gerou a partir da década de 1950 uma verdadeira segmentação e esquadramento dos estilos, em observância do público leitor pretendido (SATO, 2007). Desde então, os quadrinhos passaram a ser divididos e classificados a partir do sexo, faixa-etária e do centro de interesse dos leitores. Pensando nesta segmentação, segue a baixo um quadro detalhado sobre as classificações encontradas nos quadrinhos japoneses. A tabela está dividida em duas partes e procura considerar de forma integral as possíveis classificações editoriais. As classificações seguem acompanhadas por seus respectivos sinais em *Kanji*³⁷.

Antes de introduzir a tabela, cumpre notar que estas classificações e exemplos apenas objetivam ilustrar a grande variedade de segmentações possíveis dentro desta indústria do entretenimento. Portanto, não nos equivocaremos aqui em fixar de forma automática qualquer que seja a obra dentro de um gênero específico e limitado, mas saliento a importância de se compreender que cada obra pode transitar entre as categorias dispostas a baixo e em muitas situações, ocupar mais de uma classificação.

No que delinea a segmentação relacionada ao sexo e faixa-etária, os *mangás* poderiam ser classificados como:

³⁷ Sistema de ideogramas utilizado no Japão.

Tabela 1 - Classificação editorial a partir da expectativa de sexo e faixa-etária.

Classificação	Segmento para qual se destina	Exemplares deste segmento e seus respectivos mangakás (autores)
<p><i>Kodomo</i> (子供)</p>	<p>Público Infantil: <i>Kodomo</i> significa literalmente criança em Japonês. De modo geral, este segmento apresenta um enredo de fácil compreensão e procura transmitir ensinamentos a crianças menores de 6 anos.</p>	<p><i>Hamtaro:</i> Ritsuko Kawai <i>Doraemon:</i> Fujiko F. Fujio <i>Pokémon:</i> Satoshi Tajiri</p>
<p><i>Shonen</i> (少年)</p>	<p>Público jovem masculino: <i>Shonen</i> comumente significa menino em japonês. Estes <i>animês</i> costumam discutir aventuras sobre a amizade, coragem, trabalho em equipe, com muita competição e rivalidade.</p>	<p><i>Naruto:</i> Masashi Kishimoto <i>Dragon Ball:</i> Akira Toriyama <i>One Piece:</i> Eiichiro Oda</p>
<p><i>Shoujo</i> (少女)</p>	<p>Público jovem feminino: <i>Shoujo</i> comumente significa menina em japonês. Apresentam discussões românticas e sentimentais, sobre amores impossíveis. Costumam acompanhar protagonistas do sexo feminino. Importante notar que a partir da década de 1970 este segmento passou ser produzido quase que exclusivamente por mulheres.</p>	<p><i>Kimi ni Todoke:</i> Karuho Shiina <i>Sailor Moon:</i> Naoko Takeuchi <i>Ore Monogatari:</i> Kazune Kawahara</p>
<p><i>Seinen</i> (□年)</p>	<p>Público adulto Masculino: <i>Seinen</i> significa homem jovem e destina-se comumente a jovens adultos. Trata-se de uma progressão em relação ao Shonen, portanto, trabalham com questões impróprias para crianças e adolescentes. Possuem teor violento ou erótico.</p>	<p><i>Berserk:</i> Kentaro Miura <i>Helsing:</i> Kouta Hirano <i>Gantz:</i> Hiroya Oku</p>
<p><i>Josei</i> (女性)</p>	<p>Público adulto feminino: <i>Josei</i> significa literalmente sexo feminino. Direcionado a discussão de relacionamentos familiares e romances da vida adulta. Costumam ser mais realistas e apresentam dilemas da vida</p>	<p><i>Nana:</i> Ai Yazawa <i>Usagi Drop:</i> Unita Yumi</p>

	adulta.	<i>Chihayafuru</i> : Yuki Suetsugu
--	---------	------------------------------------

Fonte: Tabela de autoria pessoal.

Como havia salientado, é preciso considerar que esta tabela possui apenas uma função classificatória, deste modo, não é uma segmentação seguida à risca pelo público leitor. Isto posto, é preciso evidenciar que a escolha pelos títulos e obras parte do interesse individual, onde garotas não necessariamente leem apenas *Shoujo* e tão pouco os garotos se interessam exclusivamente por revistas e histórias *Shonen*. Tratamos, portanto, apenas de uma expectativa editorial e de um segmento do mercado que pretende lucrar a partir da venda de produtos especializados vinculados a um público-alvo.

No que delinea a segmentação relacionada ao conteúdo das obras, os *mangás* poderiam ser classificados como:

Tabela 2 – Classificação editorial a partir do centro de interesse dos leitores.

Classificação	Conteúdo abordado
<i>Jidaigeki ou Jidaimono</i>	Estas obras procuram retratar condições históricas e feitos heroicos japoneses. Grande parte das histórias sobre samurais encontram-se nesta categoria. Falam do passado épico do Japão.
<i>Spokon</i>	Como sugere Moliné (2004), a palavra Spokon deriva da contração de <i>Sport</i> e <i>Konjô</i> , espírito. Tratam-se de <i>Animês</i> voltados para as atividades esportivas, mas que englobam discussões relacionadas ao esforço e empenho, onde os protagonistas tornam-se através de um longo e tortuoso caminho os campeões no esporte praticado.
<i>Slice of Life</i>	Em tradução direta do inglês significa fatia de vida. Diz respeito aos <i>mangás</i> que se destinam a discutir sobre acontecimentos rotineiros e cotidianos vivenciados pelos personagens, literalmente, uma fatia da vida.
<i>Gag</i>	Diz respeito aos <i>mangás</i> destinados aos conteúdos humorísticos, que procuram fazer o interlocutor rir. Representa uma forma de comédia de fácil entendimento.

<i>Konjô ou Salariman</i>	Destinado a discutir sobre o mundo profissional, descrevendo a vida dos trabalhadores no Japão. Esta categoria surge a partir do especial interesse desenvolvido pelo trabalho no Japão. Considerado um assunto de muita seriedade, esta temática procura dissertar sobre o dever. "[...] a linha argumental de um <i>Konjô</i> manga descreve a trajetória de um trabalhador, desde que ele é um aprendiz até que alcança, naturalmente após árduo esforço, um posto de destaque em sua profissão' (MOLINÉ, 2004, p. 42)
<i>Isekai</i>	Este seguimento versa sobre pessoas comuns que são retiradas de suas vidas cotidianas e levadas para um mundo de fantasia. Os personagens acabam “escapando” de uma vida rotineira e fastigiosa.
<i>Mahô Shôjo</i>	Literalmente significa garotas mágicas e procuram contar histórias e aventuras fantásticas sobre garotas que possuem ou descobrem ter poderes mágicos, lutando contra forças malignas.
<i>Meka</i>	Surge da contração de Mechanical (Luyten, 2012). Este gênero disserta sobre gigantescos robôs controlados por pilotos que lutam e digladiam entre si em razão de alguma causa, geralmente, para salvar o mundo. Como sugere Moliné (2004), esta temática relaciona-se especialmente com os contextos pós-guerra, com a expansão tecnológica e o temor sobre as catástrofes belicosas vindouras.
<i>Gore</i>	De modo geral, os <i>mangás</i> Gore podem ser definidos como aqueles de extrema violência gráfica, altamente vinculado a cenas sangrentas e assustadoras. Tripas e membros decepados são constantes.
<i>Harém</i>	Em geral, tratam-se de histórias em que o protagonista está rodeado por personagens do sexo oposto e que desejam incessantemente estar em sua presença.
<i>Shoujo Ai</i>	Trata-se de um termo utilizado para referenciar o relacionamento homoafetivo entre personagens femininas sem que haja a necessidade de apresentação de conteúdo explícito e pornográfico.
<i>Shonen Ai</i>	Trata-se de um termo utilizado para referenciar o relacionamento homoafetivo entre personagens masculinos sem que haja a necessidade de apresentação de conteúdo explícito e pornográfico.
<i>Ecchi</i>	Tratam de <i>animês</i> que abordam questões sexys, sem que para isso tenha que ser necessariamente pornográfico. Trata de <i>mangás</i> relacionados a grande exposição de erótica em um cenário calculadamente sedutor.
<i>Hentai</i>	Diferentemente do Ecchi, este seguimento apela diretamente para o conteúdo pornográfico explícito e está pouco interessado pelo enredo da história e pelo desenvolvimento dos personagens. Esta categoria se subdivide em outras, destacadas a baixo.
	O cerne desta obra gira em torno do relacionamento homoafetivo entre personagens masculinos. Estes títulos apresentam conteúdos pornográficos, portanto, são direcionados ao público jovem-adulto. [...] a palavra Yaoi

<i>Yaoi</i>	deriva da contração da expressão “yama-nashi, ochi-nashi, iminashi”, cuja tradução literal é “sem clímax, sem resolução, sem significado” (SATO, 2007, p. 105).
<i>Yuri</i>	O cerne desta obra gira em torno do relacionamento homoafetivo entre personagens femininas. Estes títulos apresentam conteúdos pornográficos, portanto, são direcionados ao público jovem-adulto.
<i>Shotacon</i>	Diz respeito a <i>mangás</i> que discutem o interesse de homens adultos por pequenos garotos. Dentro desta categoria, os <i>mangás</i> podem retratar tanto o interesse como também as ações sexuais concretizadas.
<i>Lolicon</i>	Diz respeito a <i>mangás</i> que discutem o interesse de homens adultos por pequenas garotas. Dentro desta categoria, os <i>mangás</i> podem retratar tanto o interesse como também as ações sexuais concretizadas.

Fonte: Tabela de autoria pessoal.

Concluindo esta discussão, gostaria de salientar que por mais positiva que seja a recepção do público japonês aos *mangás*, este nem sempre este foi um assunto aceito de forma unânime pela sociedade. Existiam opositores que procuravam vincular os quadrinhos a um possível efeito moral ou psicológico negativo, como materiais prejudiciais à infância e juventude (BARRAL, 2000). No Japão, “havia muitas críticas internas contra as histórias em quadrinhos ainda fruto de um conservadorismo e intolerância que se originou nos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial e que se espalhou pelo mundo” (LUYTEN, 2003, p.7).

Como discutirei adiante, no Brasil também é possível observar semelhante condição. Aqui, os *animês* e os *mangás* são interpretados como possíveis eliciadores de um grande mal-estar da juventude, induzindo a produção de um estigma que acompanha esta categoria social emergente e faz do fenômeno *otaku* um *tabu* para muitos.

Imigração Japonesa no Brasil: Pioneirismo brasileiro na produção de *mangás*

Dissertar sobre os quadrinhos japoneses em terras brasileiras também envolve a discussão das condições migratórias³⁸ dos povos nipônicos ao país, pois, estas circunstâncias fizeram do Brasil uma nação pioneira³⁹ no consumo e produção de *mangás* fora do Japão

³⁸ Completando 113 anos de imigração no ano de 2021.

³⁹ Para melhor entender como o Brasil se constituiu enquanto nação pioneira na produção e consumo de *mangás*, sugere-se a leitura do capítulo “A Internacionalização dos *Mangás*”, presente no livro “*Mangá: O poder dos quadrinhos Japoneses*” (LUYTEN, 2012).

(LUYTEN, 2012). As atividades migratórias representaram um importante movimento na construção deste complexo e intrincado sistema globalizado, onde o Japão produziu uma vasta malha de ressonâncias pelo mundo.

Atualmente, o Brasil abriga a maior população de origem japonesa fora do Japão, coletividade esta que trouxe entre os anos de 1908 e o final dos anos 1970 aproximadamente 250 mil pessoas para o Brasil (SAKURAI, 2007). Devido à alta densidade demográfica e a escassez das terras agricultáveis no Japão no final do século XIX e início do século XX, somado à necessidade brasileira por mão de obra barata para trabalhar nos cafezais do interior paulista, em 1908 chegaram ao Brasil os primeiros 781 imigrantes pioneiros japoneses (KAWAHARA, 2021).

Instigados a partir da promessa de riquezas, milhares de japoneses foram incentivados pelo Estado japonês a se deslocarem para territórios desconhecidos e enfrentando situações pouco favoráveis logo descobririam que não seria tão fácil fazer fortuna e retornar ao Japão de modo imediato.

É preciso destacar que os primeiros quadrinhos a desembarcarem no país foram transportados com a população nipônica imigrante, especialmente se considerarmos o período posterior à Segunda Guerra Mundial. Neste cenário de incertezas, os quadrinhos japoneses, para além de atividade recreativa, instauraram-se enquanto significativos materiais lúdicos de aprendizagem, auxiliando os imigrantes como uma importante ferramenta de alfabetização. Nessa relação, os *mangás* possuíam como encargo fundamental a manutenção e conservação da língua coloquial japonesa para os imigrantes (LUYTEN, 2012). Os *mangás* ainda favoreciam a aquisição de novos termos, que haviam surgido pelo intenso contato com a língua inglesa durante os anos de ocupação e influência norte-americana:

Se um imigrante retornasse ao Japão após ter passado 20 ou 30 anos longe da pátria e não se atualizasse absorvendo as novas palavras, teria certa dificuldade de entender frases como: “Vamos tomar um *takussi* (táxi) para ir a um *resutoran* (restaurante) e comer um *hamu raisu* (*ham&rice*)” (LUYTEN, 2012, p. 152-153).

Baseado nesta influência imigrante e inspirados pelo traço característico dos *mangás* japoneses, emergiu no Brasil a partir da década de 1960 uma série de desenhistas nipo-brasileiros (brasileiros de ascendência nipônica) que passaram a produzir obras de grande importância para o cenário nacional das histórias em quadrinhos. Dentre os mais antigos e famosos poderíamos citar: Júlio Shimamoto, Fernando Ikoma, Cláudio Seto, Minami Keize, Paulo Fukue e Roberto Fukue. Versamos sobre autores que seguramente se beneficiaram da

estética dos *mangás* e ajudaram a criar no Brasil um ramo mercadológico e profissional vinculado a quadrinização.

Figura 3 – Imagem representativa dos trabalhos de Marcelo Cassaro e Júlio Shimamoto



Fonte: Imagem a esquerda retirada do *mangá Holy Avenger* (1999-2003), de autoria de Marcelo Cassaro e ilustrado por Erica Awano. A direita imagem representativa dos trabalhos de Júlio Shimamoto, retirado do *site* dedicado ao autor, famoso por suas histórias de terror desde 1950.

Recentemente, ainda poderíamos mencionar a emergência de novos *mangakás* brasileiros, descendentes ou não, como: Marcelo Cassaro, Erica Awano, Camila Poszar, Max Andrade, Daniel HDR e Thiago Lucas Furukawa⁴⁰. Importante notar que a maioria dos autores citados fizeram sucesso com produções destinadas à publicação e comercialização nacional, tendo em vista que o mercado de quadrinhos no Japão é fortemente recluso e reservado, pouco acolhedor a influência estrangeira.

O mercado de editoração⁴¹ de *mangás* no Brasil iniciou de modo escasso e acanhado durante o final da década de 1980 e início da década de 1990. Neste período iniciático, haviam algumas poucas editoras dedicadas à tradução e publicação dos quadrinhos japoneses, como: *Cedibra*, *Nova Sampa*, *Abril* e *Globo*. Recentemente, com o início dos anos 2000, novas instituições assumiram a responsabilidade e formaram uma rede mercadológica robusta. Editoras como: *Conrad*, *JBC (Japan Brazil Communication)*, *Panini*⁴², *New Pop* e *Jambô*⁴³, foram responsáveis por introduzir os *mangás* de forma definitiva aos leitores brasileiros. Para melhor compreensão deste ramo mercadológico, sugere-se a leitura de (BRAGA, 2005)

Torna-se pertinente observar que o Brasil foi o primeiro país no Ocidente a fomentar e fundar uma organização dedicada ao estudo dos *mangás*. A Associação Brasileira de

⁴⁰ O autor utiliza o pseudônimo Yuu Kamiya. Efetivamente, este foi o primeiro *Mangaká* Brasileiro a fazer sucesso também no Japão. Autor do *animê No Game No Life*.

⁴¹ O primeiro *mangá* publicado em território brasileiro foi *O Lobo Solitário* pela editora Cedibra no ano de 1988, seguido pela publicação de *Akira* pela editora Globo.

⁴² Considerada a maior editora de *mangás* do país atualmente.

⁴³ Editora especializada em obras nacionais.

Desenhistas de *Mangá* e Ilustrações (ABRADEMI) foi fundada em 1984, sendo responsável por organizar no Brasil as primeiras atividades e festividades ligadas ao universo dos *Animês* e *mangás*. O grupo ABRADEMI⁴⁴ ministrou o primeiro concurso *cosplay*, a primeira aula de *mangá*, o primeiro evento de *animês* e *mangás*, dentre outras atividades⁴⁵ que podem ser acessadas a partir de seu *website*⁴⁶. Esta entidade foi fundada a partir da união de estudiosos dedicados a compreensão da cultura japonesa e desenhistas da época que tinham como objetivo “elevar o *mangá* e o *animê* como verdadeiras manifestações de arte e cultura” (ABRADEMI, 2022).

Em conclusão, devido ao intenso contingente imigrante no país, em concernência com o crescente interesse dos estudiosos e desenhistas da época, o Brasil tornou-se uma nação pioneira no ramo de quadrinização e estudos ligados aos *mangás*. Esta influência reverbera ainda hoje em uma vastidão de jovens e adultos, que fazem destes dispositivos japoneses importantes centros de interesse e que produzem a partir deles exitosas redes de sociabilidade.

***Mangás* mato-grossenses: democratização do acesso aos quadrinhos no estado**

Podemos constatar, evidentemente, a existência de uma influência japonesa no ramo de histórias em quadrinhos no Brasil, entretanto, levando em consideração o estudo aqui pretendido, cumpre questionar: O que há de produção em *mangás* ou estilos semelhantes em Mato Grosso? Existiria algum grupo ou coletividade especializada na criação de *mangás* em terras Cuiabanas e Várzea-grandenses? Haveriam cursos ou oficinas dedicadas ao aprendizado deste estilo característico?

Torna-se pertinente evidenciar a existência do grupo *Mangakai*⁴⁷ em Mato Grosso, surgido no ano de 2013 e vinculado com o trabalho e divulgação de materiais ligados aos *mangás*, *HQs* e ilustrações. A equipe era composta por desenhistas regionais como Anderson Pelissari, Temer de Souza Curi, João Batista, Rubens Augusto Sella e Célio Maximiano, o líder desta coletividade. Dentre os trabalhos desenvolvidos, o grupo foi responsável por promover atividades formativas (cursos e oficinas) na região de Cuiabá e Várzea Grande,

⁴⁴ A ABRADEMI origina-se a partir do grupo “Amigos do *Mangá*”, uma coletividade que se reunia na Universidade de São Paulo.

⁴⁵ A ABRADEMI chegou a trazer Osamu Tezuka (Deus dos *mangás*) ao Brasil para ministrar uma aula em 1984.

⁴⁶ O site da ABRADEMI pode ser acessado a partir do seguinte link: <https://www.abrademi.com/>

⁴⁷ O coletivo conta com duas páginas *online*, uma no Facebook e outra no Youtube, utilizados enquanto meios de divulgação e publicação de seus respectivos trabalhos. Podem ser acessadas a partir dos links:

(<https://www.facebook.com/MangakaiOficial/>) (<https://www.youtube.com/channel/UCUvgLKhvjJg1kcnSext6UMw>).

dedicados a uma estética própria dos quadrinhos e *mangás*, ensinaram crianças e adolescentes a desenhar.

Objetivando compreender mais adequadamente a dinâmica do grupo *Mangakai*, entrei em contato com Célio Maximiano, que muito simpaticamente concordou em conversar comigo. O contato do quadrinista me foi concedido por outro entrevistado, com quem havia dialogado nas semanas anteriores. Iniciei o diálogo com Célio no dia 17 de maio de 2022 e lhe expliquei sobre meus interesses, ligados a investigação deste ramo de quadrinização no estado de Mato Grosso e logo o quadrinista me sugeriu para que fizéssemos uma reunião no dia seguinte, durante o período noturno.

Em uma entrevista concedida no dia 18 de maio de 2022, em pouco mais de uma hora, Célio Maximiano procurou esclarecer que o grupo *Mangakai* já não estava mais em funcionamento e que havia encerrado sua última atividade no dia 31 de dezembro de 2021. Célio explica que o grupo *Mangakai* não foi o primeiro coletivo dedicado a produção de quadrinhos e *mangás* na região, mas que este movimento foi iniciado no final da década de 1990 e início dos anos 2000. O quadrinista afirma que desde 1998 já haveria uma coletividade na região implicada com na construção de uma rede de sociabilidade *otaku* e que a partir deste agrupamento inicial outros grupos se segmentaram, formando novas organizações com interesses particulares. Dialogando sobre esta dinâmica, Célio esclarece:

Aí chegava lá e tinha esse movimento, então o que acontece? Dentro desse meu movimento começou a ter essas divisões, do pessoal que queria ser cosplay, do pessoal que queria ser só fã e eu com outro segmento, em uma divisão do pessoal que queria produzir. Eu pensava: cara eu não quero ficar só olhando, eu queria fazer, queria fazer esse negócio aí, eu sei desenhar. Os outros meninos desenhavam muito bem e falei: não cara a gente tem que desenhar, criar história. Então a gente começou a desenvolver isso aí, comprar material, fazer, desenhar.

Deste modo, o desenhista explica que o grupo dedicado a quadrinização passou por três etapas distintas: Uma primeira vinculada ao movimento *otaku*, conhecida como Mangaká Cuiabá; uma segunda etapa marcada pela separação e especialização deste grupo enquanto coletividade de quadrinistas; e uma terceira e última etapa conhecida como Mangakai⁴⁸, agora com a letra I, momento em que conseguiram atuar energeticamente e concretizaram seus objetivos:

⁴⁸ Célio explica que a alteração no nome do grupo estaria relacionada a ocorrência de problemas pessoais, discussões e conflitos. Deste modo, ele explica que preferiu substituir o nome até então utilizado, criando um espaço renovado e um novo sentido ao grupo.

Então teve esse movimento que a gente chamava de Mangaká, sem a letra I, ali do começo, do club que reunia todo o sábado. Depois nós tivemos este segundo movimento, que já desenhava e fazia alguns quadrinhos, mas bem pouco. Depois nós tivemos este terceiro movimento, que foi de 2010 até 2016, que a gente conseguiu fazer tudo que queríamos fazer antes, chamado de Mangakái.

Como esclarece Célio Maximiano, o último ciclo deste grupo de quadrinistas, conhecida na região como Mangakai, foi responsável por organizar e promover uma série de atividades, não apenas vinculadas aos exercícios de formação (cursos e oficinas), a equipe também se dedicou ao desenvolvimento e produção de *mangás* autorais. Influenciados pelo estilo das histórias em quadrinhos japonesas, o grupo produziu obras com propriedades mato-grossenses. A partir da criação de um universo lúdico e inventivo, os autores abordaram temáticas típicas e locais que procuravam refletir sobre a vida cotidiana em Mato Grosso.

Dentre as obras produzidas está o quadrinho nomeado de *Peripécias Nativas* (2016), do autor Rubens Augusto Sella. Esta obra procura abordar a história de Roberto Santos, famoso lutador e mestre de artes marciais, com a pequena e misteriosa Jaina, uma garota indígena da aldeia Borecis – propositalmente ou não, o nome escolhido se assemelha ao da aldeia Parecis localizada na região do noroeste de Mato Grosso.

O enredo versa sobre a busca de Roberto por um discípulo digno de receber suas técnicas marciais e que encontra em Jaina o potencial esperado. É interessante observar que longe de ignorar o corpo e as comunidades indígenas que habitam a região, o autor preocupou-se em estabelecer Jaina enquanto protagonista significativa para narrativa, versando sobre um contexto nacional multiétnico.

Outra produção proveniente do mesmo grupo de quadrinistas mato-grossenses, pertence ao desenhista Temer de Souza Curi, que produziu a história em quadrinho *Cuiabaninho* (2016). A partir das aventuras de Guto e seus amigos, esta obra enceta o debate sobre a preservação da vida e o equilíbrio ecossistêmico em Mato Grosso. A obra tem como referência a cidade de Rosário Oeste, localizada aproximadamente a 100 km da capital Cuiabá e procura dar destaque, especialmente, ao Rio Cuiabá e suas regiões adjacentes, dialogando sobre as espécies aquáticas regionais.

É preciso lembrar que Mato Grosso é considerado um forte do expoente das corporações monopolistas do agronegócio, sociabilizando doenças e ampliando os impactos as matrizes ambientais, biológicas e sociais. Em observância deste território articulado a partir de um arquétipo desenvolvimentista, pouco interessado por pautas ecológicas, o quadrinho de

Temer destaca-se ao refletir sobre condições ambientais emergentes, procurando argumentar em favor de uma perspectiva sustentável.

O desenhista Temer, muito frequentemente, pode ser encontrado nos eventos da região, vendendo suas ilustrações e produzindo caricaturas baseadas em *mangás*. Foi em uma destas situações que lhe conheci e que também lhe solicitei uma entrevista. Durante nossa conversa, adquiri meu exemplar da obra *Cuiabquinho*⁴⁹ e lhe perguntei sobre algumas questões relacionadas ao setor de quadrinização da região.

Logo de início, Temer explica que não se considera um *Mangaká*, mas que concebe a si mesmo enquanto um desenhista de quadrinhos, que produz seu trabalho baseando-se em um estilo característico dos *animês* e *mangás*. O quadrinista afirma que se apoia principalmente nos trabalhos de *mangakás*, como: Osama Tezuka, Shotaro Ishinomori e Kōsuke Fujishima. Segundo Temer:

Tudo é uma questão de pesquisa, de observação, porque tem que observar aquilo ali e colocar no papel e colocar toda a referência e desenhar no papel. Porque não só faço pesquisa com a internet, eu tenho que fazer pesquisas com DVDs, VHS, ainda consumo VHS né, da época antiga, porque ainda têm desenhos japoneses que são de outros colecionadores que moram no Japão ainda, e eu ainda observo as coisas pelo desenho japonês.

Temer descreve que é um desenhista pioneiro da região, começando sua carreira logo no início da década de 1990, sendo o único quadrinista representante do estado de Mato Grosso na ABRADEMI (Associação Brasileira de desenhistas de *Mangá* e Ilustrações). Além de *Cuiabquinho* (2016), o quadrinista esclarece que possui outras obras⁵⁰, como: *Paixão das Chapadas*, *Crônicas do Pantanal* e *TPN da Idade*.

Em um dado momento, durante nosso diálogo, mostrando um evidente descontentamento, o desenhista explica que o setor de quadrinhos em Mato Grosso é pouco valorizado e que o público é muito tímido. O quadrinista afirma que, de modo geral, a coletividade jovem do estado tem se interessado por outras atividades ligadas as temáticas *nerd* e *geek* e que, assim sendo, tem demonstrado pouco entusiasmo e inclinação em relação aos quadrinhos regionais.

Temer explica que no Brasil, via de regra, é muito dificultoso trabalhar enquanto quadrinista, mas que o mercado é ainda mais desfavorável para aqueles autores que atuam nos

⁴⁹ Atualmente o quadrinho encontra-se esgotado e precisa ser encomendado diretamente com Temer, custando o valor de 35 reais.

⁵⁰ Segundo o autor, algumas destas produções já estão finalizadas, enquanto outras ainda estão em estado de conclusão.

estados do interior do país. O desenhista afirma ser muito difícil competir com outros quadrinistas já renomados, como Maurício de Souza e outros criadores em São Paulo, o que impossibilita a materialização de um segmento rentável no estado mato-grossense.

Pensando nesta desvalorização que envolve o setor de quadrinização regional, torna-se importante evidenciar que obras como *Cuiabaninho* (2016) e *Peripécias Nativas* (2016) só se tornaram possíveis com suporte de subsídios públicos. Estas obras só ganharam materialidade quando somadas ao incentivo financeiro estadual, a partir do projeto *Prêmio Quadrinhos MT*, fomentado pelo estado de Mato Grosso em conjunto com a Secretaria de Estado de Cultura, Esporte e Lazer (SECEL) e do Conselho Estadual de Cultura. Com base no Edital nº 010/2015/CEC/SECEL – MT, 4 projetos foram selecionados e receberam o apoio de 20 mil reais, para custear a produção e publicação destas histórias em quadrinhos, totalizando o fomento de 80 mil reais em recursos.

Dentre os autores premiados, ficaram classificados, respectivamente: Temer Souza Filho, Caroline Calzolari, Vinicius Carlos Gressana e Rubens Augusto Sella (ESTADO DE MATO GROSSO, 2015). Sendo o primeiro e quarto colocados membros do grupo *Mangakai* no ano de 2015.

Cumprir notar que está foi a primeira vez que o estado de Mato Grosso dedicou atenção ao setor de quadrinização da região, o que faz desta atividade uma intervenção inédita. Com intuito de desenvolver e fomentar a produção de artística regional, este projeto objetivou fortalecer a literatura no estado, reconhecendo os quadrinhos enquanto artefatos de valor cultural, artístico e social. Como destaca o edital de abertura:

Este edital visa a democratização do acesso à arte e à cultura, promovendo o fomento e a descentralização da produção de histórias em quadrinhos e o fortalecimento da literatura no Estado de Mato Grosso, incentivando ideias, a circulação e a produção literária de artistas estabelecidos no Estado de Mato Grosso (Art. 6º, inciso I, e Art. 10, inciso X do Decreto Estadual nº 1.842/2009) (ESTADO DE MATO GROSSO, 2015, p. 1).

O projeto desenvolvido objetivou beneficiar e incentivar os quadrinistas locais, possibilitando o reconhecimento de seus respectivos trabalhos. Entretanto, desde 2015 nenhum outro edital neste mesmo seguimento foi elaborado, o que não é surpresa se considerarmos o atual cenário governamental de pouquíssima valorização dos setores sociais e culturais.

Figura 4 – Imagem representativa dos mangás Peripécias nativas e Cuiabanhinho.



Fonte: A Esquerda imagem escaneada do mangá *Peripécias Nativas* (2016), de autoria de Rubens Sella. Importante notar nesta imagem que os nomes das cidades são referências diretas a Cuiabá e Várzea Grande (Cuiá Grande e Várzea Bá). A direita imagem escaneada do mangá *Cuiabanhinho* (2016), de autoria de Temer Souza Filho, primeiro colocado no concurso.

Pensando nos benefícios do desenvolvimento de um setor de quadrinização no estado de Mato Grosso, Célio Maximiano e Temer Souza filho apontam para possibilidade de uma perspectiva didático-pedagógica, onde os quadrinhos poderiam desempenhar uma função educativa. Ambos os quadrinistas preocupam-se em argumentar que os mangás poderiam contribuir para o processo educativo, desde que abordem conteúdos adequados. Deste modo, respectivamente, Célio e Temer afirmam:

Com certeza eu acredito que os mangás atuam na formação de um público leitor, mas eu tenho assim, no meu pensamento, que vai depender se eles vão contribuir ou não para a formação deles, de acordo com a qualidade do conteúdo, o mangá passa ser uma ferramenta. O mangá é uma ferramenta e pode ser usado para tudo, lá no Japão eles usam para tudo, eles têm aulas de trânsito no mangá. Você pega aquelas revistas femininas que falam de moda e culinária, aí tem umas 8 páginas de mangá dentro da revista. Então eles inserem em tudo, eles entenderam que é uma ferramenta fácil de comunicar. Então, assim, eu acredito que sim, pode influenciar o público de acordo, o mangá pode abordar vários temas, não precisa se ater sempre a mesma cultura, porque a gente tem ali os cavaleiros dos zodiacos, que trata daquelas coisas da Grécia, tem o Shurato que trata de coisas hindu.

Os quadrinhos e os fanzines podem ter esse papel didático, desde que se saiba o que está sendo abordado naquelas histórias, porque aqui no Brasil e em mato grosso nós temos um conselho de censura, porque nem todo o material é voltado para crianças, alguns são voltados ao público adulto.

Como antes havia afirmado, os quadrinhos não pretendem renunciar a realidade, mas oferecem meios alternativos de pensamento e reflexão. Em uma nação e estado comprometidos com a educação, os quadrinhos (japoneses ou não) tornam-se importantes difusores de conhecimento, auxiliando no processo didático-pedagógico de alfabetização⁵¹ de crianças e adolescentes.

As histórias em quadrinhos podem contribuir para a reconfiguração dos ambientes escolares, estabelecendo relações diferenciadas com o estudante e ampliando o impacto social dessas instituições sociais. [...] Nesse sentido, é essencial que os responsáveis pelas políticas públicas educacionais estejam abertos ao potencial benéfico das histórias em quadrinhos para a educação (BARI & VERGUEIRO, 2007, p. 24).

Isto posto, cabe enfatizar que projetos e editais como este (*Prêmio Quadrinhos MT*) deveriam ser estabelecidos e difundidos com maior assiduidade, assim, viabilizando a produção, circulação e acesso destes materiais ao público mato-grossense. Torna-se imperativo democratizar o acesso a histórias em quadrinhos oportunizando a criação de novos leitores. É preciso pensá-las enquanto instrumentos pertinentes para o desenvolvimento da inclinação e satisfação pela leitura.

Oficina de mangás: uma incursão online

Os detalhes sobre os processos de incursão etnográfica estão disponíveis para leitura no capítulo 3 desta dissertação, entretanto, levando em consideração a temática em questão, gostaria de introduzi-los brevemente a minha participação em uma certa oficina. Durante o evento intitulado *SESC Geek 2021*, no dia 08 de setembro de 2021, por quase 2 horas me debrucei sobre uma atividade na qual estou pouco habituado a executar, sendo gentilmente ensinado a desenhar pela ministrante Natasha Hoshino.

Já não desenhava desde a adolescência, o que tornou o processo um tanto quanto dificultoso no início. Ainda que fosse uma atividade introdutória, esta oficina tinha como objetivo apresentar aos participantes “a arte de fazer mangá”. Segue na íntegra o texto⁵² de divulgação fornecido pela instituição:

⁵¹ Interessante notar que o Japão é um dos países com maior taxa de alfabetização no mundo e também pioneiro na criação e leitura de quadrinhos.

⁵² Texto disponibilizado no link: https://www.sescmt.com.br/index.php/event/oficina-de-mangas-com-natasha-hoshino-sesc-geek/?instance_id=4516

O objetivo da oficina é apresentar a arte de fazer *mangá*, histórias em quadrinhos desenhadas no “estilo japonês”. Na oficina de introdução ao desenho de *mangá*, o participante aprenderá as técnicas fundamentais desse tipo de desenho, com ênfase na criação de personagens e ilustração tradicional. A programação é indicada tanto para o público conhecedor e apreciador quanto para aqueles que queiram conhecê-lo (SESC, 2021).

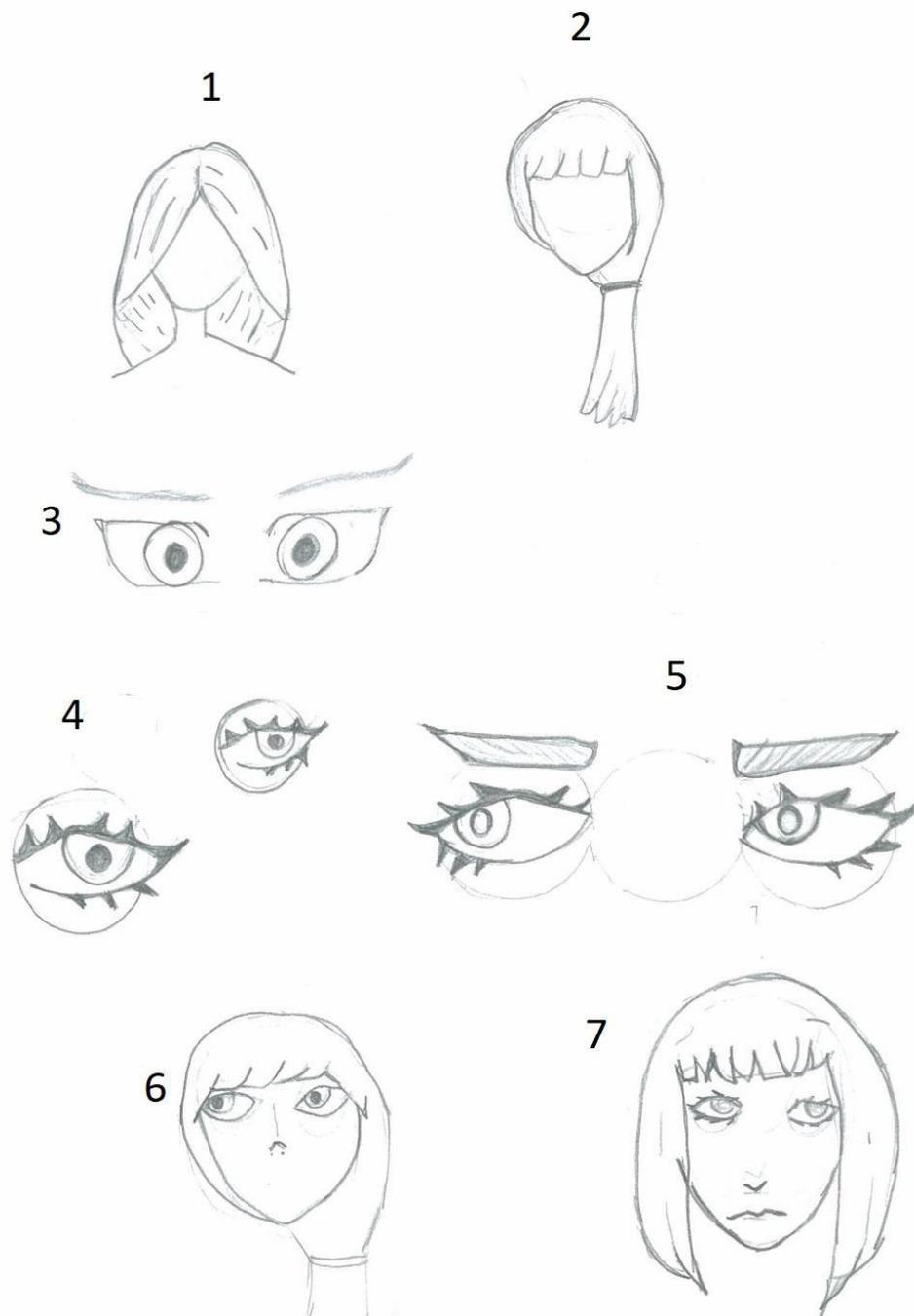
Devido à condição pandêmica, este evento foi realizado de modo híbrido, tanto presencial quanto *online*, mas discutiremos esta situação em momentos posteriores. A oficina foi disponibilizada gratuitamente e organizada a partir de duas turmas distintas, a primeira das 08:00 às 10:00 e a segunda das 16:00 às 18:00. Minha participação se estabelece durante o segundo encontro.

Organizado a partir da plataforma de videoconferência do *Google Meet*, logo a reunião agrupou cerca de 10 pessoas, composta por crianças, adolescentes e adultos de ambos os sexos. Importante notar que a maioria das pessoas presentes nesta ocasião eram crianças entre 8 e 12 anos de idade, que contavam com a ajuda dos pais ou responsáveis durante a chamada de vídeo.

Recebidos pela ministrante, fomos orientados a comunicar aos demais participantes nossos nomes, idades e reais motivações para termos escolhido esta oficina. Dentre as respostas, algumas mencionavam o sonho em se tornarem desenhistas profissionais, outras relatavam que gostariam de desenhar de forma mais adequada seus personagens preferidos. No meu caso, fui sincero e informei minha condição enquanto discente e pesquisador etnógrafo, expliquei a ministrante que minha dissertação estava vinculada a análise da sociabilidade *otaku* em Mato Grosso e que havia achado interessante participar da oficina, já que esta consistia na produção de desenhos em estilo *mangá*. Assertivamente a ministrante me deu boas-vindas e me desejou sucesso nos estudos.

Logo fomos informados que a oficina seguiria um estilo específico de desenho, acompanhando o gênero dos *mangás Shoyo* e *Shonen* (destinado ao público jovem). Sendo o encontro mediado em um contexto *online*, fomos orientados pelo computador a desenhar alguns componentes faciais. Para fins explicativos, segue a baixo minha folha de esboços:

Figura 5 – Ilustrações e esboços feitos durante a oficina de *mangás*.



Fonte: Desenhos de autoria pessoal. Ilustração realizada pelo autor durante a “oficina de *mangás* – online”, disponibilizada pelo evento SESC Geek 2021.

Nesta oficina fazíamos desenhos em turnos, assim, a ministrante conduzia-nos a partir de atividades segmentadas, onde desenhava um modelo explicativo e solicitava-nos para que fizéssemos o mesmo. Em cada turno havia um tempo limite estabelecido e após o seu término deveríamos mostrar para câmera nossos respectivos desenhos, recebendo da ministrante algumas dicas e orientações. Seguindo a ordem numérica acima esboçada, aprendemos a

desenhar primeiramente os cabelos, em seguida os olhos e por último o rosto. Considero esta última etapa especialmente difícil, pois, deveríamos construir um rosto completo, calculando com cuidado as devidas proporções para cada um destes componentes. Gradualmente fomos construindo e tendo acesso a uma fisionomia que seguia os traços típicos dos quadrinhos japoneses.

Dentro do grupo, o nível de habilidade era bastante diverso, onde era possível observar crianças de no máximo 10 anos com resultados muito superiores ao meu, o que me deixou um pouco acanhado no início. Outros adultos que participavam também demonstravam já possuir uma maior familiaridade com os desenhos, produzindo ilustrações muito complexas e que excediam as expectativas propostas pela ministrante. Algumas pessoas, entretanto, assim como eu, eram principiantes e conduziam ilustrações mais simples, com contornos mais modestos e rústicos.

Já ao final desta oficina, a ministrante concedeu espaço para que os participantes se despedissem ou fizessem algum comunicado, concluindo o encontro logo em seguida. A programação foi organizada em um curto espaço de tempo e um tanto quanto insatisfeito com meu próprio resultado, continuei desenhando por mais alguns minutos após o término da reunião. Em um misto de aborrecimento e nostalgia encerrei minha participação nesta oficina, me deparando com minha inaptidão e inexperiência, pude compreender uma fração das dificuldades que se impõem diariamente aos profissionais ligados aos seguimentos dos quadrinhos e ilustrações.

Animês: animações japonesas e sua popularização no ocidente

No Japão, o termo de *animê*⁵³ expressa e significa animação, tratando-se da contração de *animation* escrita em Inglês⁵⁴. Para os japoneses esta palavra denota todo e qualquer desenho animado, independente de qual seja o país que o tenha produzido. Entretanto, nos países estrangeiros a palavra ganhou nova conotação, onde passou a representar estritamente os desenhos animados produzidos em território japonês. Assim como os *mangás*, estas produções denotam a um modo característico de produção, originando um dito estilo japonês de animação. No que compreende os aspectos técnicos deste estilo particular:

⁵³ No Brasil, tanto anime quanto *animê* são pronúncias utilizadas, sendo que a segunda procura referenciar o modo japonês de se referir a animation (Animêshon).

⁵⁴ Alguns autores supõem que a palavra ainda possa estar relacionada a língua francesa, da palavra *animé* – em tradução direta: animado.

[...] as principais características do *animê* são aquilo que os japoneses chamam de *limited Animation* (uso racional de material na produção sem prejuízo do efeito de ação e de dramaticidade, com o uso de cores mais vivas e contrastantes que o padrão Disney, visando redução de custos na produção), e um estilo de desenhar personagens exageradamente estilizados, de olhos grandes e cabelos pontudos: o estilo do *mangá* (quadrinhos japoneses) adaptados para o traço técnico da animação (SATO, 2007, p. 31).

Diferentemente dos *mangás*, os *animês* são produções originárias de um período mais tardio na história japonesa, já no início do século XX. Este primeiro contato é marcado pela assimilação e reprodução de animações originárias de países estrangeiros, que já haviam, naquela época, estabelecido as bases para uma indústria cinematográfica promissora. Inicialmente importadas de países como Estados Unidos e França, estas animações foram exibidas nos cinemas locais do Japão, criando um fenômeno de rápida e expressiva adesão do público. Em observância deste fenômeno ainda emergente, companhias japonesas passaram a se empenhar no estabelecimento de produções nacionais, fazendo com que em 1917 surjam as primeiras animações japonesas. Estas primeiras obras estavam vinculadas a nomes canônicos como Seitarô Kitayama, Oten Shimokawa e Sumikazu Kouchi (MOLINÉ, 2004; LOURENÇO, 2009).

É preciso evidenciar que em momentos posteriores, com o término do parlamentarismo no Japão e com a ascensão militar, o governo iniciou um processo de intervenção intensiva em todas as áreas da vida civil, adaptando as instituições do país aos interesses expansionistas. Nesta conjuntura, os *animês* foram amplamente utilizados enquanto uma extensão da propaganda militar⁵⁵ no país, sendo progressivamente militarizados e difundindo valores e ideais ultranacionalistas (NAGADO, 2007).

Foi somente na década de 1950, durante o *pós-guerra*, que a animação japonesa passou a ser instituída assim como hoje a conhecemos. Vinculadas inicialmente com as criações da *Toei animation*⁵⁶, o termo *animê* foi finalmente empregado, sucedendo outras expressões que até então eram utilizadas para referenciar as animações produzidas. “Assim, os desenhos animados eram chamados de *doga* (imagem ou desenho que se move) ou de *manga eiga* (filme de quadrinhos). Apenas no pós-guerra, a partir da década de 50, a expressão *animê* passou a ser usada no Japão” (SATO, 2007, p. 31).

⁵⁵ Produções norte-americanas ainda eram vistas como artefatos de potencial perigo, para tanto, obras populares na época foram proibidas e censuradas em todo arquipélago japonês.

⁵⁶ Ainda hoje a Toei Animation é um dos maiores estúdios de animação no Japão.

Dentre os principais nomes responsáveis pela criação e desenvolvimento deste empreendimento estava Osamu Tezuka, reconhecido nacionalmente enquanto Deus dos *Mangás*. Responsável por criar sua própria editora (Mushi Production), o autor foi um dos pioneiros desta indústria emergente, produzindo no ano de 1963 uma das primeiras séries regulares de *animê* (*Tetsuwan Atom ou Astro Boy*) para a rede televisiva no país (LUYTEN, 2012). Osamu Tezuka foi responsável por introduzir um novo modelo de produção e financiamento⁵⁷ para indústria de animação japonesa da época e não tardou para que outras organizações e estúdios identificassem nesta situação um grande potencial. Sendo divulgados a partir das redes televisivas, os *Animês* tornaram-se imensamente populares, expandindo os limites deste empreendimento emergente.

A partir da década de 1960 foram produzidos títulos de enorme sucesso nacional, como *A princesa e o Cavaleiro*, *Speed Racer*, *Lupin III* e *Ás do Espaço*, que também alcançaram prestígio internacional, iniciando o período de exportação⁵⁸ das animações japonesas. Já em 1988 seria produzido o longa-metragem *Akira*, do autor Katsuhiro Otomo, tornando-se uma das mais aclamadas obras de animação até o momento, inserindo em definitivo as animações japonesas na realidade ocidental e formando uma vasta rede de fãs que mais tarde seriam reconhecidos como *otakus*. “No Ocidente, o filme abriu os olhos não só daqueles que se interessavam por *Animês*, mas também daqueles que nunca se interessaram por nenhum tipo de animação, considerada, até então, um produto só para crianças” (MOLINÉ, 2004, p. 53).

No que concerne a internacionalização dos *animês*, seria inapropriado discuti-la sem que para isso mencionássemos os nomes de Hayao Miyazaki e do *Studio Ghibli*, que se tornaram reconhecidos por elevar as animações japonesas à condição de arte. O autor tornou-se prestigiado ao superar produções norte-americanas da *Disney* e de *Hollywood*, com bilheterias que excederam as expectativas ocidentais. As produções de Miyazaki são marcadas pela criação de um universo ficcional altamente imaginativo de beleza e complexidade, onde a fantasia aciona debates ligados a discussão ecológica.

Dentre os filmes animados produzidos pelo *Studio Ghibli* estão: *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), *O Castelo no Céu* (1986), *Túmulo dos vaga-lumes* (1988), *Meu amigo Totoro* (1988), *Serviço de entregas da Kiki* (1989), *Memórias de Ontem* (1991), *Porco Rosso* (1992),

⁵⁷ Baseado na distribuição dos custos, lucros e prejuízos entre as empresas envolvidas no processo de produção e distribuição. (NAGADO, 2007)

⁵⁸ A internacionalização dos *animês* foi iniciada de forma tímida durante a década de 1960, alcançando maior notoriedade entre 1970 e 1980 e consolidando-se em definitivo em 1990.

Eu Posso Ouvir o Oceano (1993), *Pompoko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), *Sussurros do Coração* (1995), *Princesa Mononoke* (1997), *Meus Vizinhos os Yamadas* (1999), *A Viagem de Chihiro*⁵⁹ (2001), *O Reino dos Gatos* (2002), *O castelo Animado* (2004), *Contos de Terramar* (2006), *Ponyo: Uma Amizade Que Veio do Mar* (2008), *O Mundo dos Pequenininos* (2010), *Da colina Kokuriko* (2011), *Vidas ao Vento* (2013), *O Conto da Princesa Kaguya* (2013), *As Memórias de Marnie* (2014) e *Aya e a Bruxa* (2020). Importante notar que este estúdio ainda possuiu diversas outras produções ligadas a curtas-metragens, séries, comerciais e documentários, tratam-se de materiais muito bem quistos no país.

Figura 6 – Imagem representativa do filme animado *Meu Amigo Totoro* (1988).



Fonte: Imagem retirada do Filme *Meu Amigo Totoro*, de autoria de Hayao Miyazaki e produzido pelo *Studio Ghibli* (1988). Atualmente disponível pela rede de streaming *Netflix* (2022).

A introdução dos *animês* no Brasil foi estabelecida de forma vagarosa e acanhada, já em meados da década de 1960, em transmissões dirigidas com exclusividade a algumas poucas regiões do Rio de Janeiro (SATO, 2007). É preciso destacar que nem todas os estados brasileiros receberam e foram introduzidos de modo uniforme aos *animês*, pois a tecnologia televisiva estava ainda em seu estado germinal. Vale lembrar também, que o poder aquisitivo foi um grande impedimento para o acesso equitativo as redes de telecomunicação nas décadas de 1960 e 1970.

⁵⁹ Recebeu inúmeros prêmios internacionais e se tornou, até então, o filme mais premiado da história do cinema no Japão. Foi condecorado com as seguintes premiações: Dos críticos de cinema de Los Angeles e Nova Iorque, Urso de Ouro - como melhor filme no festival de Berlim, melhor filme asiático no festival de Hong Kong e o Oscar - como melhor filme animado de longa-metragem.

O primeiro *animê* exibido em território nacional foi *O Oitavo Homem* (1964), transmitido pela Rede Globo em setembro de 1968 (MONTE, 2010). Ainda durante o final da década de 1960 a Rede Globo também introduziria outros dois títulos: *Speed Racer* (1966) e *Samurai Kid* (1964). Importante destacar que, durante este mesmo período, títulos como *Marine Boy* (1966) e *Ultraman* (1966) foram transmitidos por redes de televisão alternativas como Excelsior e Bandeirantes, respectivamente.

De modo geral, a animação japonesa no Brasil tem sua introdução durante a década de 1960 e 1970, passando por um período de menor valorização durante os anos de 1980 e de rápida popularização durante a década de 1990, com sua eventual consolidação durante o início dos anos 2000.

Foi somente a partir de 1990 que estes artefatos japoneses se tornaram genuinamente populares no país. Tratava-se de um crescente movimento de consolidação dos *Animês* não só no Brasil, mas também na Europa e na América do Norte (MOLINÉ, 2004). Nesta época, acompanhando o recente sucesso do filme *Akira* (1988), outros *Animês* tornaram-se vigorosamente aclamados pelos telespectadores. Dentre os *animês* que mais contribuíram para o desenvolvimento desta estima no Brasil estão: *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986), *Dragon Ball* (1989), *Rurouni Kenshin* (1994), *Yu Yu Hakusho* (1992), *Super Campeões* (1994) e *Neon Gênesis Evangelion* (1995). Cumpre mencionar, que todos os títulos foram exibidos em território nacional a partir das transmissões televisivas de grupos como *Band*, *SBT*, *Globo*, *Manchete* e *Locomotion*.

Como destaca a jornalista Sandra Monte (2010, p.15), o fato mais significativo para a expansão dos *animês* em território brasileiro envolve sua divulgação a partir dos canais televisivos⁶⁰: “Mesmo com os VHS dos anos 80/90, DVD dos anos 2000, a internet agora e o Blu-Ray, a TV – especialmente a aberta – foi e continua sendo peça fundamental para o sucesso dos *animês* em nosso país. Afinal, a televisão ainda é a representação máxima da cultura de massa”.

Importante notar que os *animês* se assemelham e se aproximam de outro ramo da indústria do entretenimento televisivo muito conhecido no Brasil, as telenovelas. Tanto nos *animês* quanto nas novelas existe uma continuidade e uma linha temporal narrativa, fazendo com que o telespectador tenha que acompanhar cotidianamente seus episódios para saber o desfecho do enredo proposto.

⁶⁰ Dentre os canais televisivos responsáveis pela divulgação dos *animês* poderíamos mencionar ainda: TV Tupi, Record, Animax, Cartoon Network, Disney XD, FOX, Boomerang, Nickelodeon.

É importante salientar que a grande maioria destas animações, que se tornaram sucessos internacionais, muito frequentemente, costumam ser adaptações produzidas a partir de *mangás* já renomados, deste modo, apesar de suas dissemelhanças quanto ao formato e produção, quadrinhos e as animações não se distanciam significativamente quando a questão é o conteúdo. Os *Animês* da década de 1990 serviram, inclusive, enquanto importantes influenciadores e difusores dos quadrinhos japoneses, que passaram a ser reconhecidos por um contingente mais amplo de pessoas (MOLINÉ, 2004; GRAVETT, 2006; LUYNTEN 2012). Como sugere Brito (2013, p.67), poderíamos afirmar que estas duas mídias estão interligadas⁶¹ a partir de um processo de “retroalimentação, onde as transformações e a dinâmica de consumo e circulação dos *animês* influi diretamente na indústria de *mangás* e vice-versa”.

Deste modo, é possível observar nos *animês* uma segmentação semelhante a encontrada nos *mangás*, um esquadrinhamento que atua em observância do público telespectador pretendido. Assim, os *animês* também podem ser divididos e classificados a partir do sexo, faixa-etária e do centro de interesse dos leitores.

Assim como os *mangás*, as animações japonesas são consideradas com seriedade e procuram discutir conteúdos diversos, pois, o *animê* sempre foi classificado enquanto [...] “uma forma de cinema, e como tal considerado veículo adequado para todos os tipos de assuntos que podem ser objeto de um filme” (SATO, 2007). Vinculados a representação dos princípios éticos e morais do *Bushido*, ao protagonista das histórias sempre cabe a responsabilidade para com a vida coletiva, com a austeridade e disciplina.

Se a ideia de lucro for deixada de lado e pensarmos apenas nas mensagens que estão por trás dos sucessos de mídia e vendas, podemos verificar que os jogos e desenhos da era do consumismo estão de alguma forma, procurando transmitir os valores do *Bushido*, o código samurai. No código é importante ser merecedor do título. Para isso ele tem um processo longo e penoso de preparação. Ninguém se torna samurai da noite para o dia, da mesma forma que, por analogia, nenhum Pokémon evolui sem merecer e sem guardar respeito e obediência ao seu dono, o mesmo que um samurai da era pré-Tokugawa. (SAKURAI, 2007, p. 346)

Deste modo, a narrativa produzida muito raramente apresenta um final feliz seguindo os arquétipos das histórias ocidentais, em que heróis e vilões estão muito bem delineados e

⁶¹ Não apenas os *animês* e *mangás* estão interligados, como também a indústria dos *videogames* também se envolve neste processo de retroalimentação, criando jogos inspirados nos animes e *mangás* ao mesmo passo em que facilitam o acesso e da maior notoriedade as obras. O mesmo é possível pensar sobre os subprodutos que derivam destas séries de quadrinhos e animações.

onde frequentemente o bem deve sobrepujar o mal. Desenvolvendo uma trama de alta dramaticidade e com personagens com profundo desenvolvimento psicológico (MOLINÉ, 2004), o final feliz nem sempre é uma alternativa possível para as produções japonesas. Desde que os personagens cumpram com suas respectivas dívidas/obrigações coletivas, o final torna-se legitimamente aceitável. Esta é uma proposição característica a vida japonesa, como disserta Ruth Benedict em seu canônico livro *O crisântemo e a espada* (1972), onde a experiência coletiva estava cerceada por uma série de obrigações, deveres e reciprocidades que envolviam a honra familiar e pessoal. Evidentemente, este sistema de obrigações não segue na atualidade o mesmo regimento dos séculos anteriores, entretanto, continua atuando enquanto uma importante referência para a indústria do entretenimento japonês.

Em conclusão, este capítulo dedicou-se a investigação do contexto sociocultural que envolve a criação e distribuição dos *animês* e *mangás* japoneses em um mundo altamente interconectado. Tornando-se uma alternativa aos dispositivos midiáticos desenvolvidos pelo Ocidente e produzindo um estilo característico de quadrinização e animação, o Japão também estimulou o desenvolvimento de uma nova coletividade, elaborando uma forma inédita de sociabilidade entre crianças, jovens e adultos. Devotados e interessados pelo compartilhamento destes artefatos oriundos da indústria *pop* japonesa, observamos novas possibilidades de pertencimento e sociação que se desenvolvem nos contextos citadinos, enfim, dissertaremos sobre os *otakus*.

OTAKU: DISPARIDADE ENTRE O FENÔMENO JAPONÊS E BRASILEIRO.

Comecemos pelo Japão...

Mas o que seriam os *otakus*, ou o fenômeno *otaku*? O jornalista Étienne Barral, a partir de seu livro *Otaku: os filhos do virtual* (2000), apresenta-nos e disserta sobre a formação do *otaku* japonês. Segundo o autor, este fenômeno estaria intimamente vinculado ao pós-guerra do Japão, a partir de uma realidade fortemente industrializada, altamente consumista (prosperidade econômica) e extremamente coercitiva nos ambientes escolares. Barral caracteriza o *otaku* enquanto um fenômeno social em escala planetária, que emerge na década de 80, sendo liderado pelo arquipélago nipônico.

No Japão, inicialmente o termo *otaku* possuía dois significados dispares, que já existiam antes mesmo do fenômeno aqui analisado: O primeiro relacionado a um modo respeitoso e cerimonioso para se referir a residência ou habitação de determinado indivíduo (vossa casa); e o segundo concernente a um tratamento formal, direcionado habitualmente para as pessoas com as quais não há a pretensão de estreitar qualquer tipo de relação mais pessoal. Entretanto, durante a década de 80 o conceito foi convertido e adaptado “passando a nomear um novo grupo social emergente na sociedade japonesa” (GUSHIKEN & HIRATA, 2014, p. 136).

O termo *otaku* (おたく) passou a ser empregado inicialmente em 1983, quando o cronista Nakamori Akio, a partir de uma publicação na revista *Buricco*⁶², buscou caracterizar este novo fenômeno que conquistava os jovens japoneses da época (SCHÜLER-COSTA, 2011). Neste momento inicial, os *otakus* demonstravam preocupações lúdicas muito características e conservando *hobbies* excêntricos, preferiam manter-se afastados da realidade. Mantendo um investimento pessoal quase obsessivo/fanático por algo ou alguém, solitários em seus quartos, optavam pela realidade virtual relacionando-se exclusivamente com outros sujeitos que partilhassem de seus gostos e necessidades, ou seja, outros *otakus* (SATO, 2007).

No Japão, o termo *otaku* rapidamente foi aceito, tendo em vista que esta palavra designava precisamente as duas principais características deste fenômeno: “Efetivamente, os *otakus* tem aversão a aprofundar relações pessoais e preferem ficar fechados em casa, no quarto, onde acumulam tudo o que pode satisfazer sua paixão” (BARRAL, 2000, p. 25). É

⁶² Revista de histórias em quadrinhos dedicada ao público adulto da época. Nakamori Akio foi responsável por publicar uma série de reportagens nomeadas de “*Otaku no Kenkyu*” – em tradução direta: “*Estudos de Otakus*”. (Nakamori, 1983a, 1983b)

preciso destacar, que estas características evocadas como típicas a um *otaku japonês*, datam da década de 1990, ou seja, trata-se de uma descrição organizada pelos autores a mais de 30 anos.

Barral (2000) supõe que a sociedade industrial japonesa foi responsável por desenvolver uma juventude desadaptada e estacionária, “o Japão dos anos 60 estava muito ocupado em alcançar o ocidente, e depois, inebriado pelos anos de forte crescimento, nunca teve tempo de oferecer a sua juventude um novo modelo social” (p.36). Recusando-se a tornar-se adulto e assumir as responsabilidades previstas pelos pares sociais, o *otaku* evita engajar-se na vida coletiva costumeira.

Segundo o Barral (2000), os *otakus* japoneses emergem enquanto sintomas de um mal-estar generalizado da juventude no Japão, são jovens que procuram na virtualidade uma alternativa para o rígido sistema da vida cotidiana no país. Desadaptados ao austero sistema hierárquico coletivo, preferiam ater-se a virtualidade dos desenhos, *animês* e *games*, concentrando todo seu esforço em atividades “improdutivas”. “Os *otakus* são inevitavelmente atraídos por tudo o que lhe permite escapar do cotidiano, do produtivismo do ambiente e do senso comum” (BARRAL, 2000, p. 193). É nesta suposta virtualidade, neste espaço lúdico de pensamento onde encontram alento para as condições deletérias de uma vida sem ideais.

Figura 7 – Imagem representativa do *animê Himouto! Umaru-chan*.



Fonte: Transmitida pela rede de streaming *Crunchyroll*. De autoria do mangaká Sankaku Head. Faz menção a um *otaku* “típico” japonês que prefere viver a virtualidade das revistas em quadrinhos, *videogames* e *internet*.

Torna-se proveitoso esclarecer que por mais reclusos que fossem os *otakus* japoneses nas décadas de 1980 e 1990, estes indivíduos ainda estabeleciam alguma forma de

sociabilidade, especialmente ligadas as convenções conhecidas como *Comiket* (abreviação das palavras *Comic Market*). A *Comiket* foi criada com objetivo de comercializar e divulgar os *mangás* produzidos por entusiastas e fãs, destinado a outros que assim como eles compartilham dos mesmos interesses e apreço. Tratavam-se de quadrinhos não oficiais, eram as *fanzines* (contração das palavras Fãs e Magazine). Criada em 1975, o *Comiket* tornou-se um mercado bianual dedicado a comercialização de fanzines (MOLINÉ, 2004), tornando-se um espaço de sociabilidade muito valorizado pelos *otakus* japoneses.

No Japão, o termo *otaku* encontra-se envolvido em uma série de estigmas e preconceitos, especialmente depois da divulgação do caso de Tsutomu Miyazaki, um *otaku* “típico” responsável pelo assassinato de 4 crianças no final dos anos 1980. Na residência de Miyazaki foram encontrados inúmeros quadrinhos e animações eróticas, sabia-se também que o indivíduo era um assíduo frequentador das convenções de *Comiket* (BARRAL, 2000; MOLINÉ, 2004). Logo a mídia japonesa passou a associar todos os *otakus* enquanto possíveis assassinos, tornado o assunto um verdadeiro *tabu* no país.

A palavra *otaku* foi vinculada a imagem de Miyazaki e logo gerou a uma abundância de informações sobre esta geração de jovens ditos desequilibrados, resultando em medo e reclusão por parte dos *otakus* que temiam ser associados ao assassino. Situação semelhante pode ser observado nas mídias brasileiras, que noticiaram os *animês*, *mangas* e *videogames* como instrumentos fomentadores de comportamentos violentos. Dedico ainda neste capítulo uma breve análise sobre o assunto.

Identidade *otaku* no Brasil...

No exterior o conceito *otaku* não possui uma tradução precisa, mas é constantemente associado a outras categorias sociais juvenis como *nerd* e *geek*, que também demonstram possuir interesses lúdicos muito particulares. Em português, o conceito não dispõe de nenhuma tradução e diferentemente do *otaku* japonês da década de 1980 e 1990, o *otaku* brasileiro desenvolve como característica marcante o exclusivo⁶³ interesse e proximidade que possuem em relação à *cultura pop japonesa*, como as histórias em quadrinhos (*mangás*), desenhos animados (*animês*), e *videogames*.

⁶³ Relevante notar, que no Japão seria considerado *otaku* todo e qualquer sujeito que estabeleça uma relação de devoção quase obsessiva por algo ou alguém. Diferentemente do coletivo brasileiro, o *otaku* japonês não estabelece uma relação de exclusividade com os *animês*, *mangás*, *videogames* ou quaisquer outros dispositivos da indústria do entretenimento *pop*. Podem existir *otakus* de carros, aviões, bonecas, culinária, religião, livros, dentre outros.

O fenômeno *otaku* tornou-se um importante fabricante do imaginário midiático mundial, assumindo papéis expressivos na construção das identidades coletivas e individuais. No Brasil, a *cultura pop japonesa*, este ramo industrial/comercial do entretenimento (SATO, 2007), tem influenciado os contextos citadinos de inúmeros jovens e adultos de formas significativas. Por mais que esteja relacionado a *cultura pop*, o fenômeno *otaku* no Brasil não se limita às atividades comerciais de venda e consumo, entretanto, vai além e inaugura um espaço de afirmação de dada condição juvenil (WINTERSTEIN, 2009).

Como sugere (ISSA, 2013, p.151), os *otakus* brasileiros poderiam ser caracterizados enquanto aqueles que “constroem uma forte relação com o universo da ficção e este vínculo as levam a criar uma relação entre si”. A partir de um universo simbólico, adquirido por meio dos *animês* e *mangás*, estes indivíduos interagem entre si e produzem condições de sociabilidade em um contexto citadino contemporâneo. Como destacam Gushiken e Hirata (2014), o uso do termo *otaku* foi alvo de uma inversão inusitada, tendo em vista que, no Brasil, os *otakus* estabelecem sua sociabilidade a partir de encontros e confraternizações, verdadeiros eventos festivos que muito destoam de sua díade japonesa, menos interessada e inclinada as atividades de convivência:

Muito mais soltos, entusiastas e barulhentos do que suas contrapartes orientais, os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafa de seu dublador preferido, pulam ouvindo *animêsongs* como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos *otakus* japoneses. (NAGADO, 2007, p. 56)

Comumente, em território nacional os eventos do público *otaku* congregam grandes porções populacionais, em sua maioria jovens, que por vezes deslocam-se por enormes distâncias para compartilhar destas atividades extensivas e coletivas. O primeiro⁶⁴ evento dedicado aos *animês* e *mangás* no Brasil foi organizado em 1996 a partir da *Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações* (ABRADEMI), pioneira em atividades relacionadas cultura japonesa no Brasil, atuando desde 1984. Nomeado de *Mangácon*, o evento contou com cinco edições (de 1996 a 2000) e tornou-se uma atividade iniciática para as demais convenções que seriam posteriormente organizadas em todo o Brasil.

⁶⁴ Assim como salienta a ABRADEMI (2022), já haviam nesta época outras manifestações de sociabilidade, ligadas aos artefatos midiáticos dos *animês* e *mangás*, estabelecidas geralmente em espaços públicos. Entretanto, não existiam na época quaisquer eventos que contassem com espaço privado, decorado, com música, alimentação e comercialização de produtos. Neste sentido, a ABRADEMI foi pioneira em organizar um evento semelhante a uma festa.

Atualmente, dentre os maiores eventos do cenário brasileiro, citaremos apenas dois de maior notoriedade, estão o *Animê Friends* em sua 17ª edição, que reuniu no ano de 2019 cerca de 60 mil participantes⁶⁵ e o *Animextreme* em sua 29ª edição, agregando cerca de 20 mil participantes para o mesmo ano. Cito aqui o ano de 2019 devido as contingências epidêmicas ocorridas nos anos posteriores, onde o estabelecimento de eventos e festividades tornou-se escasso devido ao COVID-19. Os eventos *Animextreme* e *Animê Friends* são organizações festivas realizadas na região sul e sudeste do Brasil, respectivamente.

Foto 1 – Evento *Museu Gamer* na cidade de Cuiabá em 2022.



Fonte: Arquivo pessoal do autor. O evento que ofereceu como atração diversos *videogames* ao público participante e reuniu inúmeros *cosplayers*, contou com um palco, onde os participantes alternavam-se constantemente em seu uso.

Cabe salientar, no que delinea estas práticas de sociabilidade *otaku* no Brasil, que seus encontros agrupam séries de distintas atividades, como shows, bandas musicais, desfiles, brincadeiras, jogos, sejam eles eletrônicos ou físicos, karaokês, além de competições diversas. Verifica-se ainda nos encontros nacionais inúmeras comercializações em capitalização de notáveis quantias monetárias, por intermédio da venda de roupas, acessórios, livros, *bottons*, cartas, pelúcias, dentre outros produtos ligados às narrativas midiáticas dos *animês* e *mangás* (NUNES, 2012).

⁶⁵ O número de participantes de ambas organizações consta em suas respectivas páginas oficiais.

Resumidamente, no Brasil, os *otakus* formam coletividades, andam e se comunicam regularmente, especialmente entre os espaços virtuais (SILVA & BARRETO 2011; WINTERSTEIN, 2009) e compartilhando de gostos e ocupações em comum elaboram uma releitura dos artefatos midiáticos japoneses. Segundo Schüler-Costa, portanto:

Em teoria, *Otaku* seria qualquer um que se interessasse por produtos da cultura pop nipônica. Contudo, a realidade é outra. Para ser considerado um *otaku*, e preciso interagir com outros *otakus*. Mas não só interagir: é preciso ter um domínio do universo simbólico do grupo, e demonstrar a outros *Otakus* que você realmente tem esse domínio (2011, p. 1).

Torna-se importante notar nesta afirmação que o autor procura discutir os *otakus* não apenas enquanto consumidores de um objeto midiático, fruto de uma impiedosa força capitalística de controle ou de uma globalização compulsória, mas busca tratá-los enquanto indivíduos implicados com a experiência e com a própria comunicação desta experiência em espaços de sociabilidade. Neste sentido, por mais rica que seja a prática de consumo ele não é suficiente para explicar a experiência *otaku*. Como sugere Lourenço (2009, p. 239), esta assembleia ou agrupamento “tem um efeito positivo na construção da identidade dos participantes, que se regozijam da companhia dos seus pares e percebem que não estão sós no compartilhamento de interesses comuns”. Deste modo, é possível observar uma expressiva diferença no que concerne os espaços de sociabilidade do *otaku* brasileiro quando comparado ao japonês.

Outra significativa distinção envolve a participação na vida coletiva costumeira, porque, diferentemente de seus congêneres japoneses, o *otaku* brasileiro não permanece restrito e recluso em seu ambiente domiciliar, mas integram e ocupam diferentes espaços da vida social cotidiana. Desta forma, identificar um *otaku* é sempre uma atividade dificultosa, quando não estão “tipicamente caracterizados” com camisas, botons, toucas e quaisquer outros adereços que indiquem ou façam referência ao universo dos *animês* e *mangás*.

Pensar em uma identidade *otaku*, assim, torna-se uma atividade especialmente árdua, levando em consideração que esta dada condição juvenil reflete uma identidade fragmentada, profusa e de enorme plasticidade. Deste modo, “Somente considerando um “eu” repleto de identidades, contraditórias ou não, que se configuram e desconfiguram num ritmo caótico na tentativa de acompanhar as mudanças contemporâneas, é que podemos fixar bases para entender a identidade *otaku*” (SILVA & BARRETO, 2011, p. 26).

Quando dissertamos sobre identidade neste trabalho também estamos discutindo sobre os padrões de sociabilidade, fala, comportamento e sobretudo nos modos de ligação e

produção de sentido com a vida, de ser e estar no âmago das complexidades socioculturais emergentes.

Especialmente em um contexto marcado por uma intensa e acelerada mundialização, locais anteriormente distanciados, devido à sua disposição geográfica, atualmente tem se submetido reciprocamente a uma revisão sociocultural violenta, “desalojando o sistema social de suas relações espaço-temporais tradicionais” (VILLAÇA, 2011, p.196). Neste seguimento, a estrutura social local passa também a ser mediada pelos contextos globais, influenciando e contribuindo com a elaboração de “novas” identidades, certamente menos fixas a um território ou tradição.

Nessa acepção, uma composição identitária fragmentada representa um indivíduo em conformidade com o atual contexto de desenvolvimento econômico e social, baseado em um frenesi global de múltiplas e constantes transformações. De acordo com a perspectiva de Stuart Hall (2006), as identidades passam a ocupar o território acadêmico e tornam-se objetos de interesse da comunidade científica a partir de uma possível crise, somente quando sua suposta estabilidade se converte em incoerência, incerteza e indecisão.

Ao dissertar sobre este indivíduo fragmentado, Hall (2006) nos introduz ao conceito de *Identidade pós-moderna*, que denota a um sujeito atravessado e composto por dissemelhantes identidades. Esta *identidade pós-moderna* poderia ser caracterizada enquanto um constante fluxo sempre em desenvolvimento, um ininterrupto devir. Tratamos de um indivíduo sobre rasura, constantemente atravessado por inúmeras identidades e pertencimentos possíveis. Deste modo, quando falamos em *otakus*, dissertamos também sobre jovens filhos, estudantes, pais, irmãos, trabalhadores etc. Assim, existem diferentes modos de pertencimento em distintas atmosferas sociais.

Neste trabalho, o conceito de identidade *pós-moderna* torna-se profícuo para análise, pois versa sobre esta malha globalizada de influências mutuas, onde a identidade não pode ser compreendida sem que antes se considere esta vasta dinâmica coletiva de interação e apropriação. A construção da identidade, nesta perspectiva, é sempre aberta, coletiva e resultante de apropriações socioculturais e interétnicas. Assim, pensar no *otaku* brasileiro envolve um exercício retrospectivo, implicado no entendimento da emergência deste fenômeno no Japão e sua posterior disseminação em uma escala mundializada.

Nesta dissertação, considero que os artefatos midiáticos japoneses (respectivamente sua divulgação e consumo) contribuem para formação de uma identidade jovem-adulta brasileira. Parto do pressuposto de que este consumo midiático é responsável pela formação

de uma dada identidade *otaku* mato-grossense, de uma determinada subjetividade e sociabilidade resultante das intersecções entre os contextos locais e globais.

Síntese histórica dos eventos e do movimento *otaku* no Estado de Mato Grosso.

Antes de introduzi-los à minha experiência etnográfica, considere ser importante discutir brevemente sobre as circunstâncias históricas que envolvem o processo de afirmação deste fenômeno *otaku* em Mato Grosso. O interesse pela escrita deste tópico foi condicionado a partir da realização das entrevistas, circunstância onde pude compreender que a existência desta sociabilidade é muito mais antiga e complexa do que poderia imaginar a princípio. Para tanto, grande parte das informações abordadas aqui originam-se dos diálogos estabelecidos com os interlocutores. Nesta sessão, conto especialmente com a participação e colaboração do grupo *Kazejin*, conhecidos na região de Cuiabá e Várzea Grande por representarem o movimento *otaku*, contribuindo e organizando os eventos do território.

Já havia conhecido o grupo *Kazejin* nos anos anteriores à pesquisa, ainda quando residia em Rondonópolis, minha cidade natal. Meu relacionamento com o grupo não era de proximidade/familiaridade, mas já havíamos participado juntos do mesmo evento. Em Rondonópolis, atuei enquanto colaborador durante um dos eventos destinados ao público *otaku* e foi auxiliando nesta organização festiva, em meados de 2016, que pude estabelecer meu primeiro contato com o *Kazejin*. No ano de 2022, me mudando para Cuiabá, tive novamente a oportunidade de me encontrar com o grupo durante os eventos, momento este em que iniciamos novos diálogos e estabelecemos uma relação de maior proximidade. Como resultado desta aproximação, durante o dia 16 de maio de 2022 fui convidado pelos membros do grupo para comparecer em uma confraternização durante o período vespertino, ocasião em que pude aproveitar para conversar sobre o campo de pesquisa investigado.

Durante a confraternização, perguntei aos membros presentes se haveria a possibilidade de direcionarmos o diálogo, pois gostaria de sanar algumas dúvidas em relação à sociabilidade *otaku* da região. Muito prontamente os membros presentes concordaram em me ceder este espaço e encetamos uma conversa que duraria o resto do dia. O diálogo não ficou restrito às minhas dúvidas e a conversação não foi limitada de modo algum, favorecendo o aparecimento de novos tópicos e informações de muita relevância para este trabalho.

Entre os presentes estavam 6 membros do grupo *Kazejin* e outras 3 pessoas convidadas que, assim como eu, possuíam alguma relação com a coletividade *otaku*. Entre os

membros do *Kazejin* estavam: Ykaro, Vilmar, Zanata, Jaqueline, Lucas e Thiago, também conhecido como Kakashi⁶⁶, o líder do grupo.

Durante a conversação, Thiago procurou esclarecer que o grupo *Kazejin* é uma organização dedicada a sociabilidade *otaku* em Cuiabá e Várzea Grande, atuando com este nome desde 2011. Thiago explica que, a princípio, o grupo não se chamava *Kazejin*, mas que se tratava de uma coletividade sem liderança, formada com o intuito de compartilhar interesses em comum, neste caso, relacionados aos *animês* e *mangás*:

Então, eu sempre quis montar um grupo, eu sempre quis juntar com pessoas que gostassem da mesma coisa que eu. Eu já tinha tentado fazer algum movimento no Orkut na época e até no começo do Facebook, só que não dava muito certo, aí eu foquei mais em encontros no shopping. Todo sábado a gente ia no shopping, sentava na mesa e começava a falar de animê. Comprava um refrigerante e umas bolachas e passava a tarde inteira lá. Só que isso foi todo sábado, a galera foi aumentando, quando chegou uma hora de ter 30 pessoas, uma multidão, até 40 pessoas rolava lá. Aí já estava ficando grande, já estava virando grupo Kakashi e eu não sou muito fã de algo tão narcisista assim. Aí, a gente foi para o primeiro festival do Japão em 2011 e lá um cara perguntou se o grupo tinha nome, e isso me despertou o interesse. Aí eu fui e boleei o nome, porque o grupo Kakashi já estava grande, eu levava 30 ou 40 pessoas para onde eu ia. Então em 2011 foi a fundação do Kazejin.

Só que eu precisava de um nome original, porque eu não queria colocar um nome que se pesquisasse aparecia um monte de nome lá relacionado. Pensei, qual nome eu coloco? Como eu era fã de Yu-Gi-Oh, ainda sou, tinha o nome de uma carta chamada Kazejin e pensei, Ahh legal. Aí eu peguei a ideia do nome Kazejin que era um nome que não era fácil, que você pesquisava e não saía nada, aí só apliquei uma ideia para ficar mais legalzinho ainda, Kaze (vento em japonês), pois a galera vinha de monte e também ia embora, como se fosse igual o vento. Aí como já tinha muita gente o grupinho já começou legal, já começou alto. No início eu fui só aumentando minha participação nos eventos enquanto cosplay, que era organizado pelo Kazejin. Quando o Kazejin estourou mesmo foi quando o grupo começou a organizar os encontros e participar de outros eventos, quando a gente começou a participar do Master Nerd então, estourou. Chegou a ter mais de 1000 membros lá no grupo, tinha muita gente.

Como explica Thiago, foi só recentemente que o grupo se firmou enquanto uma coletividade com liderança e atuou enquanto uma organização dedicada a feitura e execução de eventos na região. Enquanto exímios entendedores do assunto, procurei indagá-los sobre a organização desses espaços dedicados a sociabilidade *otaku*. Buscava saber de quais eventos eles já haviam participado, quais já haviam organizado e de quais outros se recordavam.

⁶⁶ O nome faz referência a um personagem muito conhecido da Obra *Naruto* de Masashi Kishimoto. Thiago é conhecido pela coletividade *otaku* por fazer cosplay de Kakashi a muitos anos.

Durante o diálogo, muitos eventos foram citados e rememorados, o que revela um cenário de relativa prosperidade no estado de Mato Grosso a mais de uma década. Dentre os eventos discutidos estavam: *Otaku Fest* (2007), *Japan pop Cuiabá* (2009), *Domine For Fun* (2009), *New Pop Fest* (2010), *Festival do Japão*⁶⁷ (2011), *Encontro Cosplay*⁶⁸ (2011), *Master Nerd* (2015) e *VGXP* (2017). Importante notar que apenas situo os anos que marcam o lançamento de cada evento, não considerando suas demais edições. O evento *Festival do Japão*, por exemplo, inicia suas atividades no ano de 2010 e encerra sua última edição em 2015, construindo uma trajetória marcada por 4 edições.

Além dos eventos mencionados durante o diálogo com o grupo *Kazejin*, ainda poderíamos citar cronologicamente outras festividades dedicadas a este público, como: *Encontro Nacional de Cultura Pop Japonesa em Mato Grosso* (2009), *Encontro Colecionável Cuiabá* (2010), *Nippon Cine Cult* (2009), *SESC Geek* (2019), *Museu do videogame itinerante* (2019) e *1º Nerd Day Univag* (2022). Importante destacar, que nem todos os eventos citados acima dedicam-se exclusivamente a coletividade *otaku*, mas procuram estimular a participação do público interessado pela cultura e mídia *pop*, em geral.

Longe da capital, ainda é possível observar manifestações e eventos alternativos, comprometidos com a sociabilidade *otaku* em Mato Grosso. Principalmente em Rondonópolis⁶⁹, terceira maior cidade do estado, existe desde 2009 uma coletividade implicada com a produção de eventos e encontros relacionados a cultura *pop* japonesa. Dentre estas festividades, poderíamos situar: *Japanese Party!* (2009), *Encontro Lolitas e otakus em Rondonópolis* (2009), *Encontro Nacional de Cultura Pop Japonesa* (2010), *Jpop Day Roo* (2010) e *Dia do Orgulho Nerd* (2016). Dos eventos assinalados, destaca-se o *Jpop Day* que contou com 8 edições e entrou em hiato no ano de 2019.

⁶⁷ Sugere-se a leitura da dissertação de Tais Marie Ueta, que disserta sobre a disseminação dos *mangás* em Mato Grosso e descreve brevemente sobre os eventos festival do Japão e NeoPopFest.

⁶⁸ Evento organizado pelo grupo *Kazejin* durante seis edições.

⁶⁹ Como demonstra o estudo de Amaral (2017), Rondonópolis e Cuiabá se destacam enquanto sedes de eventos deste seguimento dedicado a cultura *pop*.

Foto 2 – Eventos *Japanese Party* (2009) e *Jpop Day Roo* (2019) em Rondonópolis.



Fonte: <https://japanpopcuiaba.wordpress.com/2009/06/19/cobertura-japanese-party/>;
<https://www.facebook.com/jpoproo/photos/1089290211268935>

Voltando as adjacências de Cuiabá e Várzea Grande, considerando as falas do grupo *Kazejin*, existe unanimidade e consenso em considerar o *Otaku Fest* como sendo o evento mais antigo destinado ao público *otaku*, produzido na região durante o ano de 2007. Entretanto, o grupo salienta que mesmo antes de qualquer manifestação festiva, existiam outros modos de organização e produção de sociabilidade destinada aos interesses *otaku*. O líder Thiago afirma que não teria como explicar devidamente como seriam as dinâmicas anteriores ao ano de 2007, mas que estas foram marcadas por encontros esporádicos, destinados à comunicação, discussão e compartilhamento de informações relacionadas ao universo *pop* japonês.

Pensando nesta informação, torna-se importante considerar as falas de Temer Souza Curi e Célio Maximiano, entrevistados em outra circunstância. Célio e Temer, como visto no capítulo anterior, são quadrinistas da região de Cuiabá e Várzea Grande, envolvidos com o processo de feitura de quadrinhos, os dois produzem trabalhos que seguem uma estética característica dos *mangás* japoneses. Durante as entrevistas realizadas com ambos quadrinistas, me foram citados encontros e organizações que datam da década de 1990 e que, desde já, envolvem um coletivo implicado com a produção de uma sociabilidade *otaku*.

Como afirma Célio, o movimento *otaku* na região de Cuiabá e Várzea Grande tem um início tímido em meados de 1993 e 1994, com pouquíssimos participantes esta coletividade ainda estava em seu estado germinal. Foi somente em 1998 que este grupo conseguiu alcançar maiores proporções, aglomerando e formando um clube conhecido na época como Mangaká Cuiabá. Como cita Célio:

A gente fez tipo um clubinho na época, a gente fez um clubinho e era como se fosse a sala dos X-man, porque eram poucas pessoas, muito poucas e quando um encontrava o outro parecia que tinha encontrado um tesouro, então, o movimento que eu comecei se confunde um pouco com que você vê hoje por causa disso, desse clube e este formato, mas foi meio sem querer, foi acontecendo, não foi intencional não.

A formação foi mais ou menos em 1998 eu acho, mas assim, já existia um movimento com um parceiro ou dois desde 1993 e 1994, mas foi em 1998 que a gente conseguiu aglomerar, vamos dizer, a nossa aglomeração era 18 pessoas. Eu acho que aquelas 18 pessoas eram os otakus de Mato Grosso inteiro. Aí tinha cara que, por exemplo, fosse viajar de Sinop para Rondonópolis e forçava a viagem para passar aqui, porque nós tínhamos uma reunião todo sábado, perto do shopping Goiabeiras, então a gente descia para lá. Tinha descendente de japonês que ia lá com a gente e os caras faziam questão, eles chegavam lá e achavam que acharam Shangri lá, a cidade perdida de Atlântida, você via no olho do cara brilhando de ver outras pessoas igual ele, era uma sensação incrível.

Quando questionei quais eram as atividades que o grupo realizava na época, Célio procurou argumentar que o clube formado possuía uma sede própria, onde acumularam materiais ligados a indústria *pop* do Japão. Ele ainda afirma que no local costumavam receber visitas de pessoas externas, que ficavam curiosas com as novidades adquiridas pelo grupo. Neste espaço assistiam *animês* (Em VHS), liam *mangás* e discutiam sobre assuntos correlatos:

A gente fez uma videoteca de fitas-cassete, umas duzentas e poucas videocassetes, a gente comprava de um pessoal que tinha um movimento chamado de fansub, que eles pegavam obras que não eram lançadas no Brasil e legendavam por conta própria e vendiam essas fitas por baixo do pano e a gente comprava essas fitas também e a gente arriscava. No mais no mais do começo do movimento, a gente fazia isso, era um colega nosso que era mais privilegiado e que tinha duas casas e ele cedeu uma casa para gente fazer uma sede, a gente tinha uma sede do clube, aí a gente conheceu muitas pessoas nessa época.

Pensando ainda na década de 1990, Temer explica que neste período haveria outros espaços de encontro, favoráveis ao estabelecimento de uma sociabilidade entre a coletividade *otaku* que ainda estava se desenvolvendo. O quadrinista cita o antigo Cine Bandeirantes, que funcionou durante 38 anos em Cuiabá, inaugurado em 1963 e fechado 2001. Temer me mostra algumas fotos e lamenta o atual estado de conservação do espaço, afirmando que o local teria sido muito popular entre a comunidade jovem da década de 1990. Segundo o desenhista, foi neste cinema que ele assistiu pela primeira vez uma animação japonesa, o longa-metragem *Akira* (1988), do autor Katsuhiro Otomo:

O cine bandeirante em Cuiabá era o maior ponto de encontro de fãs de animação japonesa nos anos 1990, ali tinha filmes dos cavaleiros do zodíaco e do street Fighters 2. O primeiro filme animado do Japão que eu assisti chama-se Akira e eu assisti lá naquele cinema, no ano de 1992 e ele já estava dublado naquela época.

Como podemos observar, a quase três décadas os *animês* e *mangás* tem movimentado inúmeros jovens e adultos do estado de Mato Grosso, que instigados por este ramo da indústria do entretenimento japonês tem se dedicado a produção de eventos, encontros e festividades. Discutimos aqui sobre indivíduos implicados com a construção de uma experiência e com a própria comunicação desta experiência em espaços de sociabilidade. Como situa Thiago:

Quando veio o grupo Kazejin a minha ideia também era fazer encontros, porque era a ideia dos encontros para socializar as pessoas e ensinar elas de certa forma como elas devem conversar em relação de gostar de animê, porque as vezes você gosta de animê, mas não consegue explicar para outra pessoa da maneira que você gosta e a outra pessoa não te entende e te acha meio doido. Os eventos são bons, muito bons para essa socialização da turma, que neles você tem um ambiente organizado por pessoas, um ambiente seguro e neles vão pessoas que normalmente não iriam em encontros aleatórios em bairros que podem ser um pouco mais difíceis delas socializarem. Então, o evento ele tem uma importância enorme no movimento de fãs de animê e outros hobbies, então faz muita diferença de cidades que tem eventos e cidades que não organizam eventos.

Eu percebia que este evento era esse primeiro contato iniciático, para você saber adentrar nesse universo, para entender o universo também, porque as pessoas ainda têm uma ideia muito nebulosa. Você chega lá, você encontra pessoas, debates, então você faz vários links através dos eventos, você se estabelece melhor enquanto otaku.

Tratamos de uma assembleia que muito positivamente auxilia na elaboração de uma identidade *otaku* mato-grossense. Versamos sobre um espaço dedicado a comunicação e compartilhamento não só de interesses em comum, mas dos próprios signos e significados, que envolvem o que é ser *otaku*. A partir das falas de Thiago, podemos compreender que os eventos são atividades que produzem e regeneram o horizonte significativo do público participante, dos signos locais por eles compartilhados. Deste modo, até mesmo a noção de

otaku está condicionada convivência coletiva⁷⁰, não se limitando ao consumo de materiais, como discutiremos a seguir.

Percepção mato-grossense sobre o conceito *otaku*

Durante o desenvolvimento desta dissertação, me envolvi em uma série de diálogos e incursões a campo, em uma trajetória que objetivava não apenas participar e observar os eventos e festividades organizadas, mas que buscava também dar inteligibilidade as noções, signos e significados produzidos por esta coletividade. Procurava, assim como menciona Geertz (1989), atuar a partir de uma *descrição densa* destas atividades coletivas, penetrando progressivamente em seu horizonte significante e interpretando o fluxo do discurso social (GEERTZ, 1989, p.15). Deste modo, pretendia inspecionar os sentidos que este grupo atribui para si e para suas ações: o que eles fazem, como eles fazem e o que acham que fazem.

Dentre as noções mais difíceis que envolvem a produção deste trabalho, estava o próprio conceito e percepção do que viria ser um sujeito *otaku*. Procurava compreender se as pessoas ali reunidas se consideravam abertamente *otakus* e o que significaria este conceito para elas. Em muitas ocasiões, as pessoas com quem conversava diziam-se apenas consumidoras de produtos japoneses, que gostavam dos materiais, mas que definitivamente não seriam *otakus*. A partir desta situação, passei até mesmo a questionar se de fato haveria uma sociabilidade *otaku* em na região Cuiabá e Várzea Grande ou se esta seria apenas uma suposição equivocada e mal formulada. Descreverei duas breves situações vivenciadas em campo e buscarei explicar de forma mais objetiva minhas inquietações em relação ao conceito *otaku*. A partir dos diálogos estabelecidos e do desconforto vivenciado em campo, pude melhor compreender o sentido atribuído a esta palavra.

A primeira circunstância data do dia 06 de março de 2022, durante o evento *Concurso Cosplay*, organizado no Pantanal *Shopping* de Cuiabá. Durante este dia, enquanto observava o desfile⁷¹, eventualmente iniciei o diálogo com uma pessoa presente, que estava vestida de *cosplay*, mas que não estava participando da competição estabelecida. Seu nome era Karla, uma adolescente com aproximadamente 18 anos que, naquela ocasião, estava interpretando a

⁷⁰ Importante destacar o estudo realizado por Cleuza Albilá de Almeida na região de Cuiabá e Várzea Grande, onde revela que mesmo a atividade de leitura dos *mangás* está condicionada a uma experiência social coletiva, influenciando a construção de uma rede de compartilhamento de sentidos entre os jovens da região. Neste caso, o consumo também envolve a construção de espaços de sociabilidade para compartilhar e comunicar um gosto comum.

⁷¹ O evento e desfile serão melhor discutidos durante o capítulo seguinte, dedicado exclusivamente a discussão da incursão etnográfica.

personagem Rem do *animê Re: Zero*⁷². A garota havia chegado atrasada ao evento e parecia não estar acompanhada por outros amigos.

Durante nossa conversa, comentávamos sobre alguns dos personagens interpretados pelos demais *cosplayers* competidores, discutindo também sobre *animês* e *mangás* naquela ocasião. Em dado momento, perguntei a garota se ela se considerava *otaku* e apressadamente ela me respondeu negativamente, dizendo não ser *otaku*. Ainda que vestida de *cosplay*, representando uma personagem de *animê* e até mesmo dialogando sobre outras obras japonesas, a garota afirmava não ser uma *otaku*, o que foi para mim muito inusitado naquele momento. Esta situação se repetiria em outras ocasiões e diálogos que me deixaram ainda mais desorientado e apreensivo em relação ao campo de pesquisa.

O segundo momento que considero significativo para esta discussão, envolve um encontro eventual e imprevisto, em uma roda de conversa entre amigos da universidade. Nesta ocasião, conversávamos sobre *animês* e *mangás*, fazendo comentários gerais que justificavam quais eram nossas obras favoritas. Para minha surpresa e horror, durante este mesmo diálogo eu escutaria a temível frase: “Eu não sou *otaku*”. A pessoa responsável por esta afirmação era Franciele, uma jovem-adulta de aproximadamente 25 anos. Franciele usava uma camisa que fazia referência aos *animês*, discutia sobre estas obras e, mais surpreendentemente, possuía uma tatuagem em seu braço direito dedicada à sua animação japonesa favorita.

Antecipando minha dúvida, Franciele já havia deixado claro que não se considerava uma *otaku*, mas ainda restava saber o que este conceito significaria para ela. Quando questioneei sua afirmação, Franciele procurou argumentar que ser *otaku* não dizia respeito apenas a prática de consumo dos *animês* e *mangás*, mas que envolvia uma forma de participação social, de estar inserido nas coletividades. Enquanto ela falava, pedi para gravar sua argumentação, que segue na íntegra:

Ser otaku é mais você ser inserido em um grupo ou em uma comunidade do que o consumo do material por si só, acho que isso te define enquanto parte de um todo. A gente está falando de um tema isolado, mas se você parar para pensar de outros temas que é a mesma discussão, você vai ver que faz muito sentido. Por exemplo, se a gente estiver falando do meio do Hip Hop, que é a mesma coisa do meio otaku só que com outras vertentes e coisas. Se você estiver pensando no grupo de Hip Hop, eu consumo muito Hip Hop, mas eu sei que eu não estou inserida no grupo, eu não posso chegar e falar, eu sou desse grupo, entendeu? Apesar de eu consumir, eu acho que é outra coisa. Porque eu consumo, eu não faço parte dessa comunidade, eu posso consumir o que eles consomem, posso consumir o que eles ofertam, mas eu

⁷² Anime de autoria de Tappei Nagatsuki e ilustrado por Shinichirou Otsuka.

não faço parte dessa comunidade. Você pode consumir, mas você não faz parte daquilo, é a mesma coisa que eu penso sobre ser otaku, eu consumo esse mundo, gosto do conteúdo, gosto do anime e tal, mas eu não estou inserida nesse grupo, eu não estou inserida nesta comunidade, acho que é assim que eu penso.

Desta maneira, por mais que Franciele fizesse uso de materiais ligados a narrativa dos *animes* e *mangás* e ainda que consumisse frequentemente os produtos derivados desta indústria do entretenimento japonês, ela não se considerava uma *otaku*. As falas de Franciele me alertaram para aquilo que outros pesquisadores já haviam relatado em seus respectivos campos de estudo, onde a experiência *otaku* não poderia ser limitada a dimensão comercial. Por mais significativas que fossem as atividades de consumo, elas não seriam suficientes para explicar a emergência desta identidade e coletividade jovem no Brasil.

Especialmente a partir dos diálogos estabelecidos com o grupo *Kazejin*, pude compreender que a produção desta sociabilidade e identidade *otaku* envolve um autorreconhecimento, enquanto sujeito pertencente e implicado com um movimento maior do que as simples ações de consumo individual. Como menciona Jaqueline, uma das integrantes do grupo *Kazejin*:

Quando eu descobri pela primeira vez, eu acho que eu tinha 13 anos, eu estava no nono ano e sempre curti coisas de animê, porque eu tinha SKY em casa, eu fui privilegiada e sempre passava animê desde que eu tinha 8 anos, passava só animê na cartoon. Ai quando eu tinha uns 13 eu só assistia na TV, aí eu comecei a baixar, demorava meia hora para baixar um episódio. Aí eu estava no nono ano e eu andava com o pessoal do terceiro, sei lá porque, aí tinha um menino que era bem otaku na época e eu estava assistindo animê e ele falou: “então você é otaku?”. Eu perguntei o que é isso né? Então ele disse que era pessoa que gostava de animê, então eu pensei que sou otaku então. Bicho, aquilo me pegou de um jeito, porque eu tinha 13 anos e eu gostava, sempre gostei muito de animação. Para mim a associação de ser otaku é você simplesmente gostar de animê e é uma identificação de grupo, porque eu me identifiquei a partir de um grupo que falou e introduziu sobre.

Jaqueline procurava evidenciar sua trajetória de consolidação como *otaku*, ressaltando a importância do condicionamento coletivo enquanto significativo determinante desta identificação. Nesta mesma ocasião, outro membro do grupo *Kazejin* procurava contribuir com a definição do conceito *otaku*, trazendo uma compreensão mais sucinta, mas não menos relevante. O nome do participante era Lucas, um dos membros fundadores do *Kazejin*, que enfatizava que para ser *otaku* é preciso reconhecer-se enquanto um e que isto não depende do seu nível ou domínio teórico do universo dos *animês* e *mangás*. Em suas afirmações:

A pessoa otaku tem que se autointitular, não precisa ser experiente, pode ser novato, pode conhecer pouco, pode conhecer muito, mas como a gente vive misturado em várias culturas, nerd ou não, otaku ou não, se a pessoa fala que é sou otaku, então bacana, a gente tem um gosto em comum, a gente pode se divertir.

Segundo Lucas, ser *otaku* significa compartilhar de gostos em comum, construindo uma rede de compartilhamento de interesses coletivos, o que está em jogo aqui é comungar e usufruir da companhia de seus pares, não importando seu nível de conhecimento. No Brasil, reconhecer-se enquanto *otaku* envolve, na maioria das situações, a construção de uma experiência coletiva de convivência.

Como última contribuição para a investigação proposta nesta sessão, gostaria também de mencionar as falas de Thiago, o líder do Grupo Kazejin. Trazendo contribuições muito significativas ao diálogo, Thiago fala sobre a própria maleabilidade que envolve o conceito *otaku* e sobre sua transformação durante os últimos 20 anos:

Cada época tem uma ideia diferente, tem um peso diferente. Quando eu comecei, não tinha nem youtube e o Google ainda tinha poucas respostas em relação a isso, tanto que quando eu pesquisei isso em 2002, mais ou menos, o otaku era definido como o cara que era muito aficionado a animação, que sabia tanto dos personagens, que sabia da data de nascimento, sabia o tipo sanguíneo, sabia o nome de todo mundo, era o cara que sabia tudo, se fosse perguntar para ele sobre o anime ele sabia de tudo. Agora, hoje em dia, o otaku é o fã ou o cara que se considera fã de animação japonesa, manga, cosplay, o cara está ali no meio, ele é otaku se ele se considerar. Eu não acredito mais na rotulação, porque antigamente era mais fácil de olhar para uma pessoa e falar que ela era alguma coisa ou não, mas como hoje em dia você tem acesso a várias culturas a várias redes de informação e entretenimento, é mais uma consideração. Quando a pessoa gosta de tudo isso, gosta de animê, gosta de mangá, gosta da cultura, gosta de fazer cosplay, está ali presente e se considera, ela é denominada otaku.

Ao argumentar, o líder do grupo *Kazejin* buscava considerar o novo contexto de rápida e intensa massificação das redes de comunicação, formando uma rede mundializada e interconectada. Thiago conduz um assunto muito significativo para a análise, pois cita a impossibilidade de se rotular as pessoas em um contexto contemporâneo, dizendo que no passado seria mais simples identificar os indivíduos como pertencentes ou não a determinada categoria. Mesmo que não utilize o conceito de identidade, Thiago disserta sobre as múltiplas formas de pertencimento e de ocupação social, dos modos de ligação e produção de sentido com a vida, em um mundo enredado a partir das novas tecnologias da informação.

Para o líder do grupo *Kazejin*, ser *otaku* é compartilhar de gostos em comum, construindo uma rede coletiva de identificações, onde o que interessa é comunicar a própria experiência com demais participantes que dividem vivências semelhantes.

Em conclusão, se é que existe uma única conclusão possível, quando dissertamos sobre *otakus*, estamos falando sobre formas de sociabilidade, que vão muito além do simples consumo dos materiais ligados a narrativas dos *animês* e *mangás*. O conceito *otaku*, envolve uma prática altamente vinculada ao contexto coletivo, que a partir do compartilhamento de interesses e gostos em comum têm elaborado modos específicos de produção de subjetividade. Tratamos de uma forma legítima de pertencimento e ocupação dos arranjos socioculturais contemporâneos, versamos sobre a produção de uma identidade dinâmica e processual que reverbera em ressonância com atual contexto de globalização.

A ótica da rede televisiva brasileira sobre os *animês* e *mangás*

Durante o dia 05 de fevereiro de 2022, participando do evento intitulado *Museu Gamer*, organizado no Shopping Estação da cidade de Cuiabá, fui especialmente induzido à discussão de um tema inusitado, uma questão para a qual não teria dedicado atenção, nem mesmo escrito sobre, caso não estivesse em campo e fosse provocado pelos interlocutores.

Fui advertido em dois momentos distintos: primeiro, ao me aproximar de dois rapazes *cosplayers* que estavam sentados e solicitar-lhes uma foto. Um dos rapazes questionou-me se eu não seria fotógrafo, pois sempre me via tirando fotografias durante os eventos. Tentando explicar minha situação, lhe disse que era discente do programa de Pós-Graduação em Antropologia e que estava interessado em produzir uma dissertação direcionada a análise da sociabilidade *otaku* em Mato Grosso. Logo recebi como resposta deste mesmo rapaz a seguinte pergunta: “mas você não vai fazer igual ao pessoal da Record né?” Mesmo não sabendo do que se tratava, muito rapidamente procurei responder negativamente ao questionamento, dizendo estar comprometido eticamente com o trabalho e que não tinha a intenção de produzir qualquer material sensacionalista ou vinculado a tal narrativa.

Já em um segundo momento, agora me aproximando de um grupo de mulheres *cosplayers*, fui questionado sobre o motivo de querer fotos exclusivamente delas, sem que para isso eu mesmo estivesse inserido na fotografia, um questionamento interessante levando em consideração o escopo teórico-metodológico etnográfico. Tentando explicar minha ausência nas fotos, evoquei o contexto pandêmico vivenciado e informei novamente sobre

minha dissertação. Antes de deixar o local, novamente fui advertido por este outro grupo, que disseram: “cuidado para não fazer igual a Record”.

Estes avisos e provocações me deixaram deveras preocupado, o que me motivou a realizar uma série de pesquisas na *internet* a respeito destas supostas reportagens da Rede Record de Televisão. Para minha surpresa, esta não era a primeira vez que uma notícia sensacionalista envolvia o público *otaku* no Brasil, muito menos era a primeira rede televisiva a vincular os *otakus* ou os produtos midiáticos japoneses a uma compreensão estigmatizada.

A reportagem⁷³, sobre a qual se referiam os interlocutores, foi ao ar no dia 17 de outubro de 2021 a partir do programa *Domingo Espetacular*, atração jornalística transmitida durante as noites de domingo na *Rede Record* de Televisão. O programa noticiava: “Os perigos da série para adolescentes” e a partir deste enunciado buscava analisar e condenar o *animê* e *mangá* de *Death Note*⁷⁴, afirmando que esta série continha conteúdo violento e impróprio.

Figura 8 – Imagem de Light Yagami retirada do *mangá* *Death Note*



Fonte: Publicado originalmente pela revista mensal da *Shonen Jump* no Japão e pela editora JBC no Brasil em 2013. Obra escrita por Tsugumi Ohba e ilustrado por Takeshi Obata.

Nesta circunstância, não só a obra foi reprovada, como também os produtos comerciais que dela derivam, considerando o *Death Note* um objeto perigoso para o consumo dos adolescentes. Na série, o *Death Note* é um caderno que possui a espantosa capacidade de matar qualquer pessoa que tenha seu nome inserido em suas páginas. O enredo do *animê* conta a história de Light Yagami, personagem que encontra o caderno *Death Note* e decide

⁷³ Link: https://www.youtube.com/watch?v=5DhcHviRR3Y&t=33s&ab_channel=DomingoEspetacular.

⁷⁴ Na vida real, o caderno do *Death note* tornou-se um produto muito aclamado pelos fãs da série.

assassinar todos os criminosos do mundo. Escrevendo os nomes destes “malfeitores” no caderno, o personagem tem como objetivo extinguir todo e qualquer vestígio daquilo que considera ser o mal da humanidade.

A reportagem contou com “especialistas”⁷⁵ que, de imediato, condenaram a obra por veicular cenas violentas que estariam incitando danos à saúde mental de jovens e adultos. Como afirma um psicoterapeuta participante: “A nossa cultura vem abraçando a morte e a violência mais frequentemente. É o interesse de uma indústria que lucra bilhões, com os estados do cérebro de angústia, medo, solidão e ansiedade”. Em outra afirmação, o mesmo participante conclui: “Isto é um lixo tóxico, isto é a incivilidade, a desumanização, ali consagrada como algo legal [...]” (FRAIMAN, 2021, informação verbal).⁷⁶

A reportagem ainda relatou diversos casos de violência pelo mundo, sempre associando-os de maneira tendenciosa com a série de *Death Note*. Resultado de uma reportagem imparcial e sensacionalista, diversas críticas foram tecidas buscando fundamentar o pressuposto de que os *animês* reproduzem uma influência negativa ao público jovem-adulto. O tom apresentado durante a reportagem foi tão alarmista que, para aqueles que escutavam de forma desatenta, poderia parecer verídico que o ato de escrever o nome de qualquer pessoa neste caderno resultaria de fato na morte de alguém.

Atualmente no Brasil, qualquer conteúdo audiovisual deve ser adequado ao horário, local e faixa-etária, passando por uma classificação indicativa, o que impede que obras com teor violento sejam exibidas durante o período matutino e mesmo vespertino. Levando em consideração a obra tratada na reportagem, compreende-se que de fato exista uma faixa-etária recomendada, portanto, crianças menores de 16 anos não deveriam ter acesso a determinados títulos de *animês* e *mangás*, ou seja, é algo “impróprio” para o público infanto-juvenil. Como sugere Alexandre Nagado (2007), é comum *mangás* e *animês* explorarem temáticas e conteúdos eróticos, com insinuação sexual e violência explícita que supera as expectativas do público ocidental.

O argumento que envolve a classificação indicativa deveria ser suficiente para fundamentar as proposições desta reportagem que, entretanto, opta por atacar diretamente os *animês*, como possíveis eliciadores de um grande mal-estar da juventude brasileira. Ao discutir sobre o *animê* era quase como se a emissora houvesse descoberto um inimigo a ser combatido pelos pais e responsáveis. Importante salientar que esta mesma emissora televisiva

⁷⁵ Coloco entre aspas o título de especialistas, levando em consideração que a reportagem convidou dois bispos da igreja Universal para comentarem e criticarem a série.

⁷⁶ Informação concedida pelo psicoterapeuta durante entrevista organizada pela Rede Record em 17/10/2021.

foi uma das principais exibidoras de *animês* durante a década de 1970 (MONTE, 2010), fomentando o estabelecimento de um gosto popular brasileiro por este ramo do entretenimento japonês.

Esta situação se assemelha a cobertura da imprensa japonesa ao caso Miyazaki (BARRAL, 2000), já citado anteriormente, onde a mídia definiu o assassino enquanto um típico *otaku* japonês e dentro desta estrutura de raciocínio, passou a compreender e definir que todo *otaku* poderia ser um assassino em potencial. Esta situação induziu ao estigma destes jovens japoneses fazendo do fenômeno *otaku* um verdadeiro tabu no país naquela época.

Esta reportagem da *Rede Record*, entretanto, não é um caso isolado, esta demonização dos *animês* e *mangás* acompanha a mídia brasileira a anos e vem retratando os produtos japoneses enquanto materiais nocivos e danosos a juventude do país. O caso mais icônico e que se tornou piada entre a coletividade *otaku* brasileira, envolve o extinto programa *Boa noite Brasil*, comentado pelo apresentador Gilberto Barros durante os anos 2000 na *Rede Bandeirantes* de Televisão. Em 05 de junho de 2003 o programa iniciaria uma série de críticas envolvendo as famosas cartas do *animê Yu-Gi-Oh*, chamadas pelo programa de “baralhos do diabo”.

Adaptado a partir do *mangá* de Kazuki Takahashi, o *animê* apresentava a história de Yugi Mutou, um jovem adolescente envolvido em uma fantasiosa disputa de cartas. O sucesso deste *animê* foi enorme, resultando na criação de um jogo de cartas físico inspirado na franquia, as famosas cartinhas de *Yu-Gi-Oh*. Algumas cartas possuíam nomes mais chamativos e polêmicos, como: “Mago Negro”, “Rei Caveira”, “Obelisco o Atormentador”, entre outros.

Durante dias, o apresentador divulgava informações desonestas direcionando ataques diretos as cartas de *Yu-Gi-Oh* e também a outros *animês*⁷⁷, associando-os ao satanismo, ocultismo e também a *Yakuza* (máfia japonesa). Logo estes ataques repercutiram negativamente e fizeram com que inúmeros pais e responsáveis censurassem, queimassem⁷⁸ ou jogassem no lixo as famosas cartinhas que pertenciam aos filhos.

Naquela época, momento em que a *internet* ainda não havia se estabelecido de forma regular no país, as emissoras televisivas ocupavam posição de destaque enquanto meios de entretenimento e informação, o que explica o tamanho alvoroço e tumulto provocado pelas

⁷⁷ Também criticou fortemente o *animê* de Dragon Ball, que naquela época era transmitida justamente pela própria Rede Bandeirantes.

⁷⁸ Ainda é possível encontrar no Youtube um vídeo, datado de 2009, que representam este medo ainda presente: https://www.youtube.com/watch?v=3Vr023TyRPU&ab_channel=MutanteTH

denúncias do programa. Como é possível observar, as *fake News* não são nada atuais. Em uma entrevista⁷⁹ recente, datada de julho de 2017, Gilberto Barros afirmou e justificou o ato afirmando que: “Foi tudo de coração, um movimento para melhorar a juventude e as crianças do Brasil” (2017, informação verbal).⁸⁰

Figura 9 – Imagens representativas das cartas de *Yu-Gi-Oh*



Fonte: Imagens feitas a partir da coleção pessoal do autor. Cartas inspiradas na franquia de *Yu-Gi-Oh*, comercializadas durante os anos 2000.

Se durante o século XX na Alemanha nazista queimavam-se os livros, tidos como subversivos, que se opunham ao regime ideológico dominante, no Brasil dos anos 2000 queimaram-se inúmeras cartinhas de *Yu-Gi-Oh*. Veiculado a partir de um dispositivo televisivo, sob um regime discursivo sensacionalista, a intolerância e o medo tornaram-se potentes mandados ideológicos.

O horror àquilo que foge da normatividade tem instituído uma série de ações violentas contra os corpos que não se submetem as doutrinas costumeiras. Este regime discursivo sobre a *verdade* (FOUCAULT, 1984) atuou enquanto poderoso dispositivo de condicionamento do imaginário social no Brasil. A partir desta ótica pretendida, os *animês* e os *mangás* passaram a ser associados a subversividade, antagonistas a moral e aos bons costumes, perigosos e ofensivos a juventude brasileira. Sobre o *regime de verdade*, Foucault assinala que:

A verdade é deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções e nele produz feitos regulamentados de poder. Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua “política geral” de verdade: isto é, os tipos de discurso que ela acolhe e faz funcionar como verdadeiros; os mecanismos e

⁷⁹ https://www.youtube.com/watch?v=-pdlqYPPri0&ab_channel=Renan

⁸⁰ Informação concedida pelo apresentador durante apresentação do programa Rádio Leão em julho de 2017.

as instâncias que permitem distinguir os enunciados verdadeiros dos falsos, a maneira como se sanciona uns e outros; as técnicas e os procedimentos que são valorizados para a obtenção da verdade; o estatuto daqueles que têm o encargo de dizer o que funciona como verdadeiro (FOUCAULT, 1998, p.12).

No que concerne às advertências feitas pelos interlocutores encontrados, destaca-se a apreensão que eles possuem em relação ao meu trabalho, do receio de que esta dissertação sirva enquanto ferramenta de manutenção deste regime discursivo sobre a verdade, deste sistema coercitivo as alteridades. Desconfiam que minhas discussões possam perpetuar os tabus e as compreensões reacionárias, que não suportam a potência de uma existência alternativa.

A etnografia é uma questão de método, é um tipo especial de exercício intelectual (PEIRANO, 2014), é uma condição específica da razão científica, é um produto ou narrativa que se insere em contextos e cenários embebidos por uma trama desigual das relações de poder (RABINOW, 1999; ROSALDO. 2016), onde a escrita e a produção do conhecimento estão visceralmente ligadas à construção e a apropriação de uma autoridade (CLIFFORD, 1998), bem como, da elaboração de uma “verdade” discursiva.

Nos contatos estabelecidos em campo as relações de poder já estão institucionalizadas, portanto, é preciso empreender uma vigilância epistemológica do local ocupado nesta relação. No meu caso, sendo eu um representante desta mesma comunidade científica e acadêmica, exerço e disponho de uma posição favorecida em relação aos interlocutores, de uma dada autoridade discursiva, que pode beneficiar ou agredir este público.

Como antes havia respondido ao primeiro interlocutor, longe de pretender *estereotipar* (Hall, 2016) os *otakus*, ou de veicular discursos sensacionalistas a seu respeito, objetivo neste trabalho empreender a partir de uma compreensão ética e horizontalizada, de validação dos múltiplos conhecimentos envolvidos no processo de construção do saber científico. Considero, sobretudo, importante nesta dissertação a participação dos interlocutores, que me orientaram e me alertaram sobre minha própria posição em campo, enquanto pesquisador e produtor de dado discurso social, envolvido por uma série de questões éticas e epistemológicas que não deveriam nunca ser esquecidas.

Homo otakus: mais próximos do que se imagina

A cerca de 20 ou 30 metros da secretária de Pós-Graduação em Antropologia Social, na Universidade Federal de Mato Grosso, ambiente acadêmico do qual faço parte e para quem

direciono esta dissertação, encontra-se marcado em uma pequena parede de tijolos uma pichação que pouco chama a atenção daqueles que passam. Meio desbotada pelas adversidades climáticas, a gravura na parede afirma em tom imperativo “Estude!”. Observa-se igualmente a presença de um grande rosto desenhado, também desbotado, que complementa o arranjo ali ilustrado. O que não se nota tão facilmente, é que este rosto pertence justamente a um personagem muito famoso entre os *otakus* e que faz parte do enredo de *Dragon Ball*, *mangá* e *animê* de autoria de Akira Toriyama muito aclamado no Brasil.

A gravura remete a um personagem não muito amigável, Vegeta o príncipe dos Sayajins, um dos protagonistas da história. Como afirmam os *otakus*, ele é um personagem de coração puro, cheio de pura maldade⁸¹.

Figura 10 - Foto do muro próximo ao PPGAS e imagem do personagem Vegeta



Fonte: Edição realizada pelo próprio autor. Foto do autor a esquerda. A direita imagem representativa de vegeta, retirado do capítulo 22 do *mangá* de Dragon Ball Z, de autoria de Akira Toriyama e comercializado pela Jump Comics e Shueisha.

Vamos presumir o seguinte percurso, muito comum para vivência acadêmica dos estudantes e dos professores vinculados ao curso de Antropologia social na UFMT. Em um dia corriqueiro, saindo da Secretária de Antropologia em direção ao estacionamento mais próximo, traçando um percurso retilíneo, logo mais à frente aquele que caminha encontrará a sua esquerda certa pichação, em uma parede de tijolos que envolve a piscina poliesportiva da instituição acadêmica. Aqui observará um rosto zangado, com grossas sobrancelhas, pouco convidativo e lhe dizendo duramente: “Estude!”.

Continuando o percurso hipotético, vamos supor que desta mesma posição, agora, o sujeito parta em direção ao bloco de Psicologia da UFMT, virando à direita. Pouco mais de 30 metros após caminhar, ele novamente irá se deparar com manifestações e pinturas pelas

⁸¹ Esta é uma das frases mais icônicas do personagem durante a série.

paredes, agora não só pichações, mas também grafites. Caso olhe atentamente, observará que existem recados, poesias, protestos, provocações e uma série de outras manifestações políticas e filosóficas inseridas nos pilares, paredes e muretas.

Foto 3 – Pichações e grafites próximos ao pavilhão de estudos de psicologia da UFMT



Fonte: Foto realizada pelo próprio autor. Para muitos transeuntes a palavra *otaku* sequer teria sentido e a afirmação “DBZ é melhor que Naruto” não remeteria a nada.

Para aqueles que observam e dedicam alguma atenção a estas manifestações e pinturas, logo perceberão que algumas são inteligíveis para qualquer um que decida observá-las⁸². Outras, entretanto, não são tão acessíveis e exigem do observador certo domínio sobre o universo simbólico/significante que preenche e integra as pinturas. Nesta situação, caso o observador fosse um *otaku*, logo ele compreenderia a escrita e concluiria: Outro *otaku* passou por aqui e disse que o *animê/mangá* de *Dragon Ball* é melhor que o *animê/mangá* de *Naruto*. Ou simplesmente deduzira, como eu também havia feito a princípio, que: “um *otaku* esteve aqui”. Eles marcam o espaço citadino.

Este simples conceito, *otaku*, invoca todo um jogo semiótico e interpretativo, sob o qual não possuo pretensão ou condição de empreender qualquer que seja a análise. Entretanto, fica evidente, especialmente nesta ocasião, que a escrita *otaku* em letras pretas envolve a afirmação de dada condição juvenil mato-grossense, uma identidade *otaku* que também

⁸² Um bom exemplo é a frase “GREVE GERAL”, propondo uma ideia clara e direta àqueles que leem.

invade e ocupa o cenário e a estrutura universitária. Como havia descrito anteriormente, ser *otaku* não significa ser menos engajado aos contextos políticos e aqui, tampouco, significa ser menos comprometido e implicado com vida acadêmica.

Estando pouco mais de 30 metros da secretaria de Antropologia as manifestações *otaku* continuavam escondidas aos olhos acostumados com a vida cotidiana. Marcando sua presença, este *homo otakus*, ou *homo virtualis* como sugestiona Étine Barral (2000), convidava-nos para um diálogo mais atento às alteridades presentes neste contexto citadino abundantemente habitado, mas nem por isso foram devidamente notados. Para que isto ocorresse, foi preciso relativizar a própria paisagem sob a qual nos habituamos e ocupamos, operando a partir de um verdadeiro descortinamento das situações rotineiras. Como discute Tim Ingold, “um dos paradoxos da antropologia é que ela tenha muito a dizer sobre a vida e a obra dos povos não ocidentais, ela não tem quase nada a dizer acerca da vida do povo do Ocidente” (2019, p. 32).

Como disserta Velho, este é um problema que envolve questões de distanciamento social e psicológico, onde “o processo de estranhar o familiar torna-se possível quando somos capazes de confrontar intelectualmente, e mesmo emocionalmente, diferentes versões e interpretações existentes a respeito de fatos, situações” (VELHO, 1978, p. 131). Deste modo, nem tudo aquilo que parece até então conhecido de fato o é, pois, existem descontinuidades profundas entre o universo social ocupado pelo pesquisador e o universo social ocupado pelos interlocutores.

Seja como for, é preciso destacar que antes mesmo de partir a campo, em direção à coletividade *otaku*, fui surpreendido e atingido por sua imprevisível presença. A prática etnográfica já havia iniciado antes mesmo que eu pudesse imaginar, pois, como bem assinala Mariza Peirano (2014, p. 379), “a pesquisa de campo não tem um momento certo para começar e acabar”. Quase que acenando diretamente para nós, na Antropologia, diziam-nos “Estude!” e não querendo decepcioná-los, coloquei-me a lhes estudar⁸³ desde então.

⁸³ Falo em estuda-los, mas não tenho intensão em considera-los como simples objetos de estudo ou objetos de coleta, entretanto, compreendo o processo de produção de conhecimento enquanto uma relação composta por aliados, que em conjunto constroem um conhecimento pretendido por múltiplas vozes.

SOCIABILIDADE *OTAKU*: INCURSÃO AOS EVENTOS MATO-GROSSENSES

Desde os primórdios da cultura *otaku*, existe o costume de organizar eventos. No início, era algo simples, amador, sem muita expectativa de público. À medida que a comunidade *otaku* ficou maior, também ficaram os eventos – hoje em dia o maior evento brasileiro, o Anime Friends, tem uma média de público de 120 mil pessoas ao longo de sete dias. [...] Embora o tema principal seja cultura pop japonesa, isso não exclui outros tipos de atrações. Os *otakus*, na verdade, não são monolíticos. Cada um tem seus próprios interesses, hobbies e paixões. É natural, portanto, que em eventos feitos por *otakus* para *otakus*, as atrações abarquem vários gostos (COSTA, 2011, p. 4)

Como discutido no capítulo anterior, os primeiros eventos destinados à coletividade *otaku* no Brasil datam da década de 1990, vinculado à Associação Brasileira de Desenhistas de *Mangá* e Ilustrações (ABRADEMI), também pioneira em outras atividades ligadas a indústria do entretenimento japonês no país. Conhecido como *Mangácon*, esta primeira festividade ocorreu no bairro da liberdade em São Paulo, tornando-se uma atividade iniciática para as demais convenções que viriam acontecer durante os anos 2000.

Dentre os eventos com maior sucesso encontram-se aqueles localizados na região Sul e Sudeste do país, como *Animextreme* (RS) e *Anime Friends* (SP). Entretanto, isso não tem impedido que outras regiões produzam suas próprias maneiras de apreciação a cultura *pop* japonesa, estabelecendo festividades muito características como *Sana Fest* (CE), *Anime Island* (ES), que também tem atraído um público significativo de apreciadores.

Como destaca Costa (2011), os *otakus* não são uma coletividade monolítica e seus eventos procuram incorporar gostos variados, de modo eclético. Nos encontros costumam acontecer *shows*, apresentações musicais, brincadeiras, jogos, desfiles, competições, debates, exposições de filmes, livros, quadrinhos, salas temáticas, sessões de fotos e autógrafos, dentre outras atrações correlatas. Uma das atividades que mais chama atenção, entretanto, envolve a comercialização de produtos ligados as narrativas dos *animês* e *mangás*, vendidos geralmente em *stands* de lojistas particulares ou, em alguns casos, sendo fornecidos pela própria organização do evento. Segundo Costa (2014) esta também seria uma das três carreiras típicas da vivência *otaku* e uma forma possível de pertencimento e participação desta coletividade.

Como destaque no capítulo anterior, o estado de Mato Grosso tem demonstrado uma manifestação muito específica desta coletividade *otaku*, que timidamente iniciou suas atividades no início dos anos 1990, ganhando maior expressividade e robustez ao fim desta mesma década. Entretanto, no que corresponde os eventos e festividades destinadas à coletividade *otaku*, podemos observar um início tardio se comparado as outras regiões do

Brasil, inaugurado no ano de 2007 a partir do *Otaku Fest*. Desde então os eventos no estado tem adquirido maiores dimensões, sendo estabelecidos com maior frequência e qualidade.

Eventos como esses vêm crescendo ano após ano no estado de Mato Grosso, os jovens principalmente são responsáveis por tal feito. Eles se empenham muito para que o evento aconteça de uma forma gloriosa. Podemos notar que a qualidade da produção a cada dia está mais exigente, os figurinos em sua grande maioria estão impecáveis e a cada evento nota-se que grau de perfeccionismo está mais elevado. [...] Engana-se quem pensa que esses eventos são uma grande bobeira ou perda de tempo, pelo contrário, é uma oportunidade de integração e aprendizagem entre esses jovens que tem em comum uma paixão pelos *mangás* e *cosplay*. (ARRUDA et al., 2015, p.8)

Tendo como cerne as condições de sociabilidade *otaku* no estado de Mato Grosso, este capítulo se dedica com exclusividade a descrição dos eventos estabelecidos durante os últimos três anos, mais especificamente, entre novembro de 2020 a maio de 2022. Aqui busco compreender quais são os eventos e de que modo eles tem funcionado enquanto espaço destinado à congregação de jovens entusiastas do universo *pop* japonês. A observação a seguir acompanha um total de oito incursões a campo, sendo três observações na cidade de Rondonópolis⁸⁴, uma em Várzea Grande e quatro em Cuiabá.

Importante notar que durante este período os eventos tornaram-se escassos devido ao atual cenário pandêmico vivenciado, havendo um retorno⁸⁵ gradativo destas festividades durante o final de 2020, momento em que as incursões deste trabalho têm início. Por outro lado, a impossibilidade de estar em campo favoreceu a emergência de novas alternativas e acessos aos interlocutores do estudo, vinculando-se a um escopo teórico-metodológico etnográfico que opera a partir de novas tentativas de experimentação. Esta condição de adversidade impôs novos desafios e perspectivas de trabalho, favorecendo a participação em atividades a distância, mediadas pelas redes de internet.

Por fim, espero que gostem das descrições e que elas sejam suficientemente elucidativas sobre como esta coletividade se relaciona e produz condições de sociabilidade em um contexto citadino mato-grossense contemporâneo.

⁸⁴ As incursões em Rondonópolis se devem ao fato de que até o ano de 2021 ainda estabelecia residência neste município, mudando-me para Cuiabá apenas no ano de 2022. Para tanto, opto por detalhar os eventos observados primeiramente em Rondonópolis para só então depois introduzi-los as festividades de Cuiabá e Várzea-Grande.

⁸⁵ Com o retorno dos eventos, foi possível observar que a grande maioria das festividades/reuniões não era dedicada com exclusividade a coletividade *otaku*, mas eram destinados ao público *Nerd* em geral, portanto, procuravam aglutinar vários grupos ou subgrupos em um mesmo evento. Situação contrária aquilo observado durante o período anterior a pandemia, onde existiam festividades com interesses particulares, oferecidas aos apreciadores dos *animês* e *mangás*. Seja como for, acredito que esta situação não tenha oferecido nenhum obstáculo para o estabelecimento das incursões a campo ou para o entendimento destes indivíduos.

SESC Geek 2020: Rondonópolis

A Circunstância do Evento

O evento descrito a seguir (*SESC Geek 2020*) ocorreu na instituição do SESC Rondonópolis⁸⁶ e foi elaborado a partir de duas etapas distintas: a primeira no dia 31 de outubro, por meio de ambientes virtuais que contavam com palestras, *lives* e jogos; e a segunda durante o dia 01 de novembro, onde as atividades foram inteiramente presenciais, possuindo como ponto de encontro a quadra poliesportiva da instituição. Importante destacar que em Cuiabá, também houveram atividades presenciais na unidade do SESC Arsenal, entretanto, por serem realizadas durante o mesmo dia, não pude comparecer aos dois encontros, optando por estar presente em Rondonópolis.

Figura 11 – Imagem de divulgação do SESC Geek 2021



Fonte: <https://www.facebook.com/sescmt/posts/3384872504895265/>

Esta primeira incursão possuía um caráter introdutório ao campo de pesquisa investigado, assim, tinha como objetivo acompanhar e averiguar as práticas de

⁸⁶ O SESC Rondonópolis foi inaugurado em 04 de junho de 1992 e tem por princípio o oferecimento de atividades ligadas à saúde, cultura, lazer e assistência. A instituição conta com uma série de ambientes propícios ao desenvolvimento de atividades recreativas.

sociabilidade/convívio dos sujeitos entre si e concomitantemente com o próprio recinto onde as experiências eram estabelecidas.

Devido ao contexto pandêmico de rápida disseminação do COVID-19, considera-se nas descrições a seguir que muitos dos comportamentos observados referem-se a uma verdadeira resposta condicionada ao contexto pandêmico, que imprimiu nos corpos e nas coletividades padrões muito específicos de conduta. Cumpre notar que nesta situação o observador/etnógrafo foi também submetido as mesmas obrigações, assim, abstendo-se, resguardando-se e evitando maiores proximidades em atividades que envolviam maior participação. Neste seguimento, a seguinte descrição traz uma grande especificidade, pois introduz práticas de sociabilidade entre uma coletividade jovem *otaku* inserida em um contexto mato-grossense e pandêmico.

Iniciando a incursão: primeira perspectiva sobre os encontros nas redes *online*

O *SESC Geek* é um evento idealizado e fomentado pelo Serviço Social do Comércio (SESC) e tem como intuito desenvolver um espaço de lazer, entretenimento, arte e cultura a partir de ferramentas tecnológicas, atuando em todas as regiões do Brasil. Iniciando suas atividades em Mato Grosso no ano de 2019, o evento conta atualmente com três edições organizadas simultaneamente entre as cidades do estado, fornecendo aos participantes *workshops*, concursos, entrevistas, *shows* e outras atividades.

Durante o dia 31 de outubro de 2020, iniciando sua segunda edição, o *SESC Geek* disponibilizou aos participantes uma série de atividades que poderiam ser aproveitadas a partir do acesso remoto, assim, cada participante poderia ligar-se aos demais membros do evento desde que possuísse conexão com a *internet*.

O evento possui um caráter tecnológico e procura abarcar conteúdos vinculados ao universo *Geek* e *Nerd*, portanto, procuravam alcançar vários grupos e subgrupos a partir das atrações disponíveis. Desta maneira, nem todas as atividades disponíveis direcionavam-se diretamente aos *otakus*, tão pouco discutiam sobre os objetos de interesse desta coletividade. Por esta razão, procurei comparecer apenas aquelas atividades que se ligavam ao ramo do entretenimento *pop* japonês. Dentre as atividades previstas para o primeiro dia de evento, estavam oficinas dedicadas a feitura de atividades manuais como *papercraft*⁸⁷ e hologramas para o celular. Havia também competições em

⁸⁷ Construção de objetos tridimensionais a partir de papel.

jogos online (*Minecraft* e *Fortnite*) e lives (transmissões ao vivo) educativas que ensinavam sobre a programação⁸⁸ de jogos.

Durante o primeiro dia interessava-me apenas por uma única e específica atividade disponibilizada, a entrevista⁸⁹ estabelecida com o dublador e diretor de dublagem Robson Kumode, muito conhecido entre a coletividade *otaku* por dublar o personagem Sasuke do *animê Naruto* (1999). A entrevista foi transmitida a partir das redes sociais do SESC (Facebook e YouTube) durante o período noturno e por quase uma hora chamou a atenção de um pequeno público, com aproximadamente de 30 pessoas simultâneas.

O diálogo estabelecido tinha como cerne a discussão da carreira do Robson, procurando esclarecer aos telespectadores sobre o ofício do dublador: como iniciou, quais personagens dublou, quais as dificuldades/especificidades que envolvem este trabalho e quais foram os percursos até se tornar um dublador reconhecido. Orientado pela entrevistadora, Robson discutiu minuciosamente sobre a construção e repercussão do personagem Sasuke, dublagem pela qual ficou reconhecido entre a comunidade *otaku*.

Pelo *chat*⁹⁰ os telespectadores podiam enviar suas mensagens e contribuir com a entrevista, estabelecendo uma dinâmica de conversação muito interessante. Em sua maioria, as mensagens chamavam pelo nome do personagem Sasuke e questionavam sobre o retorno das dublagens para a série animada de *Naruto*, sendo prontamente respondidos pelo entrevistado. Em um segundo momento, as mensagens dirigidas ao dublador pediam-lhe para que repetisse bordões e frases conhecidas, além de fazer perguntas relacionadas ao enredo da obra. Seguindo o pedido da entrevistadora, Robson dublou alguns de seus personagens mais conhecidos, fazendo com que os telespectadores ficassem eufóricos com a *performance* e mandassem diversas mensagens no *chat*.

Por mais que o diálogo tenha se estabelecido em formato de entrevista, formando uma interlocução dialógica entre aquele que interroga e aquele que é interrogado, o *chat* comportou-se como um terceiro interlocutor, entrando no jogo desta conversação. Assim, os telespectadores interagiam entre si e concomitantemente com a entrevistadora e o entrevistado, atuando enquanto terceiro elemento dentro desta dinâmica relacional. Mesmo que fisicamente distantes, era possível observar a formação de uma rede de influências mútuas entre os diferentes interlocutores que se faziam presentes nesta ocasião.

⁸⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EOr7_o8G7CU&ab_channel=SescMatoGrosso

⁸⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ex6AieVyIOA&ab_channel=SescMatoGrosso

⁹⁰ Muitas das mensagens repetiam o nome do personagem Sasuke, outras diziam: “Qual foi a parte mais difícil de você dublar o Sasuke?” “Saudades do Sasuke dublado”, “Faz a voz do Sasuke”, “Robson, sou muito seu fã e de todo elenco da dublagem”, “Por favor, grita Narutoooooo” “A força dos *otakus* é maior”.

Concluindo o diálogo, muito rapidamente a entrevistadora agradeceu a presença Robson Kumode e encerrando o encontro convidou a todos para que comparecessem no segundo dia de evento que viria a acontecer nas unidades do SESC de Rondonópolis e Cuiabá. O *chat* seguia a mesma conduta da entrevistadora e agradecia a presença do dublador, reiterando sua admiração por Robson e pelo personagem do *animê*.

Agora, desligando a transmissão, já não conseguia parar de pensar sobre o dia seguinte e sobre quais seriam as implicações de estar em um evento presencial. Sabendo que a COVID-19 ainda representava um risco para a saúde coletiva, como deveria me comportar? Deveria manter a distância? Apenas observar? De que maneira o escopo teórico-metodológico etnográfico poderia ser manejado em tal ocasião? O evento discutido a seguir talvez seja o único, deste tipo, organizado em 2020 no estado de Mato Grosso e desempenha, portanto, uma profícua área investigativa que muito esclarece sobre o público jovem mato-grossense e sua sociabilidade, até então restrita.

Condições de sociabilidade em um cenário pandêmico: o segundo dia de evento

Passado o primeiro dia de evento, com atividades inteiramente dedicadas ao acesso remoto, iniciava-se o segundo dia de interação. O cerimonial de abertura estava previsto para as 15:00 horas e procurando não me atrasar, sai com antecedência da minha, até então, residência. A unidade do SESC em Rondonópolis localiza-se em uma das extremidades da cidade, distante da região central. O clima durante o dia era ensolarado com temperaturas elevadas, tornando o trajeto extenuante.

Mesmo chegando com trinta minutos de antecedência a unidade do SESC, eu não era o primeiro participante, já haviam outras pessoas esperando pela abertura dos portões. Na ocasião, haviam três grupos de adolescentes, entre 15 a 18 anos aparentemente, nem todos utilizavam máscaras. Cada grupo ocupava seu respectivo espaço frente à entrada do evento, conversavam em circuitos fechados, entre si, mas não interagiam com os demais grupos. Nesta ocasião, cada turma procurava ocupar um espaço rente às sombras das árvores, que formavam uma fileira retilínea envolvendo todo o muro da instituição. A sombra era pequena e para que todos pudessem compartilhar de seus benefícios, os jovens aproximavam-se a curtas distâncias uns dos outros.

Divididos entre grupos de 3 a 7 indivíduos, os jovens conversavam muito entusiasmados em frente da entrada da instituição, uma construção arqueada de concreto na cor azul e que exibe no topo as siglas do SESC. A estrutura acomoda a entrada e estabelece os

limites entre a instituição e a rua, separadas pelas catracas de acesso e saída. No ambiente de fora, na rua, o grupo de adolescentes conversavam e faziam brincadeiras entre si, no espaço de dentro, próximo às catracas, dois homens adultos com camisas da instituição, que também conversam entre si, aguardavam o momento exato para liberar a entrada.

Próximo às 15:00 horas, o número de participantes cresceu rapidamente, novos integrantes, em sua maioria adolescentes e crianças, chegavam acompanhados pelos pais. Novos grupos eram formados, enquanto que alguns dos círculos já presentes tornavam-se ainda maiores e agora contavam com até 10 pessoas. Logo abaixo das árvores e próximo ao muro a sociabilidade era exercida, cada círculo no seu respectivo lugar e conversando com apenas os membros de seus devidos grupos, aparentemente o evento já havia começado ali.

Nesta ocasião, era notável como todas as turmas, por mais dissemelhantes que fossem, compartilhavam de signos familiares, seja por camisas, *botons* ou quaisquer outros adereços. Os indivíduos vestiam-se e enfeitavam-se, personalizavam suas mochilas e podiam ser identificados enquanto uma coletividade particular, com interesses em comum.

Após alguns minutos de atraso a entrada foi finalmente concedida, um dos responsáveis pelo acesso comunicava, enfim: “Pessoal, caso queiram entrar já pode!”. Os grupos agora deslocavam-se em direção aos portões e formavam uma única fila para atravessar a catraca da direita, que dava acesso ao evento, enquanto a catraca mais à esquerda introduzia-nos de volta à rua. Durante a fila, cada indivíduo deveria respeitar o respectivo espaço, cerca de 1 metro de distanciamento, devendo estar em porte e uso de sua máscara. Conforme a fila era percorrida, um silêncio sepulcral se instaurava, as conversas cessaram e com elas também as brincadeiras deixaram espaço para uma sensação de seriedade. No fim da fila encontrava-se um dos adultos responsáveis pelo acesso ao evento, em uma das mãos ele levava álcool em gel e na outra um termômetro digital. De participante em participante repetia-se o sacro processo onde se espalhava o gel com uma das mãos, enquanto media a temperatura⁹¹ dos participantes com a outra. A sensação era de uma vigília impregnante.

Todavia, ao passar pela catraca o ambiente novamente alterava-se, o som era retomado, as vozes eram multiplicadas e a apreensão era afastada, ouvia-se música. Ao abandonar o local de inspeção, era preciso descer uma pequena escada para alcançar o ambiente onde ocorreria o evento, abria-se à frente um grande espaço de possibilidades, que os grupos logo começaram a ocupar.

⁹¹ A temperatura era medida pelo pulso, comportamento incoerente e proveniente dos intensos compartilhamentos de *fake News* no Brasil nos últimos meses.

As pessoas eram conduzidas e delineavam seu deslocamento por meio de alguns *stands*⁹², geralmente traçavam um percurso circular caminhando em concernência com a organização das próprias lojas, que estavam dispostas nas bordas da quadra e formavam um semicírculo. Ao todo, existiam cinco estruturas distinguíveis sob as quais eram estabelecidas todas as atividades e percursos do evento. A quadra constituía um ambiente de intensa movimentação, onde os grupos procuravam descobrir as possibilidades ali escondidas.

Na ocasião, o calor era constante e ouviam-se algumas reclamações por parte dos participantes. Ainda que o ambiente fosse moderadamente amplo, o espaço era fechado e localizava-se a baixo do nível da rua, o que pouco contribuía para a circulação de ar. Em determinado momento foi possível ouvir: “Poxa! Mas eles poderiam ter, pelo menos, alugado um climatizador”, dizia uma senhora acompanhada por dois filhos e que se encontrava parada entre duas lojas. Entretanto, por mais abrasivo que fosse, o público não oferecia nenhuma hesitação em relação ao calor e o percurso tornou-se ainda mais intenso nos minutos seguintes.

Ainda divididos, os grupos passaram a se deslocar principalmente entre as 3 lojas presentes, onde procuravam adquirir produtos característicos e artigos especializados na cultura *pop*. As lojas ofereciam canecas personalizadas, camisas, acessórios, botons, *action figures*, entre outros produtos ligados as narrativas de *animês*, filmes, séries e jogos.

Além das lojas, havia ainda outra estrutura bem povoada pelo público participante, onde os grupos reuniam-se para realização de leituras. Tratava-se do *stand* de livros e revistas, que contava com um número considerável de exemplares de quadrinhos japoneses e norte-americanos, conhecidos internacionalmente enquanto *mangás* e *HQs*, respectivamente. Os indivíduos interessados pela leitura deveriam utilizar de álcool em gel e luvas plásticas disponibilizadas no local de leitura. A atividade durava no máximo alguns minutos e logo os indivíduos voltavam a percorrer outros *stands*.

Unidos em frente das lojas, os grupos misturavam-se e formavam uma composição complexa, onde já não era mais possível delinear claramente seus limites e fronteiras. Agora, a única diferença identificável referia-se à divisão entre o público comprador, empenhado na aquisição de produtos e a coletividade comerciante, comprometida com a venda dos itens. Eram os produtos de cada *stand*, dispostos em cima de algumas poucas mesas, que estabeleciam a divisão entre os membros consumidores e os vendedores. Do lado de cá da

⁹² Nomenclatura utilizada durante o evento pelos participantes ao referirem-se ao conjunto de atrações disponíveis, dentre elas lojas e ambiente de leitura.

mesa os compradores e participantes e do lado de lá os comerciantes, não menos participantes por isso (COSTA, 2014).

Os organizadores administravam as músicas tocadas e realizavam todo e qualquer comunicado por meio de uma quinta estrutura reservada, tratava-se do palco onde estavam localizados alguns instrumentos musicais, caixas de som, microfones e uma mesa de controle. A apresentadora do evento, jovem adulta trajada com uma fantasia de mulher maravilha, advertia com regularidade sobre algumas obrigações relativas ao distanciamento social e ao uso de máscaras, entretanto, não era possível observar qualquer tipo de fiscalização referente a estas condições. Neste seguimento, especialmente na frente das lojas, haviam intensas aglomerações⁹³, onde os grupos tumultuavam-se em busca dos produtos.

Após um momento inicial de euforia e trânsito intenso entre os *stands* disponíveis, o ambiente se aclimatou, tornando-se mais monótono e previsível. Logo os grupos buscaram sentar-se em um dos 5 níveis disponíveis das arquibancadas, localizadas no espaço exterior da quadra. Agora, uma grande maioria do público encontrava-se sentada, alguns sozinhos, assim como eu, enquanto outros ligados aos familiares ou amigos conversavam, brincavam e discutiam. Dentre aqueles que participantes sentados e solitários nas arquibancadas percebia-se um público com faixa etária mais avançada, tudo “indicava” que estes eram os pais e as mães responsáveis pela visita. Deslocados de suas condições habituais de convívio, encontravam na tela do celular o conforto e a familiaridade necessária.

Alguns dos participantes vestiam-se, melhor dizendo, trajavam-se de *cosplay*⁹⁴, ou seja, usavam roupas de acordo e em similaridade com os personagens das histórias em quadrinhos, *mangás* e HQs. Em minha contagem, havia cerca de nove *cosplayers*⁹⁵ que eram fortemente requisitados para sessões de fotos com outros participantes que se aglomeravam à sua volta, não se importando com os limites de distanciamento social. As fotos eram feitas em qualquer ambiente da quadra, desde que os *cosplayers* aceitassem. O público trajado deixava momentaneamente de ser um simples participante, se é que existem participantes comuns, para se tornar também uma atração do evento, contribuindo para uma dinâmica de

⁹³ O evento contou com cerca de 100 a 150 pessoas dispostas em um curto de espaço métrico, cerca de 1400 metros quadrados (o tamanho de duas quadras poliesportivas padronizadas). A contagem foi realizada pelo próprio pesquisador durante o evento, então pode não corresponder inteiramente com as condições reais, trata-se apenas de uma estimativa.

⁹⁴ O *cosplay*, abreviação de *costume play*, não é originária da sociabilidade entre *otakus*, mas surgiu inicialmente nos Estados Unidos durante convenções de anos de 1930. O *cosplay*, entretanto, tornou-se prática e atração privilegiada de sociabilidade nos eventos e convenções *otaku*.

⁹⁵ *Cosplay* é a roupa utilizada, *cosplayer* refere-se a pessoa que utiliza a roupa durante a ocasião. Existe ainda outra variação conhecida como *cosmaker*, que seria a pessoa implicada com o processo de produção das vestimentas.

sociabilidade exitosa entre todos. A respeito da atividade de *cosplay*, dedico ainda neste capítulo uma sessão implicada com a discussão e análise desta dinâmica.

Ainda que não fossem *cosplayers*, as pessoas em trânsito também demonstravam em graus variados signos específicos nas roupas, nos cabelos, nos rostos ou nas mochilas. Mesmo que inexistisse o interesse em se reunir, o público transitava e ao transitar se percebia, observavam os adereços e claro discursavam sobre. Era possível escutar: “Mãe, olha é o chapéu do Luffy”, em outro momento, “você viu a bandana do Naruto?” O evento era um constante ir e vir, aproximar-se e distanciar-se. Algumas pessoas se conheciam e se reconheciam entre os grupos e por trás das máscaras, organizavam-se e participavam do evento de formas distintas e com intensidades variadas. Cada indivíduo ou grupo possuía um itinerário particular.

Meu empreendimento etnográfico, assim como apontado no início do texto, organizou-se mediante uma atividade restritiva, onde estava especialmente preocupado em garantir um distanciamento mínimo dos demais participantes, objetivando preservar minha integridade física. Desta maneira, “mostrou-se necessário repensar o próprio modo de conduzir essas investigações, de maneira a assegurar, o mais rigorosamente possível, o distanciamento social exigido perante uma mazela infecciosa ainda sem remédio ou vacina desenvolvidos”. (BAZZO et al., 2020, p. 234-235).

Neste seguimento, saliento que não permaneci até o fim do evento e que minhas observações correspondem a um período relativamente curto de investigação, uma incursão com cerca de 2 horas. Vale anunciar que em nenhum momento me comprometi com atividades participantes, realizando apenas observações distanciadas, entretanto, suponho que tenha sido uma exposição coerente em observância dos contextos pandêmicos contemporâneos. Muito ainda ocorreu após minha deserção deste campo, como: *shows*, competições, premiações e *Drive in*⁹⁶. Eu me retirei, mas as relações e dinâmicas de sociabilidade por muito continuaram, assim como também tiveram continuidade durante o período pandêmico, afinal, o público não desapareceu, ele apenas ressignificou suas condutas diárias de convívio e socialização.

⁹⁶ A instituição exibiu em seu estacionamento o filme Guardiões da galáxia vol. 2. Os ingressos eram gratuitos e disponibilizados durante o evento.

Encontro *Cosplay* em Rondonópolis

Passados alguns meses sem nenhuma notícia que envolvesse qualquer evento relacionado a cultura *pop* japonesa em Mato Grosso, fui alertado por um colega sobre a organização de um encontro em Rondonópolis envolvendo os *cosplayers* da cidade. Previsto para julho de 2021, o encontro estava sendo organizado a partir de um grupo formando no *WhatsApp* e o acesso era aberto para todos aqueles que obtivessem o *link* de convite. Contando com cerca de 13 participantes, o grupo buscava deliberar sobre o local, data, horário e regras que envolviam a ocasião. Considerando o momento pandêmico e suas respectivas consequências, a mensagem que anunciava o encontro dizia:

ÚLTIMO AVISO! Vamos fazer o encontro neste domingo 25/07/2021. Venha participar. Iríamos fazer no sábado e por alguns motivos, mudamos para o domingo, agora é confirmado!! Compartilhe com os amigos e venha para o 1º encontro *otaku/cosplay*. Local: praça dos carreiros na av. Marechal Rondon. Horas: 14:30 da tarde. Dia: 26 de julho de 2021. Caso haja um novo decreto pode haver adiamento novamente, mas até o momento a situação está sob controle. USE MÁSCARA! SE CUIDE! DISTANCIAMENTO TAMBÉM É IMPORTANTE! (SILVA, 2021)

A mensagem preocupava-se em esclarecer sobre as dinâmicas previstas para o dia em questão, explicando aos participantes sobre as eventuais obrigatoriedades relacionadas ao uso de máscara e distanciamento social. Como mencionado na mensagem, o município de Rondonópolis e o estado de Mato Grosso instituíram decretos que objetivavam estabelecer ações e medidas que minimizassem o contágio e proliferação da COVID-19, proibindo a realização de eventos na região. Em razão de um decreto municipal, o encontro entre os *cosplayers* já havia sido adiado em um primeiro momento, portanto, havia a preocupação de que esta reunião fosse novamente suspensa.

O local selecionado para o encontro foi a Praça dos Carreiros, localizada na região central e muito conhecida em Rondonópolis. A praça foi inaugurada no ano de 1982 e leva este nome em razão dos carros de boi que por ali passavam durante os primeiros anos de desenvolvimento da cidade. O ambiente destaca-se por ser um local arborizado e gramado no centro da cidade, oferecendo um espaço de descanso para quem decida aproveitar. No centro da praça encontra-se um coreto, local em que o encontro teve início e onde os *cosplayers* passaram o maior tempo durante a tarde de domingo.

O início do encontro estava previsto para as 14:30 e chegando com antecedência passei a observar a estrutura do ambiente e os usos deste espaço pela população costumeira.

Era uma tarde muito quente, mas um forte vento aliviava o calor. As sombras das árvores de flamboyants tornavam o espaço muito mais agradável e ali, em um dos bancos desta praça, sentei-me para aguardar o início do encontro. Próximos a mim, estavam poucas pessoas: uma dupla de idosos, um casal de namorados, uma senhora que dormia encostada no banco. A praça estava praticamente desocupada nesta ocasião. Ao fundo passavam alguns carros em um cortejo fúnebre, que me fizeram lembrar sobre o contexto delicado e desagradável até então vivenciado.

No coreto, localizado no centro da praça, logo percebi uma movimentação inusitada, havia duas pessoas cantando, mas não era uma canção qualquer, era uma música relacionada aos *animês*. Nenhum deles estava vestido de *cosplay*, mas utilizavam roupas com referências as narrativas dos *animês* e *mangás*. Até mesmo as máscaras dedicadas a proteção contra a COVID-19 traziam alguma referência.

Foto 4 – Máscaras com referência a narrativa dos *animês* e *mangás*.



Fonte: Arquivo pessoal do autor. Fotografias realizadas com autorização dos participantes.

Aproximando-me do coreto e conversando com os dois, logo descobri que eles não estavam no grupo de *WhatsApp*, mas que haviam sido comunicados por um amigo sobre este encontro. Os dois eram jovens e ainda cursavam naquela época o ensino médio. Nossa conversa durou poucos minutos, mas ambos foram muito receptivos e pareciam animados para o encontro.

Próximo das 14:30 outros participantes começaram a chegar, estes sim vestidos com *cosplay*. Havia até então sete participantes, sendo que quatro deles usavam fantasias. Durante o primeiro momento deste encontro interessava aos participantes o diálogo e reunidos no coreto falavam sobre os *animês* favoritos, a escolha dos personagens e sobre a feitura dos *cosplays*. Muito curiosos, os *cosplayers* procuravam elogiar uns aos outros e perguntavam

sobre as técnicas de maquiagem, a modelagem das perucas e sobre as lentes de contato utilizadas. Muito frequentemente, também se discutia sobre a escassez de eventos na região, que desde o ano de 2019 não ocorriam.

Com o decorrer da tarde, novos participantes foram se aproximando, fazendo com que o encontro reunisse cerca de 15 pessoas simultâneas, todos muito jovens entre 15 e 25 anos. O mais interessante neste momento envolve a improvável presença de uma dupla de namorados. Chegando ao local, o casal explicou que não participava do grupo do *WhatsApp*, nem mesmo haviam sido convidados para esta ocasião, mas que estavam seguindo em direção ao mercado quando se depararam com o encontro. Eles afirmam que de longe perceberam uma movimentação atípica e que logo reconheceram as roupas e os trajes utilizados e que, por isso, decidiram parar. Importa notar que a aqui utilização destas indumentárias atuaram enquanto signo/significante, comunicando para aqueles que transitavam a ocorrência de uma dada condição de sociabilidade.

Durante a última hora de evento o grupo procurou se afastar do coreto, o encontro seria destinado agora a realização de fotografias. Muito bem organizados, os participantes buscavam imitar as poses e os gestos dos personagens que interpretavam, coordenando uma verdadeira sessão de fotos no meio da praça. Outras pessoas que transitavam pelo local fitavam a situação e em algumas ocasiões até pediam para tirar fotos com os *cosplayers*. Nesta ocasião, principalmente as crianças que por ali transitavam se divertiam com o acontecimento.

Por volta das 16:00 horas, o grupo decidiu que já estava na hora de finalizar o encontro e conversando entre si, procuravam deliberar sobre uma nova reunião, em um novo local, desta vez acompanhado por música e comida. Sem que o próximo encontro fosse decidido, o grupo se dispersou e na esperança de que haveria uma próxima confraternização eles não mais se reuniram, até então.

Durante a noite de domingo, havia ainda uma intensa movimentação no grupo do *WhatsApp*, onde compartilhavam as fotografias e trocavam mensagens bem-humoradas. Com a passagem dos dias, semanas e meses, entretanto, o grupo passou a se comunicar cada vez menos, até que os participantes começaram a se ausentar. Ainda hoje, o grupo existe sendo formado por mim e mais quatro pessoas. A última mensagem, entretanto, data de 17 de novembro de 2021. Seja como for, mesmo que o encontro não tenha tido uma segunda oportunidade, restam ainda muitas fotografias realizadas no dia, o que dá materialidade e demonstra o interesse desta coletividade mesmo em tempos de adversidade.

Foto 5 – Grupo *cosplay* e monumento em homenagem aos carreiros em Rondonópolis.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Foto 6 – Grupo *cosplay* e coreto da praça dos carreiros ao fundo.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Sesc Geek 2021: Rondonópolis e Cuiabá

Durante o dia 03 de setembro de 2021, iniciando sua terceira edição no estado de Mato Grosso, o *SESC Geek* voltava à atividade. Semelhantemente as atividades desenvolvidas no ano anterior, a nova edição deste evento também estava dividida em duas sessões/etapas: uma primeira inteiramente mediada a partir das redes de internet, por meio de acesso remoto; e uma segunda com atividades presenciais, com ocorrência nas unidades dos municípios de

Rondonópolis e Cuiabá. A primeira etapa do evento, condicionada a utilização do acesso remoto, ocorreria entre os dias 03 e 12 de setembro, enquanto as atividades presenciais apenas aconteceriam durante os dias 11 e 12 este mesmo mês.

Figura 12 – Imagem de divulgação do SESC Geek 2021



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CTVZxilNhk-/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

Assim como havia anteriormente descrito, o SESC Geek possui um caráter tecnológico, abrangendo diversos conteúdos do universo *Geek* e *Nerd*, portanto, procuram alcançar vários grupos e subgrupos a partir de suas atividades. Desta maneira, nem todas as atrações disponíveis direcionavam-se diretamente aos *otakus* e, por isso, procurei comparecer apenas aquelas atividades que de alguma maneira se relacionavam ao universo *pop* japonês.

Para a primeira etapa do evento, veiculada a partir do acesso remoto, estavam previstas atividades como: Oficina de dança – *K-Pop Dance*, Oficina de RPG, Oficina de *Mangás*, Oficina de Robótica – *Beyblade* reciclável, Oficina de Robótica – Programação digital com Robô, Oficina de Desenho 2D, apresentação de danças, rodas de conversas, além de uma transmissão ao vivo com o Dublador Wendel Bezerra. Dentre as opções acima disponíveis, procurei escolher aquelas que mais se adequavam ao campo de estudo pretendido, participando da transmissão ao vivo com o Dublador Wendel Bezerra e da Oficina de

*Mangás*⁹⁷. Havia ainda uma terceira atividade de interesse, para a qual também me candidatei, mas logo notei que ela não possuía relações diretas com o estudo.

Para segunda etapa de evento, estabelecida de forma presencial, estavam previstas atividades como: apresentações de dança, *workshops*, exposição de materiais, feira de livros, construção de robôs, competições diversas, oficinas com temáticas medievais, jogos de RPG, desfile *cosplay* e sessão de cinema gratuito. Em relação ao ano de 2020, a nova edição do SESC *Geek* promete um número maior de atrações, intensificando suas atividades com o público jovem do estado.

Incursão *online*: entrevista com Wendel Bezerra

Assim como na edição anterior, o evento buscava estabelecer a transmissão de entrevistas dedicadas ao diálogo com personalidades conhecidas pelo público participante. No ano em questão, durante o dia 07 de setembro, a entrevista conduzida teria como convidado o dublador Wendel Bezerra, muito conhecido entre a coletividade *otaku* por dublar o personagem Goku, no *animê Dragon Ball* (1986).

Contando com a participação do público telespectador, o diálogo duraria cerca de uma hora, sendo transmitido simultaneamente entre as redes⁹⁸ do *Facebook* e *YouTube*. Com uma média de 50 telespectadores simultâneos, a entrevista procurou discutir sobre a carreira do dublador, sobre os percursos e dificuldades que envolvem este ofício. Orientado pela entrevistadora Nair Ribeiro, Wendel discutiu sobre as características mais significativas para ingressar neste ramo mercadológico, falando também sobre aqueles personagens pelos quais possui maior apreço. Durante a entrevista, o dublador propôs-se a pensar sobre os benefícios e malefícios que envolvem o desenvolvimento da internet e como isso tem influenciado os dubladores brasileiros, oferecendo apontamentos muito significativos.

A partir do chat de ambas as redes, aqueles que assistiam podiam enviar mensagens para Wendel. Em sua maioria, as mensagens destinadas ao dublador pediam-lhe para que dublasse frases ou bordões conhecidos, especialmente o famoso e poderoso *Kamehameha*, do personagem Goku. Alguns comentários falavam sobre a nostalgia que sentiam ao escutar a voz do dublador, tendo em vista que muitos, assim como eu, assistiram durante a infância as incríveis e improváveis aventuras deste personagem. Como destacam Monte (2010) e Nagado (2007), a série animada de *Dragon Ball*

⁹⁷ A oficina de *mangás* pode ser acompanhada no capítulo 1 desta dissertação

⁹⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wpJl1fdv_YY&ab_channel=SescMatoGrosso

foi uma das mais influentes no Brasil, sendo transmitida por emissoras televisivas como Bandeirantes, Globo e SBT. Este *animê* foi um dos principais embaixadores da indústria do entretenimento japonês no Brasil, tornando-se diretamente responsável pela formação da coletividade *otaku*.

O diálogo, entretanto, não se limitou a discussão da dublagem, mas abordou também a própria condição pandêmica vivenciada. Nesta ocasião, Wendel afirmava que devido a condição de confinamento as demandas de trabalho aumentaram exponencialmente, pois, o consumo de materiais audiovisuais também passou a ser mais intenso. Segundo sua afirmação:

[...] eu acho que aumentou bastante porque com esta coisa das pessoas ficarem mais em casa, terem seu lazer limitado, suas opções de lazer limitadas, ficar em casa assistindo streaming talvez tenha se tornado um grande Hobby no momento não só no brasil, mas no mundo e o brasileiro é um público que consome muito produtos dublados, o brasileiro em sua maioria prefere assistir dublado, então isso fez com que houvesse mais e mais trabalhos, mais streamings surgiram nestes um ano e meio. Então todo mundo tem muito conteúdo e o público quer que seja dublado, então para que eles vendam, para que eles tenham retorno financeiro eles precisam de uma programação dublada, e independentemente de classe social, independentemente de qualquer nível que você possa colocar como fator para gerar para gerar esta percepção, em todos eles a maioria assiste dublado, então com certeza o volume de trabalho aumento e a gente meio que aprendeu a gravar remotamente eu digo assim, falando de São Paulo que é onde eu trabalho, mas creio que o Rio de Janeiro também, a gente aprendeu a trabalhar remotamente e manter um ritmo e uma dinâmica que não é igual, mas que chegue perto do ritmo esperado e sem dúvida eu acho que aumentou o volume de trabalho (BEZERRA, 2021, informação verbal)⁹⁹

Isso nos faz pensar sobre as novas dinâmicas de consumo e produção de espaços de lazer dentro de casa. A partir das contingências pandêmicas vivenciadas, houve a intensificação e crescimento de redes de *streaming* como *StarzPlay*, *Netflix*, *Amazon Prime*, *Disney +*, *Globo Play*, *HBO* e *Crunchyroll*, esta última especializada em exibição de *animês*. “Ao limitar a circulação de pessoas, o isolamento social mobilizou grandes audiências em frente às telas, em um cenário em que a televisão passou a ser a principal janela de conexão com o mundo exterior para um público com necessidade de informação e de entretenimento” (VIEIRA & COSTA, 2021, p. 302). Para aquelas pessoas que se encontram em estado de solidão em suas residências, os personagens televisivos tornaram-se companheiros fundamentais em tempos de pandemia.

⁹⁹ Informação concedida pelo dublador durante entrevista organizada pelo Sesc em 07/09/2021.

Não apenas os personagens, pois, mesmo a distância, pessoas desconhecidas passaram a se influenciar mutuamente em um ritmo até então sem precedentes. Este encontro é uma prova categórica desta dada condição. Aqui, pessoas de diferentes regiões, cidades e estados, conversavam entre si e criavam um espaço de lazer em comum, mesmo quando obrigadas a se distanciar.

Encerrando a entrevista, que já durava cerca de 1 hora, a representante do SESC procurou agradecer o dublador Wendel Bezerra, sendo acompanhada pelos telespectadores que também o agradeciam pelo *chat*. Nesta ocasião, finalizando o encontro, a entrevistadora buscava convidar a todos para que comparecessem as outras atividades *online* e presenciais. Fazendo a leitura do que imagino eu ser uma mensagem previamente preparada, ela dizia:

Saudações caros geeks, de todos os lugares e de todas as tribos. Sejam bem-vindos a mais uma programação do SESC geek 2021, do SESC Mato Grosso. O SESC geek é um projeto voltado a cultura geek em todas as suas vertentes, seja no universo da tecnologia, dos games, quadrinhos, cosplay, K-pop, anime e outros. Muitos são os pilares que compõe e que definem a cultura geek e o SESC geek promete representar cada um destes pilares. A nossa programação seguirá até dia 12 de setembro com ações online e presenciais nas unidades do SESC Rondonópolis e do SESC arsenal em Cuiabá. Fiquem ligados em nossas redes sociais, sites e canal do Youtube para ficar dentro de tudo que vai rolar nos próximos dias (RIBEIRO, 2021, Informação Verbal).

Sesc Geek 2021: Rondonópolis

Após uma semana inteira dedicada a atividades virtuais, iniciava-se um fim de semana de interações presenciais. Em Rondonópolis as atividades aconteceriam no sábado, dia 11 de setembro, enquanto em Cuiabá as atividades ocorreriam no dia posterior, possibilitando minha participação em ambos os eventos desta vez. O cerimonial de abertura estava previsto para as 15:00 horas, entretanto, as 14:00 horas minha entrada foi autorizada. Nesta ocasião, estava acompanhando uma amiga que trabalharia durante dia vendendo produtos em um dos *stands* disponíveis. Os comerciantes tinham prioridade e entravam com antecedência para organizar o espaço e os produtos. Desta maneira, quando cheguei ao local, encontrei apenas a própria organização do evento e o espaço previamente organizado por eles. Ainda não havia nenhum participante ao lado de fora ou qualquer movimentação observável, o que me fez prestar atenção a estrutura do local.

A unidade do SESC em Rondonópolis era a mesma, porém o espaço escolhido para comportar o evento seria outro. A festividade deste ano também foi estabelecida em uma

quadra poliesportiva da instituição, entretanto, o encontro contava com um espaço menor se comparado ao ano anterior.

Nesta ocasião, haviam diferentes estruturas divididas entre lojas e atrações. A primeira estrutura do evento, localizada logo na entrada, buscava expor aos participantes *mangás* e *HQs*, que podiam ser lidos no local, sob supervisão de algum organizador responsável. Já as lojas estavam organizadas nas extremidades do local, dando espaço para que os participantes transitassem pela área central. Localizada na lateral direita da quadra, os organizadores também possuíam uma estrutura própria, era aqui onde controlavam as músicas, faziam comunicados e avisos aos participantes. Enquanto que na área central era possível observar uma passarela longa e estreita, coberta com um tecido vermelho, dedicada ao desfile dos participantes trajados de *cosplay*.

Aproximando-se das 15:00 horas o fluxo tornou-se intenso na área de acesso ao evento. À distância, era possível observar um número considerável de pessoas que aguardavam o momento de abertura dos portões. O dia estava quente e o local não possuía climatizador ou aparelhos de ventilação, tornando a experiência exaustiva em alguns momentos. Quando o acesso foi concedido, os participantes que se reuniam na entrada logo passaram a adentrar o local. Buscando seguir os protocolos de biossegurança, havia uma forte inspeção na entrada, onde os representantes do evento acompanhavam as pessoas que ingressavam no ambiente, medindo suas respectivas temperaturas, passando álcool em suas mãos e verificando a utilização das máscaras.

Ao entrarem no local, os participantes muito rapidamente costumavam se dirigir as lojas, o trajeto inicial parecia estar associado a um comportamento consumidor, formando verdadeiras aglomerações em frente de cada vendedor. Devido ao alto movimento próximo das lojas, o centro era pouco povoado em relação às bordas da quadra. Muitos produtos eram comercializados neste ano, como: canecas, camisas, acessórios, toucas, bonés, bonecos, chaveiros, *mangás* e outros.

Até certo ponto, parecia que a atração principal desta ocasião estava relacionada a comercialização¹⁰⁰ de produtos ligados a narrativas *pop*. Entretanto, com o transcorrer do evento, os organizadores passaram a ocupar lugar de destaque, trazendo novas dinâmicas e atividades de participação para as pessoas presentes. A primeira atração proposta estava relacionada a uma batalha medieval, organizada logo ao centro da quadra. Nesta circunstância,

¹⁰⁰ Interessante notar que em muitas situações os servidores da instituição também se interessavam pela comercialização dos produtos, acompanhando as vendas e avaliando os preços.

dois competidores colocavam-se frente a frente e em uso de espadas e escudos procuravam acertar os pontos vitais de seu adversário. Os equipamentos eram feitos com materiais acolchoados e a luta era mediada por um dos organizadores, que decidia quem era o vencedor.

Outra atração fornecida pela organização estava relacionada a competição de perguntas e respostas, que buscavam explorar conteúdos ligados aos *animês*, *HQs*, *filmes* e *séries* de heróis. Participaram desta dinâmica tanto adultos quanto crianças, sendo que os mais jovens pareciam ter ampla vantagem em relação aos mais velhos. A competição era estabelecida a partir de quatro rodadas de perguntas, contando com quatro competidores, sendo o vencedor aquele que possuísse o maior conhecimento sobre o universo *pop*.

Uma das atividades mais significativas do evento envolvia ainda a *performance* de interpretação *cosplay*. Nesta ocasião, um dos membros da organização, um jovem com aproximadamente 20 anos, estabeleceu uma apresentação no centro da quadra, onde buscava atuar e representar em concernência com o personagem caracterizado. Ao fundo, o som transmitido era responsável por introduzir a cena de morte do personagem e seguindo a narrativa sonora morria também o *cosplayer* em palco. Muito interessante notar que durante o evento três dos funcionários do SESC faziam uso de *cosplay*, trazendo para a festividade um espaço lúdico de sociabilidade.

Havia ainda um espaço dedicado a apresentação e competição entre os *cosplayers* participantes do evento, que um a um desfilaram sobre a passarela disposta no centro da quadra. Chamados pela apresentadora do evento, cada participante caminhava fazendo um percurso retilíneo até a borda do palco, dizendo seu nome e qual personagem estava interpretando. O vencedor desta competição era decidido pelo público, que através das palmas demonstrava se o *cosplay* havia ou não agradado. Muito curiosamente, o vencedor desta competição foi uma criança que vestia uma fantasia não muito convincente, mas que havia caído no gosto do público por ser engraçado. Ao todo, participaram desta competição cerca de dez *cosplayers*, divididos entre crianças, adolescentes e adultos de ambos os sexos.

Após o desfile, procurei percorrer outras regiões e caminhando em direção oposta a entrada do evento logo percebi que o itinerário desta ocasião festiva não estava limitado as atrações estabelecidas em quadra. Ao fundo do local, havia uma sala dedicada a utilização de *videogames* e outros jogos de tabuleiro. Ali estavam algumas pessoas, que compenetradas disputavam entre si em competições variadas. Outros indivíduos, se divertiam sozinhos em jogos mais reservados que não precisavam da presença de um companheiro.

Mais adiante, seguindo o percurso oposto a entrada, havia ainda um terceiro espaço, onde as pessoas poderiam se alimentar. No local não havia nenhuma outra atração, que não os

alimentos, mas isso não impedia que os participantes se sentassem nas cadeiras e ficassem ali por longos minutos conversando e brincando com seus parceiros. O ambiente era marcado pela festividade, a circulação era intensa e ao fundo escutava-se música que vinha da direção do palco. Ali, para onde quer que olhasse, ver-se-ia um espaço majoritariamente jovem, com indumentárias muito características e com interesses lúdicos muito comuns. Entre o real e o imaginário, o fictício e o factível, entre humanos e personagens, a sociabilidade era (re)inventada¹⁰¹ e praticada na urbe.

Ao final do evento, era possível observar que muitos dos participantes já não utilizavam das máscaras, tão pouco o distanciamento social era requisitado pela organização do encontro. Mesmo que sob forte inspeção na entrada do evento, ao entrar, era como se as medidas de vigilância não mais existissem. O espaço da quadra era reduzido e durante as atrações era inevitável não se aproximar de outras pessoas. O mesmo podia ser observado em relação aos *cosplayers*, que eram muito requisitados para sessões de fotos com os demais participantes, estando à mercê do contato físico.

Aproximadamente as 18:00 horas o evento chegava ao fim e muito rapidamente o público participante se direcionava a saída. Muitos ainda ocupavam a área externa da unidade do SESC, esperando pela carona até em casa. Este seria o último evento presenciado por mim em Rondonópolis, minha cidade natal. No dia seguinte, ingressaria em um novo empreendimento etnográfico, agora envolvido no entendimento das dinâmicas de sociabilidade da capital de Mato Grosso. A partir de então, me envolveria única e exclusivamente com os eventos realizados em Cuiabá e Várzea Grande.

Sesc Geek 2021: Cuiabá

Saindo durante o período da manhã, viajei em direção a Cuiabá por durante quase três horas. O objetivo era participar do evento durante o período vespertino, repousando em um hotel na cidade durante a noite e retornando a Rondonópolis no dia posterior. Chegando durante o horário de almoço em Cuiabá, me estabeleci em um hotel nas proximidades do evento e sai em direção a cidade. Até então, procurava entender a dinâmica das ruas, muito vazias no dia em questão.

¹⁰¹ Falo sobre reinvenção ao pensar sobre as intensas modificações aos padrões de sociabilidade quando inseridas em um contexto pandêmico. A sociabilidade precisou ser reinventada pela coletividade observada a partir de uma conduta de cuidado a saúde dos participantes.

Percorrendo um trajeto de pouco mais de 800 metros, acabei chegando à unidade do SESC Arsenal, no centro de Cuiabá. Com um espaço amplo que ocupava toda a quadra, era possível observar à distância uma grande estrutura em cores predominantemente amarelas. Inaugurada no ano de 2001, esta unidade do SESC foi estabelecida sobre as antigas dependências do Arsenal de Guerra do estado, por isso, muito caracteristicamente, exibe uma estrutura franco-lusitana que muito recordam as construções da época do Brasil Império (NOVACK et al., 2019; SEDEC, 2022). Para mim, pouco acostumado com a cidade de Cuiabá, foi uma grande surpresa encontrar esta edificação tão característica e sentando-me em uma de suas ruas laterais, procurei esperar o início da festividade, prevista para as 14:00 horas.

Figura 13 – Imagem de divulgação do Sesc Geek 2021 em Cuiabá



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CTXzOKFBIZN/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

Por volta das 13:30 horas já era possível observar algumas movimentações a frente da unidade do SESC, ali já se encontravam alguns jovens interessados pelo evento. Até então, era fácil identificar os participantes, geralmente com roupas que faziam referência as narrativas dos *animês* e *mangás*, com perucas, cabelos e outros acessórios coloridos. Parados próximos a área de acesso ao evento, eles procuravam se esconder do sol abrasivo, que por pouco não os alcançava. Reunidos em diferentes grupos, os jovens conversam e brincam entre si. Mais uma vez, o evento parecia ter começado antes mesmo que os portões tivessem sido abertos, o acesso ao espaço interno tornava-se mera formalidade.

No local havia poucas árvores, tornando a espera muito exaustiva e talvez tenha sido por isso que os portões foram abertos antes do horário previsto, dando acesso ao local do evento. Havia muita expectativa em relação a esta ocasião festiva, se levarmos em consideração a baixa oferta de espaços de sociabilidade a comunidade jovem durante o período pandêmico. Entretanto, ao entrar observava-se um espaço pouco convidativo, desorganizado e marcado pela sujeira. Parecia que a ocorrência do evento não havia sido planejada e os servidores da instituição apressavam-se para limpar o local. Não havia palco, lojas e nem qualquer outro tipo de atração.

Para o dia em questão, o SESC anunciava em seu site o oferecimento de atividades das 14:00 às 19:30 horas, possuindo atrações como: oficina de pincel de luz, cine *geek*, feirinha *geek*, mostra de *performance cosplay*, batalha de *Just Dance* e salão de *board games*. Simultaneamente¹⁰², haveria outras atividades *online*, como: Mostra de danças urbanas coreanas, oficina de confecção de jogo tetris e oficina *cosplay*. Ao chegar ao local, entretanto, o ambiente estava apático, sem atrações ou quaisquer outras atividades visíveis. A única movimentação observável referia-se ao próprio percurso dos participantes pelo ambiente.

Foto 7 – Fotografia do pátio do Sesc Arsenal durante o início do evento



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Esta unidade do SESC possui um grande pátio interno que comporta um belo jardim gramado coberto por grandes mangueiras, muito comuns no estado. Separados entre duplas, trios ou grupos maiores, os jovens sentavam-se abaixo das árvores e conversavam entre si. No local, clima era fresco e escutava-se uma música ambiente, que não possuía qualquer relação com a ocasião festiva. Ao centro do espaço localizava-se um balcão que fazia venda de produtos alimentícios e bebidas. Nesta ocasião, nada havia para ser feito se não dialogar com aqueles que estavam próximos.

¹⁰² Por ocorrerem de forma simultânea não fui capaz de participar dos encontros *online* deste dia.

Os funcionários finalizavam a limpeza e organização das mesas e cadeiras no ambiente e enquanto isso novos participantes iriam ingressando ao evento. Um a um, os participantes passavam pela porta de entrada, sendo inspecionados pela segurança da instituição, que conferia o uso de máscaras e media suas temperaturas. A calma duraria até aproximadamente as 15:30, momento em que as lojas começaram a montar seus *stands* e ofereceram seus produtos. O espaço dedicado a venda dos produtos era semelhante para todos os lojistas, que organizavam suas mercadorias acima de um punhado de mesas e cadeiras situadas nos corredores laterais da instituição.

A partir do momento em que os lojistas organizaram seus produtos, o evento tornou-se ocasionalmente mais intenso e assim como em Rondonópolis, era inevitável manter um distanciamento seguro dos demais participantes. O espaço era ocupado por uma coletividade majoritariamente de adolescentes, havendo poucas crianças, adultos¹⁰³ ou idosos na ocasião.

Os portões já haviam sido abertos a quase 2 horas e durante este tempo não houve nenhuma instrução sobre as atrações e atividades disponíveis. Diferentemente do que foi observado em Rondonópolis, no SESC Arsenal não havia um palco¹⁰⁴ ou estrutura dedicada aos organizadores do evento, assim, a comunicação ficou prejudicada e os informes tornaram-se inacessíveis ao público presente.

Como resultado desta adversidade, não pude sequer participar da mostra de *performance cosplay*, organizada em uma das salas da unidade. Tendo como observância o contexto pandêmico, um número restrito de ingressos foi disponibilizado e poucas pessoas presentes puderam participar. Quando fui informado por outro participante a respeito desta atividade, os ingressos já haviam se esgotado e nada mais podia ser feito.

A música também era escassa durante o encontro, o que fez com que a própria coletividade presente estabelecesse meios para que a festividade fosse plenamente estabelecida. A partir de uma pequena sala era possível escutar música, que saía de uma pequena caixa de som em posse de um dos participantes. Neste local, alguns dos participantes dançavam e combinavam coreografias individuais e coletivas, trazendo sonoridade para o evento.

¹⁰³ Dentre as pessoas com maior idade, era possível observar que a grande maioria se concentrava no balcão localizado ao centro do espaço. Ali bebiam e conversavam com outros adultos enquanto os filhos caminhavam e descobriam o evento. Outra parte dos adultos era composta pelos servidores da instituição e pelos vendedores das lojas.

¹⁰⁴ Até havia um palco no dia, mas este não estava a serviço do evento em questão. Como não estava sendo utilizado, os jovens utilizaram-no como local de assento.

Assim como observado nos eventos anteriores, as lojas vendiam produtos ligados a narrativa *pop* japonesa, tendo como principal diferença a variedade de artigos disponíveis. Por se tratar de uma cidade com maior porte econômico e populacional, Cuiabá se destacava em relação ao número e variedade de produtos vendidos durante o evento.

O mesmo é possível afirmar em relação ao número de *cosplayers* observado, pois, se em Rondonópolis eu havia observado no máximo 10 *cosplayers* juntos em um mesmo encontro, em Cuiabá o número era bem maior. Durante o evento consegui observar cerca de 30 diferentes *cosplayers*, que representavam personagens de *animes*, séries, filmes e *HQs*. Mesmo com todas as adversidades que envolvem este evento, o número de pessoas presentes também era maior e a circulação era ainda mais intensa se comparada ao evento do dia anterior em Rondonópolis.

Se no início a maioria do público estava interessado nos produtos e, por isso, circulavam principalmente por esta região, durante a etapa de finalização do evento o clima tornou-se menos intenso e a circulação aclimatou-se. Dispersando-se em várias direções, o público tendia agora a se reunir em pequenos grupos, que conversavam e se divertiam em conjunto.

Muito frequente também eram feitas sessões de fotos com os *cosplayers* participantes, que em muitas situações eram abraçados e tocados pelas demais pessoas. Nesta ocasião do evento, já não era possível observar qualquer tipo de cuidado em relação às medidas de segurança de distanciamento e muitos dos participantes já se encontravam até mesmo sem as máscaras. Durante o evento, excetuando-se pela fiscalização de acesso, não foi possível observar qualquer tipo de inspeção ou controle do uso de máscaras, assim como também observado no município de Rondonópolis. Em seu *site*¹⁰⁵, entretanto, o Sesc convidava o público participante e simultaneamente alertava:

Para participar das atividades *online*, basta se inscrever através dos formulários disponíveis no site e redes sociais do Sesc Mato Grosso. E para as atividades presenciais, é só comparecer ao evento. Lembrando que ainda estão em vigor todas as medidas de proteção e prevenção à Covid-19. Ou seja, é obrigatório e indispensável o uso de máscaras, distanciamento social e higienização das mãos e objetos (SESC-MT, 2021)

¹⁰⁵ Disponível em: <https://www.sescmt.com.br/index.php/2021/09/03/sesc-mato-grosso-promove-evento-do-universo-geek-em-cuiaba-e-rondonopolis/#:~:text=Para%20participar%20das%20atividades%20online,e%20preven%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A0%20Covid%2D19.>

Aproximadamente as 19:00 horas, o evento estava quase sendo encerrado e o público começava a se dispersar. Se despedindo dos amigos, muitos dos jovens encontravam-se sentados na calçada do lado externo da unidade do SESC e ali esperariam pela carona até em casa. Sendo um dos últimos a deixar o local, procurei andar com cuidado até o hotel em que estava hospedado e chegando lá tinha “certeza” de que meu campo havia enfim se encerrado. Estava enganado, é claro.

Durante a viagem do dia seguinte, fazendo o percurso de retorno até Rondonópolis, estava compenetrado e pensava sobre as diferenças observadas entre os contextos de sociabilidade em ambas as cidades. Pensava sobre o impressionante número de *cosplayers* e sobre como eles constituíam uma atração à parte em cada um dos eventos. Eventualmente, foi dentro do ônibus que decidi escrever uma sessão dedicada ao entendimento dos *cosplayers* e suas dinâmicas coletivas. Muitos outros pensamentos me ocorreram e alguns deles encontram-se nesta dissertação, outros foram resultados de uma euforia momentânea e preferi não incluí-los a análise.

Foto 8 – *Cosplayers* presentes durante o evento Sesc Geek 2021 em Cuiabá.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Seja como for, o empreendimento etnográfico é mesmo uma experiência muito interessante, pois, ao tentar dar inteligibilidade as ações observadas, nos embrenhamos em uma mata cada vez mais densa e afiada, sendo quase impossível voltar de lá sem alguns arranhões que demoram a cicatrizar. Mesmo a distância, o campo continua produzindo no

pesquisador uma série de ressonâncias e afetações que, na maioria das vezes, só tem fim durante o próprio processo de escrita. E aqui estou.

Museu do *Videogame* Itinerante em Cuiabá 2021

E descobri que no Japão mais que em qualquer outro país, uma coisa puxa a outra no mundo do entretenimento. Quadrinhos (ou melhor, *mangás*) de sucesso viram desenhos animados ou filmes com atores. Seriados criados direto para TV acabam virando quadrinhos, games viram desenhos animados (*animês*), livros dão origem a *mangás*. Existe um universo de assuntos que se inter-relacionam facilmente e que, genericamente, muitos chamam de cultura pop japonesa (NAGADO, 2007, p.7)

De modo geral, os autores especialistas¹⁰⁶ nos estudos da cultura *pop* japonesa têm demonstrado que a indústria do entretenimento japonês acentuou sua influência às demais regiões do mundo ao produzir um sistema de retroalimentação, onde os aparatos e dispositivos midiáticos encontram-se sempre estreitamente interligados. Como sugere Sato (2007), existiria uma tríade estabelecida entre *animês*, *mangás* e *videogames*, formando as bases mais influentes do *pop* japonês. Pensando nisso, os *videogames* tornaram-se um dos principais dispositivos influenciadores de uma geração jovem globalizada.

Considerando estas informações e estudos, havia decidido comparecer a um outro evento na cidade de Cuiabá, conhecido como Museu *Gamer* Itinerante. A princípio, não possuía grandes expectativas em relação ao encontro, mas levando em conta a escassez de eventos na região decidi comparecer. Para minha surpresa a festividade seria muito gratificante para esta dissertação, pois ali constatei a existência de um grupo de jovens muito energéticos e comunicativos, composto por *cosplayers* moradores das cidades de Cuiabá e Várzea Grande.

Logo durante o início do ano de 2022 havia me mudado para a cidade de Cuiabá, quando fui informado por amigos sobre a organização de um evento incomum em um dos *shoppings* da região. O evento ocorreria durante o mês de fevereiro, estabelecendo uma programação que duraria aproximadamente duas semanas. Tratava-se de um evento aberto ao público e para participar só eram requisitados o uso de máscara e a apresentação do passaporte vacinal.

O Museu do *Videogame* Itinerante é organizado em escala nacional e viaja ocasionalmente entre as principais cidades do país durante o ano, seguindo um ritmo muito

¹⁰⁶ Barral (2000), Sato (2007), Nagado (2007), Monte (2010), Luyten (2012).

específico de organização. O evento procura fornecer aos participantes uma grande exposição com mais de 400 *videogames*, trazendo um mostruário que exhibe desde os dispositivos mais antigos até os modelos mais atuais. Entretanto, a atração não está limitada a exposição, pois, além de conhecer os *videogames* clássicos, os participantes poderiam também jogar e participar de competições diversas.

Esta seria a segunda passagem do evento no estado de Mato Grosso, sendo organizado nas instalações do *Shopping Estação* entre os dias 05 e 20 de fevereiro. Dentre as atividades previstas estavam torneios com jogos antigos e atuais, competição de dança no palco, jogos com experiência de realidade virtual, simuladores de corrida e jogos controlados a partir de controles gigantes. O horário de funcionamento seguiria das 15:00 às 21:00 horas de segunda a sábado, sendo que durante os domingos as atividades ocorreriam das 13:00 às 19:00 horas.

As inscrições para as competições deveriam ser feitas presencialmente, sendo que os menores de 18 anos de idade teriam que apresentar uma autorização assinada pelos pais ou responsáveis. Buscando seguir os protocolos e regras de biossegurança, a organização do evento só autorizaria a participação das pessoas que estivessem utilizando máscaras e em porte de seu comprovante de vacinação. As vagas para competidores eram limitadas, portanto, era necessário chegar com antecedência ao local.

A cerimônia de abertura estava prevista para as 15:00 horas e como ainda não conhecia muito bem as ruas e localidades de Cuiabá, procurei sair com antecedência de casa. Muito mais intenso do que os eventos anteriores, ao chegar no local do encontro era quase impossível não esbarrar nos demais participantes. Ali reuniam-se não apenas os interessados pela exposição, mas outros consumidores habituais, o que fez do local um espaço de trânsito intenso.

O evento estava dividido em três andares do *shopping*, fornecendo aos participantes uma proposta variada de atrações. A primeira área de atividades foi estabelecida na zona de acesso ao *shopping*, logo no saguão de entrada. Este era o espaço mais ocupado dentre os três, pois aqui era possível participar de diferentes competições e se divertir jogando um grande número de jogos disponíveis. No saguão de entrada também estava localizado um grande palco, utilizado pela organização para repassar informações e fornecer música para o ambiente.

Para acessar os videogames, o participante deveria passar por uma longa fila que contava com dezenas de outras pessoas também interessadas. Ao chegar no final da fila, cada indivíduo deveria apresentar sua carteira de vacinação e estar em uso de sua máscara. Um por

vez os participantes eram inspecionados e, caso tudo estivesse de acordo, sua entrada era liberada.

Foto 9 – Primeiro andar do Museu do *Videogame* Itinerante



Fonte: Arquivo pessoal do autor

No segundo andar, localizava-se outra etapa do evento, dedicado a exposição de *videogames*. Ali era possível observar uma escala ascendente que demonstrava uma linha evolutiva dos dispositivos, do mais antigo ao mais atual. Cada aparelho estava disposto em uma cabine de acrílico e era acompanhada por uma breve descrição do sistema operacional, ano de lançamento e outras informações relevantes. Aqui, o trânsito ainda era intenso, mas menos frequente que no primeiro andar. As pessoas traçavam um percurso retilíneo saindo e retornando ao ponto de origem, descobrindo brevemente sobre a história do entretenimento tecnológico no mundo.

Foto 10 – Segundo andar do Museu do *Videogame* Itinerante



Fonte: Arquivo pessoal do autor

No terceiro e último andar, era possível ainda encontrar um ambiente menos ocupado e procurado pelos participantes. Ali encontravam-se alguns *videogames* com controles gigantes, o que por si só já chamava a atenção daqueles que passavam. No local, era possível jogar com os controles desproporcionais, criando uma experiência muito divertida para os participantes.

Por mais chamativas que fossem as atrações, o que mais impressionava durante esta ocasião festiva era o grande número de participantes vestidos de *cosplay*, que passaram a constituir uma atração à parte para o evento. Segundo minhas estimativas, havia cerca de 40 pessoas trajadas no local. Importante notar, que a organização desde evento habitualmente estabelece competições entre os *cosplayers* participantes, avaliando e premiando aqueles mais bem caracterizados. Entretanto, nesta ocasião as competições entre os *cosplayers* estavam suspensas e a organização do encontro havia decidido não estabelecer nenhuma atividade semelhante. Os responsáveis pelo encontro argumentavam que estavam submetidos ao decreto municipal de biossegurança e que esta não era uma ocasião adequada para o estabelecimento destas atividades. O que foi muito contraditório, se considerarmos que o evento reuniu um grande número de pessoas que estavam submetidas a um espaço fechado e consideravelmente pequeno, indo contra as prescrições de biossegurança.

Foto 11 – *Cosplayers* durante o evento Museu do *Videogame* Itinerante



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Interessante notar e volto a mencionar, com chance de ser repetitivo, que não apenas os *cosplayers* estavam submetidos a indumentárias relacionadas às narrativas de *animês* e *mangás*, mas uma vasta porção do público participante também utilizava de vestuários com referências a este ramo do entretenimento. Frequentemente observava-se a presença de pessoas que utilizavam tocas, orelhinhas de pelúcia, lentes de contato, luvas, vestidos e roupas

com estética *Kawaii*¹⁰⁷. Não apenas os *cosplayers*, mas diversas outras pessoas estavam vestidas de acordo com universo *pop* japonês. Existem, portanto, diferentes níveis de participação dentro desta coletividade. Muito raramente encontrava alguém que não tivesse suas roupas marcadas por tais narrativas.

Por mais que o evento tivesse uma temática relacionada aos *videogames*, a maioria dos *cosplayers* presentes faziam menção ou representavam personagens de *mangás* e *animês*. Havia poucos *cosplayers* caracterizados como personagens de jogos. Diferentemente daquilo que havia observado durante os eventos anteriores, as fotografias entre os *cosplayers* quase sempre eram feitas em grupos e era evidente que eles possuíam algum tipo de relacionamento. Não só as fotografias eram feitas entre grupo, mas o próprio caminhar também estava condicionado a experiência coletiva e só mais tarde eu descobriria a razão.

Em dado momento, solicitei a um dos *cosplayers* participantes uma foto, pedia para que ele e seus colegas ficassem em uma posição confortável e que iria utilizar a fotografia para um trabalho acadêmico, foi quando uma das pessoas presentes me orientou sobre a existência de um grupo dedicado a coletividade *cosplay* entre os municípios de Cuiabá e Várzea Grande. A pessoa me aconselhava a procurar as redes sociais do grupo, dizendo que poderia fazer parte deste coletivo caso fizesse a solicitação para um de seus representantes. Considerando esta informação, durante os próximos dias entraria em contato com os administradores da página no *Instagram* e descobriria que o acesso não era tão fácil como pensava. Esta é uma história para a próxima sessão de discussão.

Voltando ao evento, próximo às 20:00 horas o fluxo tornou-se menos intenso no saguão de acesso, parecia que o público havia se dispersado para as demais localidades do *shopping*. Seguindo o mesmo percurso, sai pelo local sem direção definida. Muito frequentemente encontrava pelo caminho alguns *cosplayers*, o que tornava a paisagem muito singular. Em alguns casos, era como se os próprios personagens estivessem caminhando pelo *shopping*, fazendo compras.

Caminhando em direção da saída, passaria mais uma vez pelo saguão de acesso, observando que ali ainda haviam algumas poucas pessoas interessadas nas atividades disponíveis. O evento ainda duraria outros 14 dias, mas eu já havia decidido não retornar, pois, considerava suficiente a experiência e informações adquiridas. Me despedindo do Museu do *Videogame* Itinerante após aproximadamente 6 horas de observação, retornaria para casa.

¹⁰⁷ Faz referência aquilo que é gracioso, fofo e delicado e bonitinho.

Muito surpreso pelo número de jovens que haviam decidido participar do evento vestidos de *cosplay*, passaria os dias seguintes investigando os modos como esta coletividade produz suas próprias condições de sociabilidade dentro do estado de Mato Grosso. Quais seriam seus modos de organização? Qual a sua ligação com os *animês* e *mangás*? Seria uma coletividade composta majoritariamente por *otakus*? Para tanto, a sessão a seguir dedica-se a análise de outros três encontros/festividades produzidas entre os jovens do estado que se interessam de maneira tão particular por este universo lúdico das animações e quadrinhos, sejam eles originários do Japão ou não. A especificidade da próxima sessão envolve considerar a prática do *cosplay* de maneira particular, dando maior evidência e visibilidade a esta coletividade especializada, que a partir de suas *performances* fazem dos eventos um espaço lúdico de sociabilidade.

Posso tirar uma foto com você? Os *cosplayers* mato-grossenses.

Esse desejo de mudar de pele é uma constante na galáxia *otaku*. Como se, ao disfarçar-se de personagens de desenhos animados, os jovens chegassem a encontrar sua verdadeira personalidade. Como se a roupa insípida de todos os dias fosse de fato o verdadeiro disfarce aquela que os representa nos dias em que não são eles mesmos (BARRAL, 2000, p. 140).

Diferenciando-se dos demais participantes presentes, os *cosplayers* fundiam-se ao evento, tornavam-se parte das atrações e contribuíam com a construção um espaço de sociabilidade mediado pela inventividade e fantasia. Aqui, enquanto *cosplay*, o público não é mais apenas um espectador qualquer, entretanto, agora representa e compõe parte fundamental da obra e assim como sugere Massimo Canevacci (2009, p.12) torna-se *espectator*, “pode representar a sua própria história, o seu próprio conto, a sua própria imaginação [...] O corpo, no sentido também mental, é chamado a co-participar e, dessa maneira, co-produzir a obra”.

Frequentemente observada em eventos relacionados à *cultura pop*, a prática do *cosplay* representa uma atividade de grande destaque entre as atrações disponíveis. Tratamos de uma ocasião onde os participantes operam de forma lúdica e atuam representando seus personagens fictícios favoritos, momentaneamente, eles transcendem as dimensões do fictício e do real.

Segundo Mônica R. F. Nunes (2013, p.431), a composição do termo *cosplay* é constituída “[...] pela junção dos vocábulos, em inglês, *cos* = costume e *play* = brincar, jogar, acenar, a palavra diz respeito às práticas de comunicação e significação culturais vividas por

jovens”. As primeiras manifestações desta atividade datam do fim da década de 1930, criada nos Estados Unidos por Forrest J. Ackerman durante as primeiras feiras americanas de ficção científica (GREINER, 2015). No Japão, entretanto, a atividade de *cosplay* só foi introduzida durante a década de 1980, incorporada na região pelo jornalista Nobuyuki Takahashi, que havia visitado e presenciado as convenções norte-americanas. O autor se dedicou a publicação de inúmeros artigos e matérias sobre a prática observada, tornando o *cosplay* popular entre os habitantes do arquipélago nipônico (COSTA, 2019).

De modo geral, no Brasil a atividade de *cosplay* tornou-se frequente a partir da década de 1990, seguindo o movimento de expansão e consolidação mundial dos *animês* e *mangás*. Desde então, esta situação tem chamado a atenção da comunidade acadêmica, que tem produzido inúmeros materiais dedicados a análise desta forma de expressão e manifestação de sociabilidade jovem no Brasil (AMARAL et al., 2008; COELHO et al., 2007; WINTERSTEIN, 2009; BARBOZA, 2013; NASCIMENTO, 2016).

Importante notar que as práticas de *cosplay* não estão restritas a participação de eventos de cultura *pop japonesa* (*animês* e *mangás*), entretanto, envolvem inúmeras atividades correlatas, como: apresentações teatrais, competições, concursos, desfiles, sessões de fotos e mesmo passeios casuais. Dentre as modalidades competitivas existem apresentações coletivas e individuais, onde os competidores são avaliados em relação à fidelidade à aparência dos personagens representados, as técnicas de feitura das indumentárias, seu acabamento e os materiais utilizados para confecção. Importa também durante a competição as técnicas de teatralidade e *performance*, onde a apresentação deve ser fiel a narrativa da história e dos personagens envolvidos. Existem ainda outras formas de competição, mas isto depende da organização festiva e dos organizadores do evento.

Atualmente, os *cosplayers* buscam interpretar uma rede extensa de personagens da indústria do entretenimento mundial, não permanecendo limitados a representação de personagens de ficção científica ou dos *animês* e *mangás*, assim:

[...] os signos da cultura pop japonesa, personagens de *mangás*, *animês*, tokusatus, games, convivem com outras narrativas e nacionalidades. Celebidades musicais, como Lady Gaga e Psy – cantor sul-coreano, performer da música Gangnam Style; fenômenos editoriais, tal qual Harry Potter; personagens de séries televisivas, como a britânica Doctor Who, a estadunidense The Walking Dead, ou mesmo aquelas do cenário empresarial, a exemplo de Ronald McDonald, somam-se às criações da Disney ou da Marvel. Uma rede complexa de personagens vindos da cultura das mídias e da cibercultura, de variados gêneros e de cortes temporais distintos – e não somente as contemporâneas – inspiram os cosplayers, mesmo aquelas nem

tão amáveis como Fred Krueger ou seres assustadores como o Tiranossauro Rex, de Jurassic Park. (NUNES, 2014, p. 223).

Em Mato Grosso, as primeiras manifestações desta atividade ocorreram ainda durante o final da década de 1990, acompanhando o período de formação e dissolução do grupo *Mangaká Cuiabá*. Como discutido por Célio Maximiano durante as entrevistas do capítulo anterior, desde aquela época já haviam pessoas interessadas em desenvolver trabalhos ligados a feitura do *cosplay*. Foi a partir da dissolução do grupo Mangaká que os primeiros *cosplayers* da região passaram a se especializar e desenvolver trabalhos ligados à área.

Desde 2007, com o estabelecimento das primeiras festividades ligadas a coletividade *otaku* em Mato Grosso, os *cosplayers* tornaram-se mais frequentes, formando uma coletividade de grande expressividade na região. Especialmente o grupo *Kazejin* tornou-se um forte influenciador deste movimento, representando um importante ponto de apoio para os *cosplayers* iniciantes, auxiliando-os com a feitura e confecção das indumentárias e dos acessórios (ARRUDA, 2015). Fomentando e contribuindo com os eventos na região, o grupo *Kazejin* também proporcionou espaços oportunos para o estabelecimento desta atividade, formando locais de encontro para a coletividade *cosplayer* e *otaku* de Cuiabá e Várzea Grande.

Foto 12 – *Cosplay* em eventos: fotos de 2007 e 2022.



Fonte: Imagem à esquerda fornecida pelo interlocutor Temer Souza Filho.
Imagem a direita de autoria pessoal.

Ao contrário do que se poderia imaginar, durante os últimos anos, mesmo vivenciando um período pandêmico onde a restrição social era imperativa, a prática do *cosplay* tornou-se

ainda mais robusta na região, havendo um crescente contingente de interessados pelo assunto. As restrições sociais não impediram o desenvolvimento desta coletividade que, atualmente, chegam a reunir de 30 a 50 pessoas trajadas durante os eventos locais, cada um representando um personagem a sua maneira.

Acompanhando as festividades da região, muito frequentemente observava a presença destas pessoas, o que não sabia, entretanto, é que estes indivíduos mantinham um relacionamento coletivo e possuíam um grupo onde decidiam conjuntamente sobre os futuros encontros e participações em ocasiões festivas. Em um desses eventos fui alertado pelos interlocutores a respeito desta coletividade, que se dedicava ao estabelecimento de uma sociabilidade entre *cosplayers* de Cuiabá e Várzea Grande. O nome do grupo era *Cosplay Cuiabá/Panela Cosplay*¹⁰⁸. A partir das redes sociais procurei contatar os administradores deste grupo e logo fui informado que o acesso à coletividade era restrito e que só poderiam participar pessoas que já haviam, em algum momento, se vestido de *cosplay*. O acesso era cedido apenas para *cosplayers* veteranos ou iniciantes. Para mim, era evidente o que precisaria fazer e durante os próximos meses buscava de algum modo aprontar um traje. Para participar do grupo era quase como se precisasse passar por uma atividade de iniciação, era preciso estar entre iguais.

Olhando para as redes sociais deste grupo, ainda tinha uma ideia muito superficial sobre suas atividades e propostas. Até então, sabia que eles possuíam um grupo privado no *WhatsApp* onde deliberavam sobre as decisões futuras que envolviam a participação coletiva em festividades ou encontros. A partir de suas redes sociais, o grupo fazia enquetes e divulgava sua participação em eventos da região, compartilhando fotos e vídeos de seus membros. Acompanhando-os pela *internet* passei a segui-los e onde quer que fossem procurava acompanhá-los, mesmo não estando vestido a caráter.

A baixo disponibilizo três destes encontros, momentos de incursão que considero indispensáveis para a compreensão desta coletividade. Os dois primeiros encontros foram reunidos em um só texto, tendo em vista que estas festividades foram organizadas pela mesma instituição, ocorrendo no mesmo ambiente durante ocasiões e meses distintos. O terceiro e último encontro foi o único evento observado na cidade de Várzea Grande, portanto, sua descrição encontra-se separada das demais.

¹⁰⁸ O grupo possui dois nomes: o primeiro nomeia suas redes sociais; o segundo, mais conhecido na região, faz menção ao grupo privado que possuem no *WhatsApp*.

Concurso *Cosplay* Inov3 Games

A seguinte descrição retrata a trajetória de incursão a campo durante os dias 30 de janeiro e 06 de março do ano de 2022, vivenciada durante o evento intitulado como *Concurso Monster Energy de Cosplay*. Esta ocasião festiva foi organizada a partir da *Startup Inov3 games*, empresa especializada em eventos direcionados ao público *gamer*. Estas seriam a terceira e quarta edição¹⁰⁹ do evento, respectivamente.

Esta ocasião festiva foi organizada nas imediações da empresa *Inov3 Games*, na área interior do *Shopping Pantanal* em Cuiabá. Assemelhando-se as antigas *Lan houses*, muito conhecidas durante os anos 2000, este estabelecimento comercial fornecia um ambiente dedicado ao público interessado por jogos virtuais. Ali, era possível contratar e usar computadores ou *videogames* com acesso à internet, tornando-o um espaço majoritariamente ocupado por jovens interessados em entretenimento eletrônico.

Durante o mês de janeiro de 2022, ainda estava pouco habituado à cidade de Cuiabá, mas permanecia atento as circunstâncias festivas locais. Em dado momento, seja por acaso ou sorte, enquanto utilizava minhas redes sociais fui noticiado a respeito do evento em questão. A divulgação desta ocasião festiva ocorria a partir do *Instagram*, escolhido pelos organizadores enquanto ferramenta de comunicação e propaganda. Na publicação, os organizadores faziam a divulgação da terceira edição do concurso *cosplay*, convidando o público geral e orientando os competidores interessados sobre o processo de inscrição.

Em sua publicação pelas redes sociais, a empresa não havia mencionado o horário de início do evento, o que me levou a chegar com muita antecedência no local. Aproximadamente as 14:00 horas já estava no *shopping* e seguindo imediatamente até a loja fui informado que o desfile *cosplay* apenas seria iniciado as 16:00 horas. Pouco habituado com o local, procurei transitar pelos demais estabelecimentos do ambiente, retornando ao ponto de origem pouco depois.

Aguardando os demais participantes, via que o local era comumente frequentado por crianças e adolescentes, sendo que poucos adultos passavam por ali, menos ainda eram aqueles que permaneciam no local. Como a maioria dos *shoppings* no Brasil, o ambiente era bem arejado e convidativo ao público. Com uma decoração nada comum, a loja estava localizada próximo a outras atrações dedicadas ao público infantil, quase como um

¹⁰⁹ Esta mesma instituição havia organizado outros concursos em circunstâncias anteriores, durante os meses de novembro e dezembro de 2021. Havia ainda um quinto encontro promovido pela *Inov3 Games* que ocorreu no dia 22 de maio de 2022, entretanto, nesta ocasião não pude estar presente, pois viajava a trabalho.

playground o espaço funcionava enquanto uma área dedicada a recreação. O ambiente destacava-se das demais regiões do *shopping* especialmente por seu aspecto tecnológico, com suas luzes *neons* nas paredes e transmissões de jogos ao vivo pelo aparelho televisor. Distribuídos pela loja, ainda haviam bonecos em tamanho real de personagens fictícios populares, trazendo ao local um aspecto lúdico particular.

Aproximadamente as 14:30 era possível observar as primeiras movimentações no ambiente, já haviam algumas pessoas vestidas de *cosplay* no local. Tratava-se de um pequeno grupo de jovens que, conversando entre si, pareciam muito animados com a ocasião. Com a chegada de novos participantes, a equipe responsável pelo evento também entrou em prontidão, organizando em fichas os nomes dos competidores presentes.

As 15:00 horas o evento já reunia um público considerável de participantes, que se reuniam em torno das mesas dos computadores, sentando-se nos bancos e cadeiras disponíveis. O espaço destinado ao evento era pequeno se considerarmos o número de participantes¹¹⁰, tornando o ambiente apertado e de difícil acesso para aqueles que haviam chegado recentemente.

Durante quase uma hora a principal atividade observada envolvia o registro fotográfico entre os participantes, que reunidos dentro e fora da loja organizavam verdadeiros ensaios. Muito frequentemente, as fotografias eram realizadas em grupos, mas isto não impedia que os curiosos e entusiastas presentes também solicitassem fotos junto aos *cosplayers*. Além dos participantes, havia ainda o público habitual do *shopping*, que muito curioso olhava a situação com semblante desconfiado. Muitos dos transeuntes paravam e solicitavam o registro fotográfico, enquanto outros apenas diminuía o ritmo da caminhada e observavam aquele “estranho” momento.

Todo processo de fotografia envolvia uma grande brincadeira, onde cada *cosplayer* interagía com os demais participantes do evento como se realmente fosse o personagem interpretado¹¹¹, as brincadeiras envolviam uma interpretação e *performance* dedicada a recreação coletiva. Reunidos em grupo, os *cosplayers* buscavam realizar as mais variadas posições durante as fotografias, imitando a postura e os gestos dos personagens interpretados.

¹¹⁰ Não há uma estimativa correta para o número de participantes, pois o *shopping* é um local comercial aberto ao público geral, mas suponho que ao todo tenham frequentado o local mais de 300 pessoas. O vídeo a seguir demonstra a movimentação do dia em questão: https://www.instagram.com/p/CayK_cTAvMR/

¹¹¹ Tenho um ótimo exemplo desta situação. Em dado momento, um *cosplay* trajado como o palhaço muito assustador (filme *It – A coisa*) passou oferecendo balões para os demais participantes e com uma cara muito amedrontadora nos fazia pensar duas vezes antes de aceitar o presente. Tudo terminava em risada por parte das pessoas presentes.

Importante notar que por mais que o evento não fosse dedicado a um público específico, atraindo uma coletividade interessada pelo universo *pop* em geral, a maioria dos *cosplayers* presentes pareciam estar vinculados aos personagens originados de *animês* e *mangás*. Mesmo o público comum parecia mais habituado às vestimentas ligadas as narrativas midiáticas da indústria do entretenimento japonês.

Foto 13 – *Cosplayers* durante evento Inov3 em 2022



Fonte: Arquivo pessoal do autor

Em síntese, o lado de dentro da loja era marcado pela concentração de um público jovem *cosplayer*, entre 15 a 25 anos, que muito entusiasmados se divertiam. Do lado de fora, entretanto, o espaço era tomado por grupos com faixa-etária mais avançada, acima de 30 anos de idade. Entre os curiosos que observavam do lado exterior estavam também os pais ou responsáveis daqueles mesmos jovens que ali se divertiam.

Aproximando-se do horário da competição, era quase impossível transitar pelo local sem esbarrar ou cotovelar outras pessoas. Objetivando organizar esta ocasião, os responsáveis pelo evento chamavam pelo microfone o nome dos competidores, que rapidamente seguiram em direção da apresentadora.

Reunidos dentro da loja, os *cosplayers* foram explicados a respeito da dinâmica de apresentação. A competição envolvia um curto desfile, onde cada participante deveria caminhar e interpretar seu respectivo personagem. O áudio tocado ao fundo introduzia-nos a uma narrativa e os *cosplayers* deveriam permanecer atentos a ela, interpretando a cena de acordo e em similaridade com o personagem. Cada participante era responsável por seu próprio áudio, que podia variar de uma simples música até cenas mais elaboradas, onde a teatralidade era essencial. Desta maneira, enquanto alguns dos *cosplayers* apenas dançavam,

outros optavam por produzir cenas mais complexas, dando ênfase a narrativa da história e a personalidade dos personagens.

Nem todos os *cosplayers* presentes fizeram parte da competição proposta, pois durante a apresentação havia cerca de vinte participantes, entretanto o número de *cosplayers* no local chegava a mais de quarenta naquele dia. Do lado de fora, uma multidão de curiosos e entusiastas se espremiavam nas vitrines buscando acompanhar a movimentação dos *cosplayers* que estavam do lado interno. Cada apresentação durava apenas um minuto e os juízes do evento consideravam a caracterização (roupas, materiais, acessórios) e *performance* estabelecida enquanto critério de avaliação.

Foto 14 – *Cosplayers* ao final do evento da Inov3 em 2022



Fonte: Arquivo Pessoal do autor

Após o desfile, a comissão avaliadora, composta por organizadores do evento, deliberou por cerca de 10 minutos a respeito das apresentações, decidindo-se sobre quais seriam os vencedores. Aos três primeiros colocados foram cedidas premiações, que variavam entre brindes, alimentos e dinheiro. Ao término da avaliação, cada um dos vencedores foi convidado a comparecer à frente dos demais participantes e ali recebia sua respectiva premiação, seguindo a realização de uma nova sessão fotográfica.

Encerrando a premiação, também estava encerrada a ocasião festiva e muitos dos participantes deixaram o ambiente interno da loja. Em pouco mais de 20 minutos não havia mais nenhum *cosplay* no local, que agora passariam a percorrer as demais regiões do

shopping. Muito frequentemente era possível observá-los caminhando pelo local, transitando entre as lojas, alimentando-se na praça de alimentação. O evento daquele dia havia se encerrado, mas a produção de sociabilidade entre os jovens *cosplayers* seguiria noite adentro.

Concurso *Cosplay* Inov3 Games: revisitando o evento

Pouco mais de 2 meses depois, a ocasião festiva seria novamente estabelecida. Nesta época, estava mais habituado à cidade, seus grupos e eventos. Segundo as informações compartilhadas pela organização do encontro, esta seria sua quarta edição e seguiria o mesmo molde dos encontros anteriores: concentração no local a partir das 15:00 horas seguida do concurso/desfile planejado para as 16:00 horas.

Chegando ao local por volta das 14:30, logo percebi que esta edição muito se assemelhava a anterior, possuindo a mesma estrutura de organização e dinâmica de sociabilidade. Em um primeiro momento a coletividade presente dedicava-se a formação de grupos implicados com estabelecimento de fotografias. Assim como observado anteriormente, o público entusiasta muito frequentemente requisitava a participação dos *cosplayers* presentes, registrando o momento em fotografias e vídeos através de seus smartphones pessoais. Dentro e fora da loja, o interesse imediato estava ligado ao estabelecimento de um espaço de sociabilidade entre uma coletividade nada homogênea, composta por *cosplayers*, curiosos, entusiastas e participantes do público geral.

Muitos dos *cosplayers* presentes durante este dia também já haviam participado da edição anterior, entretanto as fantasias utilizadas não eram as mesmas. Com novos personagens, havia agora novas interpretações, *performances* e, por conseguinte, novas brincadeiras e poses.

Assim como na edição anterior, nesta ocasião parecia haver mais *cosplayers* dedicados à representação de personagens oriundos de obras características da indústria do entretenimento *pop* japonês. A maioria dos *cosplayers* representavam personagens de obras atuais, enquanto outros buscavam recordar produções mais antigas, pouco conhecidas. Dentre aqueles que não representavam personagens de *animês* e *mangás*, predominavam os *cosplayers* que referenciavam as narrativas dos quadrinhos norte-americanos e dos *videogames*.

Foto 15 – *Cosplayers* durante a quarta edição do evento da Inov3



Fonte: <https://www.instagram.com/p/Cd7BFcYMTfU/>

Por maior que fosse a similitude entre as duas edições, havia nesta ocasião novos participantes e atividades. A quarta edição trazia um maior número de atrações, com concursos abertos ao público geral. Convidado pela organização do evento, o líder do grupo *Kazejin* promoveu uma série de competições no local, presenteando os vencedores das atividades com brindes e presentes de sua loja particular. A competição baseava-se em um jogo de auditório, semelhante aos observados na televisão e tinha como cerne temáticas relacionadas aos *animês*. Desta maneira, cada participante deveria responder às perguntas oferecidas e caso acertasse seria presenteado. De modo muito interessante, o acúmulo de conhecimento sobre a indústria do entretenimento japonês era recompensado pela organização do evento.

De modo semelhante à primeira incursão realizada, a competição desta ocasião seguiria a mesma configuração, com uma apresentação de aproximadamente um minuto para cada participante. Cada *cosplayer* competidor era responsável pelo áudio tocado durante a apresentação, devendo desfilar, dançar ou interpretar o personagem caracterizado, replicando o enredo da história da melhor maneira possível. Assim como a edição anterior, havia aproximadamente 40 *cosplayers*, mas nem todos possuíam o interesse de participar desta competição, antes, pareciam mais entusiasmados pelo simples prazer de estar com seus semelhantes, compartilhando de um gosto comum.

Durante quase 1 hora os *cosplayers* competidores se dedicaram a representação de seus respectivos personagens, trazendo aos demais participantes cenas canônicas muito

conhecidas pelos admiradores. As apresentações não estavam limitadas ao simples processo de caminhar, apresentar e representar, mas havia *performances* que incluíam os telespectadores ao ato de apresentação, trazendo-os momentaneamente para dentro da narrativa apresentada. Entre *cosplayers* e telespectadores o ato performativo tornava-se um verdadeiro evento dialógico, onde a presença do público tornava-se também parte constituinte da obra.

Semelhantemente a primeira incursão realizada, após as seguidas apresentações, por fim, haveria um ato de premiação entre os três primeiros colocados. Nesta ocasião, entretanto, além dos três primeiros colocados também receberam premiações o quarto e quinto lugar da competição. Esta iniciativa partiu de Kakashi, líder do grupo *Kazejin*, muito conhecido na região por ser um grande influenciador e mentor de *cosplayers* iniciantes.

Após uma longa sessão de fotos, que reunia os vencedores e os demais *cosplayers* participantes, os organizadores do evento encerravam mais uma de suas edições¹¹². Similarmente a primeira observação, o ato de dispersão do público foi repentino e pouco mais de 20 minutos depois já não havia mais *cosplayers* próximos à loja (excetuando-se pelos próprios organizadores que também estavam vestidos durante o encontro).

O evento havia acabado, mas por sorte a sociabilidade continuaria pelo resto da noite. Foi nesta ocasião que mais uma vez pude reencontrar os membros do grupo *kazejin* e acompanhando-os na praça de alimentação conversaríamos por quase 2 horas. Ali dialogávamos sobre a prática do *cosplay* e a ascensão de uma nova e jovem coletividade implicada com esta atividade na região. Explicava para Kakashi sobre as eventuais exigências deste novo grupo (Panela *cosplay*) e sobre as dificuldades que envolviam a feitura de um *cosplay*. Para minha surpresa e felicidade, *Kakashi* seria meu mentor e em uma ocasião futura, me auxiliando durante o processo de iniciação as práticas do *cosplay*.

Concurso K-Pop Evolution

Atento a organização de eventos na região de Cuiabá e Várzea Grande, observava quase que diariamente as redes sociais em busca de informações pertinentes. Em geral, procurava estar atento a qualquer evento ligado as narrativas dos *animês* e *mangás* ou vinculado a indústria do entretenimento *pop* mundial. Durante o mês de maio surgiria outra

¹¹² Durante os próximos meses haveriam ainda outras três edições, totalizando 7 concursos promovidos na região. A sétima edição foi a última, tendo em vista que a loja deixou de funcionar em outubro de 2022.

oportunidade para o estabelecimento de incursão, estreando minha participação na cidade de Várzea Grande.

O evento pretendido era destinado especialmente aos fãs e apreciadores do *K-pop*, abreviação de *Korean pop music* ou música popular sul-coreana, gênero de música imensamente famoso entre o público jovem mundial. Assim como os eventos destinados aos apreciadores de *animês* e *mangás*, os encontros *K-pop* costumam agregar¹¹³ diferentes conteúdos e atrações, tornando-se um ambiente bastante chamativo para um variado contingente de frequentadores.

O evento foi organizado durante o dia 14 de maio de 2022 nas dependências do Várzea Grande *Shopping*, local de especial contribuição para esta dissertação, já que foi nesta ocasião em que consegui participar pela primeira vez de uma festividade devidamente caracterizado enquanto *cosplayer*. Este evento possibilitou meu posterior ingresso no grupo de *cosplayers* da região, trazendo contatos e informações substanciais a escrita.

Chamado de Concurso Kpop Evolution, o evento foi organizado pela empresa *Revelar Comunicação*, empreendimento destinado à publicidade, assessoria de imprensa e *marketing*. Assim como os eventos anteriores, esta festividade foi divulgada a partir das redes sociais, oferecendo três principais atrações¹¹⁴: concurso de dança *K-pop*, desfile de *cosplayers* e *workshops* pagos. As competições de dança seguiam uma segmentação específica, divididas entre atividades individuais, em dupla ou em grupo. Já o desfile *cosplay* seguiria a mesma proposta de apresentação observada durante os eventos anteriores, modelo frequentemente utilizado na região.

O início das atrações estava definido para as 10:00 horas da manhã, mas não havia qualquer informação sobre o seu horário de conclusão. Esta seria a primeira incursão à campo que chegaria atrasado, comparecendo ao local aproximadamente as 11:00 horas da manhã. Ao chegar no *shopping* fazia-se necessário subir até o terceiro andar do local, o evento seria estabelecido nas imediações da praça de alimentação. Ali, havia um grande palco destinado à apresentação dos participantes, rodeado por grades que impediam o acesso do público que assistia. Logo após as grades haviam quatro cadeiras destinadas aos juízes do evento, que podiam contemplar as apresentações a partir de um espaço privilegiado.

¹¹³ Até o ano de 2019 existia outro evento responsável por aglutinar vários segmentos *pop* da região, conhecido como Master Nerd.

¹¹⁴ Haveria ainda no local atividades ligadas a ações sociais, referentes a feitura de documentos pessoais como RG e CPF, além de atualização do título de eleitor.

Figura 14 – Imagem de divulgação do evento Concurso Kpop Evolution



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CdGLojFurss/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

Quando cheguei ao local, as apresentações de dança já haviam iniciado e o trânsito entre o público era intenso no local. Por se tratar de uma área destinada à alimentação, muitas das pessoas presentes eram apenas consumidores habituais, que curiosamente admiravam as apresentações. No centro do palco, os organizadores do evento procuravam coordenar o encontro, chamando o nome dos participantes e controlando o seguimento das músicas e das atividades propostas.

Aparentemente, o período da manhã estava destinado especialmente às atividades ligadas à música *K-pop* e poucos *cosplayers* podiam ser vistos na região. As apresentações levavam de 2 a 5 minutos e foram segmentadas em três distintas categorias: apresentações individuais, em dupla e em grupo. A grande maioria do público competidor era feminino, composto entre pessoas de 15 a 20 anos de idade, sendo rara as ocasiões em que era possível observar algum garoto no palco.

Na região localizada mais ao fundo da praça de alimentação, atrás da área de concentração do público participante, haviam 5 *stands* de vendas, muito semelhantes aqueles encontrados durante os eventos destinados aos apreciadores de *animes* e *mangás*. Entretanto, havia diferenças significativas na variedade de produtos vendidos, que majoritariamente estavam ligados a temática do *k-pop*. Poucos eram os produtos que faziam referência a indústria do entretenimento *pop* japonês.

Aproximadamente às 13:00 horas o panorama do evento sofreu uma rápida transformação e os *cosplayers* passaram a comparecer em peso ao evento, tornando o espaço

mais convidativo à análise desta dissertação. Assim como nos eventos anteriores, a maioria dos *cosplayers* participantes eram adolescentes de aproximadamente 15 a 25 anos de idade, divididos quase que igualmente entre pessoas do sexo masculino e feminino.

Durante este período pude observar que próximo a mim, sentado em uma das mesas, estava o líder do grupo *Kazejin*, popularmente conhecido como Kakashi. Aproximando-me e cumprimentando-o tive uma generosa surpresa, Kakashi me oferecia uma sacola e me dizia que aquilo era um presente, que me ajudaria a participar do evento. Ao olhar com mais atenção pude observar que o presente era, na verdade, um *cosplay*, um manto fabricado¹¹⁵ a mão pelo líder do grupo *kazejin*. Vestindo o *cosplay* por cima das roupas sentia-me agradecido e com sorte. Kakashi, além de um importante interlocutor, tornava-se um mentor para mim, iniciando-me neste ofício.

O *cosplay* era composto por três peças de roupa do personagem Itachi do *animê Naruto*: um grande manto em cores pretas com nuvens vermelhas, usada na parte superior do corpo; uma bandana prateada fixada em um tecido também escuro; e um anel em cores vermelhas. O *cosplay* não estava completo, faltavam ainda outros detalhes e acessórios, mas isto não era um problema e logo a coletividade de *cosplayers* me mostrou isto.

Logo após vestir a roupa, não havia um minuto sequer, dois *cosplayers* se aproximaram de mim e de modo muito espontâneo se posicionaram ao meu lado para tirar uma fotografia. Nunca havia dialogado com estas pessoas, nem as conhecia, mas de algum modo a partir da utilização desta indumentária parecia que estávamos agora conectados. Um dos rapazes, assim como eu, estava vestido e representava o personagem Itachi, entretanto sua caracterização havia sido meticulosamente planejada, contando com maquiagem, unhas pintadas, lente de contato e outros acessórios¹¹⁶.

Sem que houvesse qualquer planejamento estava pela primeira vez vestido como *cosplay*, tirando fotos com dois desconhecidos que muito entusiasmados me ofereciam de bom grado seus acessórios emprestados. Mesmo que nunca houvéssemos conversado, de algum modo nos entendíamos, a partir da utilização destas indumentárias tão características, baseadas em personagens da indústria do entretenimento *pop* japonês, criávamos um espaço de sociabilidade e de entendimento mútuo.

¹¹⁵ Kakashi possui uma loja e atende encomendas o público da região, produzindo roupas, *cosplays* e outros acessórios a partir de um processo manual.

¹¹⁶ Nesta ocasião, talvez por observar minha inaptidão e timidez frente a situação ou talvez fosse por perceber algumas limitações em minha caracterização, um dos rapazes me oferecia um de seus acessórios, um chapéu de palha com detalhes em papel que desciam pelo ombro.

Foto 16 – Iniciação a prática do *cosplay*

Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Durante aquele dia, ainda participaria de muitas outras fotografias. Ao caminhar pelo ambiente e muito frequentemente escutava a típica frase “posso tirar uma foto com você?”. As solicitações para realização de fotografias vinham tanto do público geral, que não faziam uso qualquer tipo de vestimenta, quanto do grupo *cosplay*. Fossem *cosplayers* ou não, havia uma ocorrência recorrente entre todas as fotografias, o posicionamento, a postura e os gestos adotados pelos participantes, que com seus corpos buscavam referenciar os personagens e as narrativas da obra. Caminhando pelo local, logo percebia que havia distintos modos de ocupação e participação dentro desta festividade e que haveria grandes diferenças entre vestir-se ou não de *cosplayer* durante o evento. Esta sensação também seria constatada pelos diferentes interlocutores, que em distintas ocasiões e entrevistas falaram sobre suas próprias percepções.

Seguindo a programação do evento, as 15:00 horas estava programado o início das atividades destinadas aos *cosplayers*. Tratava-se de um desfile entre os participantes, que seguiria a mesma proposta observada durante os eventos anteriores, onde o indivíduo deveria dançar, caminhar ou interpretar o personagem. A apresentação duraria um minuto, estando sob observação de quatro juízes que se posicionavam sentados bem à frente do palco. Como de costume, o melhor *cosplay* seria avaliado e premiado de acordo com sua colocação.

Durante o momento do desfile, os *cosplayer* foram convocados pelos organizadores do evento, reunindo-se atrás do palco e formando uma longa fila de participantes. A participação no desfile era aberta para todos que desejassem expor sua caracterização, havendo no local

uma lista de nomes a ser preenchida. No dia em questão, havia decidido não participar do desfile, pois imaginava que meu *cosplay* estava abaixo dos padrões esperados. Observando a distância, via na frente do palco um público enorme de curiosos e simpatizantes, que atrás das grades de proteção presenciavam e registravam os desfiles a partir de suas câmeras pessoais.

Após a realização do desfile, contando com a participação de mais de 30 *cosplayers*, o evento voltava a sua programação principal, vinculada a danças de *K-pop*. O palco seria novamente dedicado a organização de coreografias individuais e coletivas.

Com o término das apresentações de *cosplay*, houve uma dispersão gradativa que duraria aproximadamente uma hora, onde os *cosplayers* passaram a se deslocar pelas demais regiões do *shopping*, sempre alternando entre a caminhada e as fotografias. Espalhados no local, alguns circulavam sozinhos enquanto outros caminhavam em grupos de até dez pessoas. Cada grupo ou indivíduo possuía um itinerário particular e durante este momento já não era possível observar a todos.

Aproximadamente as 19:00 horas já não havia muitos *cosplayers* no local e em observância disto, também resolvi encerrar as atividades de incursão daquele dia. Muito satisfeito com o resultado, havia participado pela primeira vez de um evento como *cosplay*. Agora, tendo passado por esta atividade de iniciação e possuindo as fotos como evidência desta participação, finalmente teria acesso à coletividade *cosplay* da região.

***Cosplay*: sociabilidade e produção de sentido entre os jovens de Mato Grosso.**

Durante o dia 17 de maio de 2022, iniciaria o processo de inserção no grupo conhecido como *Panela Cosplay/Cosplay Cuiabá*. Seguindo as orientações disponíveis em suas redes sociais, enviei para o Instagram deste grupo uma fotografia atual na qual utilizava *cosplay*, solicitando-os minha inclusão enquanto membro legítimo desta coletividade. Durante o último evento observado, havia me submetido as suas normas e prescrições, passando por um processo iniciático de aprendizagem.

A partir do Instagram fui respondido por Sofia, uma das criadoras e administradoras do grupo, que muito assertivamente atendeu meu pedido. Entretanto, antes de me adicionar ao grupo do WhatsApp, Sofia me advertiu sobre as regras de convívio coletivo, trazendo-me as seguintes informações e alertas:

INFORMAÇÕES SOBRE O GRUPO: 1 - As informações sobre os próximos encontros serão colocadas na bio (local, horário, evento etc); 2 - todos os perfis que o Instagram *@cosplay_cuiaba* seguir fazem parte do

grupo (caso o perfil não te seguir me mande uma mensagem com seu @, e se possível uma foto de *cosplay*; 3 - antes dos encontros peço que me mandem uma foto de como vão, para eu poder postar nos storys e quando o pessoal tirar foto saber com quem era; 4 - se você grava Tik Tok e quiser colocar no insta do *Cosplay Cuiabá* pode me passar o link; 5 - caso você tenha uma loja também podemos divulga-la (que tenha haver com o mundo geek/nerd) a mesma coisa serve para venda de produtos *otaku* que quer desapegar; 6 - é totalmente proibido conteúdos violentos, sexuais ou que possam ofender alguém (religião, política etc). Lembrando a todos que somos um grupo bem variado, tanto em idades quanto ideologias. Qualquer duvidar mande mensagem a alguns dos adms.

Ao concordar com as regras estabelecidas, Sofia prontamente me adicionou ao grupo, me dando boas-vindas em seguida. Durante este dia, esperava acessar um seletor de circuitos de indivíduos que, assim como eu, haviam experienciado a prática do *cosplay*. Ao entrar no grupo logo percebia as reais dimensões desta coletividade, que reunia ao todo cerca de 130 pessoas, distribuídas entre residentes da região de Cuiabá e Várzea Grande.

O grupo foi criado no dia 23 de setembro de 2021 e tem como principal proposta reunir pessoas interessadas por uma mesma prática ou *hobbie*, o *cosplay*. Em suas redes sociais¹¹⁷, o grupo afirma que suas principais atividades envolvem a divulgação de *cosplayers* da região, planejamento de encontros e participação em eventos festivos particulares ou ações voluntárias.

Em geral, os encontros desta coletividade vinculam-se a ocasiões festivas relacionadas à indústria do entretenimento *pop* mundial (seja *nerd*, *geek* ou *otaku*). Além da participação em eventos organizados na região, o grupo também costuma produzir festividades autorais, promovendo encontros e comemorações particulares. Um bom exemplo envolve a participação desta coletividade em encontros organizados nos parques da cidade de Cuiabá, seguindo um modelo muito semelhante aos piqueniques norte-americanos. Seja qual for a ocasião, o que interessa para esta coletividade é vestir-se de acordo com seus personagens favoritos, criando um espaço de compartilhamento de interesses em comum, em um dado espaço de sociabilidade.

A partir do grupo do WhatsApp os participantes conversam e compartilham suas experiências, dando dicas aos demais membros sobre a feitura do *cosplay* e a compra de produtos e acessórios dedicados a esta atividade. Trata-se de uma coletividade com alta participação e em várias ocasiões é praticamente impossível acompanhar a velocidade dos

¹¹⁷ Muito interessante notar que durante o ano de 2022 muitos perfis em redes sociais como Instagram e Facebook foram criadas para divulgar outras coletividades de *cosplayers* em Mato Grosso. Exemplos são as páginas *cosplayotakusinop*, *cosplay.mt*, *uniãocosplaymt* e *primaveracosplay*, que podem ser todos encontrados pelo Instagram.

diálogos estabelecidos, havendo situações aonde o grupo chega a acumular de 300 a 400 mensagens diárias. A principal atividade observada neste aplicativo de mensagens instantâneas envolve a deliberação sobre a participação e desenvolvimento de eventos. Muito frequentemente listas são montadas neste grupo e cabe aos participantes confirmarem sua participação ou não em cada ocasião festiva. As listas chegam a acumular até 45 pessoas, entretanto a média de participação envolve de 30 a 35 pessoas. A participação nos eventos é livre e os membros não são obrigados a comparecer em todas as ocasiões

Possuindo um contato de maior proximidade com esta coletividade, passaria a entendê-los de forma muito mais lúcida, compreendendo sua dinâmica de organização e de produção de sentidos. Minha inclusão no grupo possibilitou o acesso a informações e contatos substanciais para a escrita desta dissertação. Procurando Sofia em certa ocasião, uma das idealizadoras e administradoras do grupo, buscava compreender de modo mais adequado as reais circunstâncias que levaram a formação desta coletividade, procurava entender quais eram as noções e entendimentos por eles compartilhados. Buscava atuar a partir de uma *descrição densa* destas atividades coletivas (GEERTZ, 1989), penetrando progressivamente em seu horizonte significativo e interpretando o fluxo do discurso social. Desta maneira, pretendia inspecionar os sentidos que este grupo atribui para si e para suas ações: o que eles fazem, como eles fazem e o que acham que fazem.

Durante o dia 05 de outubro de 2022, Sofia concordou em me ceder uma pequena entrevista, dialogando comigo a partir da plataforma de comunicação do Whatsapp. Durante a entrevista, Sofia me explicou sobre a formação desta coletividade, suas especificidades e sua respectiva importância para as pessoas que dela fazem parte.

Segundo a entrevistada, o grupo teve um início acanhado durante o final do ano de 2019, após sua eventual participação durante o evento SESC *Geek*, na unidade do SESC Arsenal em Cuiabá. Sofia explica que naquela época conhecia pouco sobre a prática do *cosplay* e que gostaria de se filiar a algum grupo dedicado a esta atividade. Ao saber que não havia na região nenhuma coletividade dedicada a esta temática, Sofia buscou criar¹¹⁸ um grupo entre os *cosplayers* que havia encontrado durante o evento, formando a primeira versão desta comunidade. Segundo suas palavras na íntegra:

Então começou ano passado, no evento do Sesc, o grupo. Foi meu primeiro evento de animes que eu fui de cosplay, né? E daí lá foi onde eu conheci a

¹¹⁸ Idealizado não apenas por Sofia, o grupo também contou com a participação de outro fundador, chamado de Guilherme, constantemente mencionado durante a entrevista.

galera que fazia cosplay, descobri que tinha mais gente aqui em Cuiabá, porque eu não sabia que tinha mais gente até esse evento. E foi lá que eu conheci todo mundo e nisso eu troquei o Instagram com algumas pessoas e uma delas era o Guilherme, que é um dos outros administradores. Daí quando eu cheguei em casa, eu fui postar as fotos e marcar o pessoal. Eu mandei mensagem no Instagram do Guilherme perguntando se tinha algum grupo de cosplayers, é, pra eu ficar sabendo de quando eu tivesse mais coisas, mas ele comentou que não tinha. E eu pensei: ué, como assim não tem um? Seria interessante fazer um, né? Para as pessoas, todos cosplayers se apoiarem e para ficar mais fácil da gente saber dos eventos e tudo mais, porque eu realmente não sabia, porque aqui em Cuiabá não tem tanta divulgação disso. Tinha o VGXP o Master Nerd, mas depois da pandemia, né? Foi sumindo assim. [...] Então daí eu mandei mensagem pra ele e perguntei, ele falou que não tinha. Falei, vamos criar? Vamos! Peguei o Instagram de todo mundo que eu tinha conversado no dia que eu tinha tirado foto e fui mandando mensagem perguntando se eles queriam montar esse grupo. Então começou assim, começou com 10 cosplayers e eu e o Guilherme cuidando, administrando e daí foi aumentando. [...] Em resumo, seria isso, não é? O grupo surgiu para juntar os cosplayers pra gente fazer encontros, a gente se divertir e ficar sabendo de tudo.

Sofia explica que o grupo envolve uma coletividade nada homogênea e que, portanto, o diálogo estaria limitado apenas aos assuntos relacionados e correlatos a prática do *cosplay*, evitando eventuais indisposições ou brigas por parte dos participantes. Isto também explica a opção dos organizadores deste grupo em mantê-lo privado apenas as pessoas que já haviam realizado esta atividade.

Então, e o grupo? Ele é bem variado. Eu não sei se você já parou para dar uma olhada assim no pessoal que está, mas tem gente que trabalha com tudo. É, tem gente com 12 anos, se eu não me engano, a Maria tem 12 anos, é a mais novinha do grupo. Tem gente bem mais velha. Então, como é um grupo muito variado, a gente não incrementa outros assuntos. A gente deixa só o que a gente divide. Que é fazer um cosplay, fazer essa coisa que a gente tanto ama, né? Por isso que é melhor manter ele mais fechado, porque é mais fácil de ser organizado, de dar menos briga, porque a gente quer ser, a gente é uma família, a gente é uma família, né? A gente divide o que gosta, cada um com suas diferenças, mas a gente é uma família.

O grupo é fechado pra isso, pra todos Os cosplayers se ajudarem, os cosplayers, tanto que tem aquelas regrinhas, não é? A gente evita muito assunto, a gente evita a política assunto de religião, porque não é esse o foco do grupo. Nosso foco é pessoas que gostam de animes, Marvel e DC, super-heróis, dividirem os seus gostos, né? Conversarmos sobre isso, fazermos o que a gente gosta, por isso que a gente também evita alguns assuntos, não é?

Sofia ainda explica durante a entrevista que o grupo se tornou muito relevante para os participantes, pois sua formação envolve o estabelecimento de uma coletividade conectada a

partir do compartilhamento de gostos em comum. Desta maneira, o grupo funcionaria enquanto importante meio de manutenção deste gosto, pois ao se encontrar com outras pessoas que também compartilham deste interesse específico, os sujeitos sentiram-se instigados e encorajados a continuar praticando, formando uma rede de afetos e influências mutuas.

Não, é incrível, é incrível. A relevância, pelo menos na minha vida e de algumas pessoas que já me falaram, é gigantesca, porque foi o que eu falei. A gente tá todo mundo se apoiando, dando dicas, é um grupo unido assim, eu considero a gente um grupo bem unido, no meu ponto de vista, acredito que de algumas pessoas também. Assim, a gente potencializa cada um, tem muita gente que começa a fazer cosplay, porque vê que tem mais gente fazendo ou então se impulsiona a fazer mais, toma como uma coragem extra. Eu, por exemplo, tinha 2 cosplays quando comecei, tipo em casa e tudo mais antes de saber dos eventos. Depois que eu fiquei sabendo dos eventos, você se anima para ter uma coisa nova, para competir, para ter desfile e você conhece gente nova que divide o mesmo gosto. É uma coisa maravilhosa assim, sério, eu acho que, enfim, eu acho que é isso. O cosplay se torna importante, porque te conecta com outras pessoas e a relevância é gigantesca na sua vida, é um hobby, é uma coisa que você gosta. Às vezes faz você esquecer, tem gente que passa por muita dificuldade na vida pessoal, mas quando está num evento está se divertindo, tá com pessoas que curtem a mesma coisa, podem ser ideologias completamente diferentes, mas naquele momento curtem a mesma coisa, então é isso.

Mesmo que constitua uma prática exitosa de produção de sociabilidade entre os jovens de Cuiabá e Várzea Grande, existem situações pouco agradáveis para aqueles que vestem o *cosplay*, segundo a entrevistada. Sofia relata momentos em que a atividade do *cosplay* passa a ser vista enquanto sinal de alguma patologia ou distúrbio, uma atividade de cunho infantil e, em algumas situações, algo vulgar. Como bem nos esclarece a interlocutora:

Quando a gente vai pro evento, muitas pessoas acabam vindo falar comigo depois, inclusive, normalmente não ocorre com quem está no panela (grupo), tipo assim entre si, são pessoas de fora mesmo, né? A gente vai para o evento, tem muito comentário quando é uma menina fazendo cosplay de alguma personagem um pouco mais sexualizada, tem muito assobio e, enfim, muitos comentários chatos, né? Também tem bastante do pessoal chamando a gente de retardado, de trouxa, falando nossa, que palhaçada é essa, né? Ou quando a pessoa já é mais velha, também fala que é pra pegar e ficar mais maduro. A gente sabe que não tem nada a ver, né? Mas acontece, acontece bastante da gente está nos eventos e escutar esses comentários, é bem chato.

Por outro lado, como observado durante as incursões etnográficas, a prática do *cosplay* envolve um esforço laborioso, que vai desde a elaboração e manutenção das fantasias até a

participação, interpretação e *performance* em palco durante as eventuais festividades e encontros. Longe de serem simples atividades infantis, o *cosplay* como observado exige um sério nível de comprometimento daqueles que o fazem. Tratamos aqui de uma forma possível de ocupação e produção de sentido dentro dos contextos sociais contemporâneos.

Mesmo que Cuiabá e Várzea Grande sejam os dois maiores municípios do estado de Mato Grosso, eles ainda representam uma região do interior do país e estão envolvidas em uma série de moralidades e tabus que preconizam uma única alternativa e estética de existência possível. Esta noção não suporta a potência de uma existência alternativa e tem dificultado/reprimido, mas não impedido, as práticas dos jovens desta região, que tem se empenhado e dedicado há mais de duas décadas à produção de condições favoráveis para o estabelecimento desta sociabilidade.

Sofia me trouxe importantes contribuições com suas falas, mas ela não foi a única a fazer apontamentos sobre a prática do *cosplay* durante este estudo. Em outras ocasiões, enquanto entrevistava membros de coletividades diversas, como foi o caso do grupo *Kazejin*, muitos foram os diálogos que envolviam a problematização sobre a atividade do *cosplay*. A baixo, seguem na íntegra aquelas contribuições e diálogos que considero mais significativos para esta dissertação:

Eu acho, que pelo menos da minha época, que brincar do cosplay é você gostar de um personagem e poder vestir, você vai homenagear, o cosplay é uma homenagem que você faz ao personagem, eu curto tanto o personagem que eu vou fazer uma homenagem. Eu vou vestir e as pessoas vão me ver e vão falar: aquele cara gosta daquele personagem. A outra parte é brincar, quando você está com o cosplay é outra maneira que você interage com o evento. Você estar andando ali a paisana é uma maneira, agora você colocou o cosplay é outra coisa, você consegue ter sensações, ter acesso, conversar, brincar com a galera de uma maneira muito mais ampla, coisa que você não conseguiria fazer se não tivesse de cosplay. (Thiago/Kakashi – líder do grupo Kazejin).

Uma coisa que eu percebi, assim quando eu comecei a ir de cosplay para qualquer lugar, independentemente de onde você esteja você vira a atração. Eu já fui de cosplay de coringa em um circo e o narrador chamou a atenção para mim e eu acho que foi o dia que eu mais tirei foto de toda a minha história cosplay. É um jeito totalmente diferente que você interage com as pessoas nos eventos, do que você ir apenas a paisana, só para visitar. [...] A importância do cosplay para mim é muito grande, pois interferiu em várias questões relativas a minha autoestima, eu era muito fechado antigamente, então me ajudou bastante a desenvolver a minha capacidade de interagir com as pessoas, me tornar mais sociável. Hoje muita gente fala como se eu fosse super extrovertido, mas eu ainda não vejo dessa forma, eu ainda me enxergo como se eu fosse introvertido, mas quando eu estou de cosplay é

como se fosse outra pessoa, eu me solto (Vilmar – Membro do grupo Cosplay Cuiabá).

Começo a falar um pouquinho com minha experiência, as vezes as pessoas podem achar meu ponto de vista um pouquinho mais careta, mas o que eu enxergo de bacana e de relevante no cosplay que me atraiu, é que eu acho muito interessante a ideia de que quando você veste o cosplay, você puxa mais um pouco para o lado da performance, que é incorporar trejeitos do personagem, se ele for mais reservado ou mais aberto, a forma como você trata as pessoas. Achei mais interessante esta parte interpretativa, que como você está se trajando como aquele personagem, você tentar naqueles contextos o que seria próximo de como ele agiria, que eu acho esta experiência um pouco mais rica, quando você está interagindo com a pessoa e ele pega e fala: nossa você parece mesmo com tal personagem. Não só pela aparência, mas pela forma como você está agindo e com essa experiência que eu já tive, eu vejo que a relevância do cosplay é quase uma experiência teatral, como lá você está interagindo e interpretando, você está dominando técnicas sociais, querendo ou não você vai aprender a conversar melhor com as pessoas, interagir e, querendo ou não, dali você já vai tirar a experiência que você vai poder utilizar em outros momentos para conhecer pessoas novas, para se adequar melhor a uma situação ou grupo e para mim essa é a experiência que eu tenho em relação ao cosplay. [...] Quando eu estou de cosplay, é como se eu estivesse usando um linguajar de persona, vestindo a persona mesmo, usando uma máscara e naquele momento, literalmente, eu não estou sendo eu, eu estou tentando aproximar o máximo possível daquele personagem. Tanto que a forma que eu aproveito um evento, difere muito se eu estou usando cosplay ou não. Já teve momentos que eu fui para São Paulo, para o evento que eu gosto, que é o Anime Friends, que eu fui sem cosplay para eu aproveitar o evento de outra forma, aproveitar como eu (Lucas – Membro do Grupo Kazejin).

Como observado, segundo os interlocutores escutados, existem diferenças consideráveis entre comparecer ao evento enquanto participante “comum” e ou frequentá-lo enquanto *cosplayer*. Existiria uma dupla posição e disposição entre estar ou não enquanto *cosplay* durante as festividades. Como descrito, a participação desta atividade não envolve apenas a utilização das indumentárias, mas afeta o próprio comportamento dos participantes, envolvendo um jogo muito característico entre o público presente. Tornando-se quase uma atração dentre outras atrações, o *cosplay* chega a ser comparado a uma experiência teatral pelos interlocutores, construindo um espaço lúdico de sociabilidade.

Seja como for, existem inúmeras possibilidades de pertencimento nos eventos dedicados aos apreciadores da indústria do entretenimento *pop* japonês e a prática do *cosplay* torna-se substancial durante estas ocasiões. Tratamos aqui de meios alternativos de existência em uma realidade contemporânea mundializada e *pop*. Entre o real e o imaginário, entre humanos e personagens, a sociabilidade é reinventada e praticada entre os jovens de Mato Grosso.

Conclusão

Possuindo como cerne as condições de sociabilidade *otaku* no estado de Mato Grosso, este último capítulo foi elaborado a partir de uma sistemática revisitação aos diários de campo, gravações e fotografias realizadas durante os últimos três anos. Tratou-se de um trabalho retrospectivo baseado em uma conduta analítico-descritiva dos contextos de sociabilidade jovem mato-grossense que envolvem o apreço pelos elementos da cultura *pop* japonesa.

A partir desta última sessão, objetivava compreender quais seriam estes eventos e de que maneira teriam funcionado enquanto espaço destinado à congregação destes jovens entusiastas. A observação contou com um total de oito incursões a campo que, portanto, foram distribuídas e organizadas a partir de um abundante¹¹⁹ número de páginas. Baseado em um alto nível de comprometimento, tanto com os interlocutores quanto com a academia, procurava incluir às descrições aquilo que considerava ser mais relevante para a elucidação destas condições de sociabilidade. Nem todas as entrevistas, diálogos, fotografias e observações foram incluídas a versão final desta dissertação e encontram-se registradas apenas nos materiais em posse do pesquisador.

Durante os três anos, as observações acompanharam os eventos organizados entre as três maiores cidades de Mato Grosso, entretanto existem ainda outras coletividades não observadas distribuídas pelo estado, implicadas e interessadas pelo desenvolvimento de ocasiões festivas e espaços de sociabilidade dedicados a indústria do entretenimento *pop* japonês. Isto revela um campo de estudos possível para aqueles que, assim como eu, desenvolvem um especial interesse pelos estudos relacionados às dinâmicas coletivas entre os jovens da região.

Devido às contingências pandêmicas vivenciadas, havia desde o início uma grande dificuldade que envolvia a participação em campo, entretanto, as eventuais dificuldades favoreceram a emergência de novas alternativas e acessos ao campo de estudo pretendido. O momento de adversidade trouxe novos desafios ao escopo teórico-metodológico adotado, oportunizando o desenvolvimento de análises que também considerassem as atividades e interações mediadas a partir das redes virtuais. A coletividade se reunia mesmo quando os corpos eram obrigados a se distanciar.

A investigação destes ambientes e condições festivas não estava limitada a observação do público jovem *otaku*, mas considerava o espaço de sociabilidade de modo integral,

¹¹⁹ Considero que em algumas situações as descrições chegam até serem um pouco fastidiosas.

portanto atuava em observância de outras pessoas e coletividades que também estavam envolvidas no processo de feitura destes eventos. Para tanto, em cada descrição busco situar quais foram os organizadores, os espaços utilizados e a dinâmica de relacionamento estabelecida entre participantes, não participantes, curiosos e simpatizantes que possuíam interesses lúdicos muito próximos.

Desta maneira, existiam nos eventos diferentes níveis de participação entre o público, a sociabilidade era construída a partir de uma prática polifônica e a partir de um número significativo de mãos. O melhor exemplo desta construção dialógica dos espaços de sociabilidade encontra-se na atividade de *cosplay*, que quase como uma atração a parte contribuiu de maneira significativa para o estabelecimento de um espaço lúdico de sociabilidade. A depender do local, havia distintos participantes que se dividiam entre: público geral, comerciantes, desenhistas, *cosplayers*, organizadores, curiosos, simpatizantes, transeuntes, organizações sociais, instituições privadas e muitos outros. Todos colaboraram e comprometeram-se, a sua maneira, com a construção destes espaços de sociabilidade dedicados as jovens coletividades do estado de Mato Grosso.

Importante dizer que esta dissertação foi construída a partir de discussões que convergem com a linha de pesquisa de número 2 (Sociabilidades, Identidades e Subjetividades) do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS) da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) e que desta maneira preocupava-se em dissertar sobre populações urbanas fronteiriças, que presenciam e vivenciam cotidianamente as circunstâncias resultantes de um intenso e complexo processo de mundialização.

Condensando boa parte daquilo que já foi discutido neste trabalho, podemos concluir que o processo de globalização foi, continua sendo, fundamental para a produção das subjetividades contemporâneas, uma vez que esse fenômeno abala os quadros referenciais constituintes da identidade (HALL, 2006). A identidade, não mais determinada enquanto estrutura homogênea e permanente, passa a ser interpretada enquanto elemento dinâmico e processual. A partir de novas realidades multiculturais e interétnicas surgem também novas maneiras de subjetivação ou de experiência subjetiva.

As investigações sobre os modelos contemporâneos de composição identitária e de subjetivação evocam uma compreensão de indivíduo que é social e produto das relações interétnicas, de convenções e encadeamentos socioculturais profundos. A construção da identidade, nesta perspectiva, é sempre aberta, coletiva e resultante de apropriações múltiplas, negar a diversidade desta composição é forjar uma identidade essencialista em permanência (LEMOS, 2004).

A globalização possibilitou uma impetuosa assimilação do público brasileiro pelas produções artístico-culturais da indústria do entretenimento mundial, oportunizando uma elaboração subjetiva nada homogênea. No Brasil, os *animês* e *mangás*, em todos seus possíveis gêneros e subgêneros, tem contribuindo desde a década de 1970 para uma produção díspar de indivíduo, que encontra nestas obras midiáticas a força motriz para subjetivar-se, envolvendo-se coletivamente em uma composição exultante.

A compreensão desta sociabilidade e desta vivência subjetiva tão característica revelou no estado de Mato Grosso um cenário de considerável prosperidade, que desde o início da década de 1990 tem produzido espaços dedicados a produção e compartilhamento de interesses ligados a indústria do entretenimento *pop* japonês. Há quase três décadas, diferentes participantes, inspirados pelos *animês* e *mangás*, têm se dedicado a criação de eventos, encontros e festividades, implicados com a construção e compartilhamento desta experiência *otaku* a partir de espaços especializados. No Brasil, os eventos são espaços responsáveis por produzir e regenerar o horizonte significativo do público participante, onde até mesmo a noção do que viria ser um *otaku* está associada e condicionada a experiência coletiva.

Nesta dissertação, temos tratado de uma assembleia muito específica, construída entre os jovens de Mato Grosso, que distribuídos entre as três maiores cidades do estado tem se dedicado a comunicação e compartilhamento de interesses comuns. Não apenas isto, estes jovens também tem comunicado maneiras possíveis de ser, estar e ocupar esta *metrópole comunicacional* (CANEVACCI, 2013), produzindo novos sentidos diante da recente intensificação das dinâmicas de interação internacional.

Apêndice: Algumas reminiscências *otaku* pelo mundo.

Jogos Olímpicos de 2020 em Tóquio

Comumente assinalado pelos pares acadêmicos (SAKURAI, 2007; SATO, 2007; LUYTEN, 2012), constata-se que os jogos Olímpicos de 1964 em Tóquio foram essenciais para a restauração da estima nacional japonesa, abalada pela derrota e ocupação das forças militares norte-americanas após a Segunda Guerra Mundial. O Japão havia desenvolvido um sentimento de inferioridade e a Olimpíada de 1964 serviu para “apresentar o Japão ao mundo como uma nação pacifista, reconstruída, voltada para o futuro e para o progresso” (SATO, 2007, p. 17). A Olimpíada de Tóquio atuou enquanto uma verdadeira vitrine, exibindo e introduzindo o arquipélago japonês ao mundo.

No ano de 2020, os jogos olímpicos regressam ao Japão e encontram um país muito diferente¹²⁰. De nação desconhecida em 1964, os japoneses, agora prestigiados e influentes, tornaram-se importantes exportadores de “bens culturais” em uma escala mundial. Esta ascensão japonesa lhe rendeu uma série de homenagens por parte de alguns dos competidores participantes. Foi um momento dedicado à contemplação Japonesa, onde o mundo demonstrou o seu apreço pela cultura e pelo povo que os recepcionava.

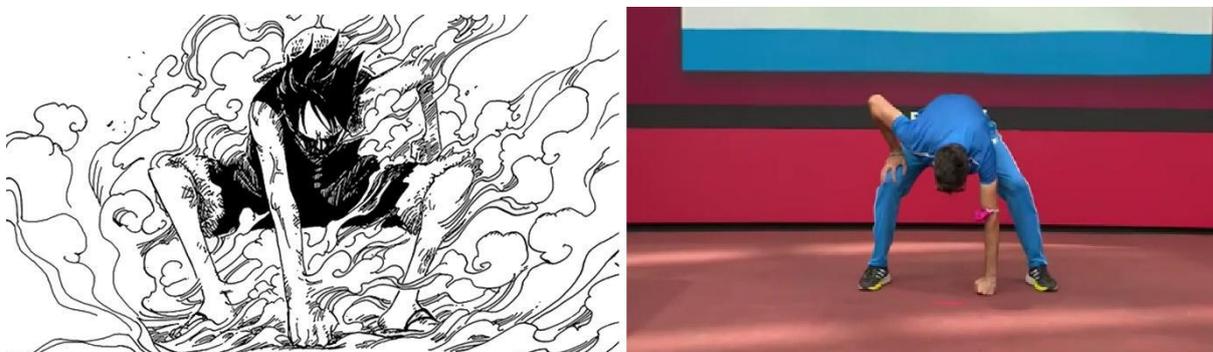
Cumprir destacar que uma das alternativas encontrada para homenagear o Japão vinculava-se à consagração e reconhecimento dos *animês* e *mangás*, estes dispositivos midiáticos de entretenimento. A partir de algumas apresentações e de comemorações inusitadas, os esportistas prestaram tributos a alguns personagens icônicos dos *animês* e *mangás*, momento que chamou a atenção dos *otakus* telespectadores, que logo reconheceram as referências.

Dentre as homenagens, aquela que ficou mais conhecida está ligada ao nome do atleta grego Miltiadis Tentoglou, que ao conquistar a medalha de ouro no salto em distância assumiu uma posição misteriosa para comemorar sua vitória. Para aqueles que compartilham do universo semiótico *otaku*, logo ficou evidente que esta posição fazia referência direta a um

¹²⁰ Um país altamente industrializado e tecnológico, ocupando a terceira posição entre as maiores economias mundiais em (2021).

personagem muito icônico dos quadrinhos japoneses. A homenagem prestada era direcionada ao personagem Luffy do *animê* e *mangá* One Piece¹²¹, de autoria de Eiichiro Oda.

Figura 15 – Personagem Luffy a esquerda e Atleta Miltiadis Tentoglou



Fonte: Edição feita pelo próprio autor. A esquerda imagem, retirada do capítulo 388 do *mangá* comercializado pela Shonen Jump. A direita o atleta grego Miltiadis Tentoglou, disponível em: <https://twitter.com/smileonepiece/status/1422251263991992323>.

Seguindo a mesma iniciativa, o norte-americano Payton Otterdahl adotou a pose de outro personagem conhecido desta mesma obra. Durante sua apresentação, o esportista imitou a posição do Cyborg Frank e gritou o seu famoso bordão “SUUUPPEERRR”, fazendo do momento um marco para os *otakus* que assistiam.

Figura 16 – Personagem Frank a esquerda e Atleta Payton Otterdahl a direita



Fonte: Edição feita pelo próprio autor. A esquerda imagem do personagem Frank, retirada do *animê* transmitido pela rede de streaming Crunchyroll. A direita o atleta norte-americano Payton Otterdahl, disponível em: <https://twitter.com/smileonepiece/status/1423319596401106957?lang=de>

¹²¹ Inicialmente publicada em julho de 1997, o enredo desta obra conta as aventuras de Monkey D. Luffy e sua tripulação pirata (Os Chapéus de Palha), que navegam pelos mares do mundo em busca do One Piece, o tesouro do antigo rei dos piratas.

Convém destacar que os atletas brasileiros também oportunizaram um momento significativo para coletividade *otaku*, assumindo uma posição icônica durante o pódio. Os esportistas Pedro Barros e Isaquias Queiroz procuraram referenciar o *Animê Dragon Ball*, lançando um golpe conhecido como *Kamehameha* para as câmeras.

Figura 17 – Personagem Goku, Skatista Pedro Barros e Canoísta Isaquias Queiros.



Fonte: A esquerda, imagem representativa do personagem Goku, retirada do *mangá* de Dragon Ball Z. Ao meio o atleta Pedro Barros, disponível em: <https://twitter.com/zamenza/status/1423139927399833601> A direita o atleta Isaquias Queiros, disponível em: <https://multiversonoticias.com.br/isaquias-queiroz-ouro>.

Ainda há uma última situação que gostaria de descrever. O tributo desta vez vem das atletas do Uzbequistão, que homenagearam o *animê* de *Sailor Moon* durante sua apresentação de ginástica rítmica. Utilizando trajes similares ao das personagens nesta ocasião competitiva, elas dançaram ao som da música de abertura da série, muito conhecida aqui no Brasil.

Figura 18 – À esquerda, protagonista Serena. À direita ginastas do Uzbequistão



Fonte: Edição do autor. A esquerda imagem representativa da protagonista Serena Tsukino, retirada do *mangá* de Sailor Moon. A direita as ginastas do Uzbequistão, disponível em: <https://twitter.com/nerdbunker/status/1424017642654941195>

Por fim, cabe mencionar também o vídeo¹²² de abertura organizado pela Rede Globo de Televisão, transmissora oficial das Olimpíadas no Brasil. Adotando um traço característico, seguindo os padrões dos desenhos japoneses, a Globo produziu uma vinheta de abertura para programação das olimpíadas. O vídeo conta com apenas 1 minuto e meio, onde transita entre as cenas animadas e os acontecimentos da vida real, dando especial destaque aos atletas brasileiros. No *Youtube* da emissora, a nota descritiva destaca: “Assista agora à chamada especial para os Jogos Olímpicos de Tóquio que transforma os atletas em personagens de *animê*”. Dentre os quase 600 comentários do vídeo, muitos comemoram a inserção e escolha feita pela rede Globo e agradecendo o reconhecimento, incentivam a emissora a investir em uma produção própria.

Figura 19 – Tributo prestado pela Rede Globo às animações Japonesas



Fonte: Edição feita pelo próprio autor. Imagens retiradas diretamente do vídeo da rede Globo, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P07qv8PZZW4>

Deste modo, podemos observar que as mídias televisivas¹²³ nacionais não se dedicam exclusivamente ao ataque dos *animês* e *mangás*, assim como observado com as manifestações das emissoras Record e Band. A Rede Globo de Televisão parece ser um pouco mais favorável a este movimento da juventude brasileira, que ela mesmo ajudou a construir desde 1968 (MONTE, 2010). Inclusive, em uma de suas famosas telenovelas chegou a incluir um personagem¹²⁴ “tipicamente *otaku*”, bastante conhecido na época por seu comportamento inusitado.

Cabe salientar que a rede Globo de televisão, durante anos, foi responsável por disponibilizar em seu quadro matinal a conhecida TV Globinho. Nesta programação destinada

¹²² O vídeo pode ser visto aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=P07qv8PZZW4>

¹²³ Como destaca Sandra Monte (2010), a Televisão aberta foi e continua sendo um dispositivo fundamental para o sucesso dos *animês* e *mangás* no Brasil.

¹²⁴ Personagem Yuri, interpretado pelo ator Drico Alves na telenovela “A Força do Querer” (2017).

ao público infantil, que atuou entre o período de 03 de julho de 2000 até 01 de agosto de 2015, diferentes animações e atrações japonesas foram exibidas. Entre eles estão: *Dragon Ball*, *Yu-Gi-Oh*, *InuYasha*, *Hamtaro*, *Digimon*, *Beyblade*, *Sakura Card Captors*, *Samurai X*. Esta dedicação as produções japonesas, fez da TV Globinho um programa bastante querido ao público *otaku*, que ainda nos dias de hoje pedem o seu retorno a programação habitual.

Agora, voltando a discussão inicial, é preciso discutir que a manifestação destas homenagens revela como a indústria do entretenimento japonês conseguiu produzir e influenciar intensamente o imaginário ocidental. Construindo uma série de ressonâncias pelo mundo, o *Japão pop* funciona como um embaixador cultural, levando um pouco a cultura japonesa através das aventuras de personagens coloridos e carismáticos. (NAGADO, 2007, p. 72). Pouco interessado e versado em atividades belicosas, o Japão tem favorecido uma autoridade persuasiva, muito mais amigável aos olhos e aos ouvidos ocidentais, se atentando a produção e exportação de referências midiáticas populares.

Lutas e manifestações: engajamento político dos jovens *otakus* chilenos

Agora, direcionando-me a outra ocasião que não as olimpíadas de 2021 em Tóquio, gostaria de falar brevemente sobre os protestos organizados pela juventude *otaku* chilena. Verso sobre as atividades resistivas e combatentes, que fazem uso dos *animês* e *mangás* enquanto importantes “armas” e ferramentas contra o sistema opressivo vivenciado. A situação que evoca minha atenção ocorreu durante o ano de 2019, durante os protestos chilenos contra o sistema econômico neoliberal adotado pelo país, do até então presidente Sebastian Piñera. Nesta situação, jovens e adultos utilizaram amplamente das representações midiáticas dos *animês* e *mangás* como importantes materiais de insurreição contra o regime autoritário, o que fez do campo de batalha um espaço abertamente ocupado pelas figuras e personagens dos *animês* e *mangás*.

Foto 17 – Cartazes presentes na manifestação chilena no ano de 2019



Fonte: A esquerda o personagem Meruem, do *animê* Hunter x Hunter. Disponível em: <https://www.facebook.com/publicidadpirata/photos/pcb.2852511831449050/2852508404782726>.
A direita personagem Nico Robin, de One Piece. Disponível em: <https://www.facebook.com/publicidadpirata/photos/pcb.2852511831449050/2852508721449361>

Ao verificar a imagem situada à esquerda, é possível notar que a frase observada apresenta um sentido que independe da gravura situada na parte inferior, a mensagem é clara por si só. Entretanto, nesta situação, os jovens que fazem uso destes materiais optam por deixar claro a procedência desta sentença, que vem de um *animê*. Eles afirmam uma dada condição e identidade *otaku*, extensivamente afetada e inspirada pelos dispositivos midiáticos japoneses.

Como descrevi anteriormente, os *animês* e *mangás* não podem ser simplesmente observados a partir de uma ótica de infantilidade, ocupando espaço de inferioridade em relação a outros materiais literários e audiovisuais (Como telejornais, romances, livros didáticos, etc). Longe de serem meros produtos destinados ao público infantil, as produções japonesas trabalham com questionamentos éticos e políticos muito pertinentes e significativos, que em muitos casos apontam para caminhos alternativos de ligação com a vida e fuga de existências normativas, objetificadas e *dóceis* (FOUCAULT, 2004). Deste modo, as produções japonesas afetam os padrões de sociabilidade, fala, comportamento e sobretudo os modos de ligação e produção de sentido com a vida social de um coletivo, de ser e estar, no âmago das complexidades socioculturais contemporâneas. No caso chileno, os *otakus*, influenciados pelos dispositivos midiáticos japoneses, foram responsáveis por uma

intercessão muito particular, promovendo uma atualização inédita nos padrões de insurgência e das lutas coletivas.

Foto 18 – Jovem protestante presente na manifestação chilena no ano de 2019



Fonte: <https://www.facebook.com/publicidadpirata/photos/pcb.2852511831449050/2852507368116163/>.
Na imagem é possível observar um jovem *otaku* chileno, pedindo pela renúncia de Sebastian Piñera.

Como afirmava um dos jovens chilenos: “*Otaku pero nunca Facho*” (em tradução direta: *otaku*, mas nunca fascista), frase esta que me inspirou a escrever estes curtos parágrafos e que introduz muito bem os leitores a esta nova dinâmica identitária *pós-moderna*, discutida por Stuart Hall (2006). Aqui, já não há mais um eu coerente, essencial e fixo, entretanto, “Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas” (p. 13). Versamos sobre uma multiplicidade de identidades que orbitam, atravessam e compõem o mesmo corpo, onde ser *otaku* não significa ser mais infantil ou menos engajado ao contexto político nacional, mas quer dizer que esta é mais uma das tantas identidades possíveis a serem ocupadas e articuladas (ou contrastadas) em sua trajetória pela vida. *Otaku* sim, desinformado jamais.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRADEMI. Página inicial da ABRADEMI. 2022. Disponível em: <https://www.abrademi.com/>. Acesso em 22 de abril de 2022.

AMARAL, Adriana; DUARTE, R. “A Subcultura cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e off-line”. In: BORELLI, Sílvia; FREIRE FILHO, João. *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: Educ, 2008.

ARRUDA, Douglas Vinnicius et al. A prática do Cosplay para pensar a cultura juvenil. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. p. 1-10. 2015.

AVANCINI, Atilio; CORDARO, Madalena Hashimoto; OKANO, Michiko. (orgs.). *Conceitos estéticos: do transtemporal ao espacial na arte japonesa*. 1ª edição. São Paulo: Universidade Federal de São Paulo, 2021.

BARBOZA, Renata Andreoni; DA SILVA, Rogério Ramalho. Subcultura Cosplay: a extensão do Self em um grupo de consumo. *ReMark-Revista Brasileira de Marketing*, v. 12, n. 2, p. 180-202, 2013.

BARI, Valéria Aparecida; VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com base em depoimentos de universitários. *Inf. & Soc.* v.17, n.2, p.13-19. 2007

BARRAL, Étienne. *Otaku: Os filhos do virtual*. São Paulo: Senac, 2000.

BARRETO, Alessandra Siqueira; SILVA, Felipe, de Oliveira. Pedacos físico-virtuais: o Circuito Otaku em Uberlândia. *Horizonte Científico*. p. 01-29, 2011.

BAZZO, Juliane; SCHMIGUEL, Kelli; SUAREZ, Roselaine Mana Lucena. ‘Escola em Quarentena’: um projeto de registro antropológico de memórias educacionais durante a pandemia da Covid-19. *AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento*, v. 9, n. 2, p. 234-240, 2020.

BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

BRAGA JUNIOR, Amaro, Xavier. *Desvendando o Mangá Nacional: reprodução ou hibridização? Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil*. p.161. Dissertação de Mestrado em ciências sociais. Universidade Federal de Pernambuco. 2005.

CANEVACCI, Massimo. *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel, 2004.

CANEVACCI, Massimo. A comunicação entre corpos e metrópoles. *Revista Signos do Consumo*, v. 1, n.1, p. 8-20, 2009.

CANEVACCI, Massimo. “Performática ubíqua: metrópole comunicacional, arte pública, cultura digital, sujeito diaspórico, crânio sonante”. In: RAPOSO, Paulo *et alii*. *A Terra do não-lugar: diálogos entre antropologia e performance*. Florianópolis: Ed. UFSC/INCT Brasil Plural, 2014. pp. 287-309.

CARDOSO OLIVEIRA, Roberto. O trabalho do antropólogo. *São Paulo: UNESP, Paralelo*, v. 15, 2006.

CARDOSO, Ruth, Vilaça, Correia, Leite. Aventuras de antropólogos em campo ou como escapar das armadilhas do método. In: CARDOSO, Ruth, Vilaça, Correia, Leite. (Org.). *A Aventura Antropológica: teoria e pesquisa*. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

CAVALCANTE, João Paulo Braga. *Conexões entre o mundo on-line e a vida off-line: otakus e cultura de consumo na era da internet*. P. 151. Dissertação de mestrado em Sociologia - Programa de pós-graduação em sociologia, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2008.

CLIFFORD, James. Sobre a autoridade etnográfica. In: CLIFFORD, James. *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1998.

COELHO Jr, L; SILVA, Sara Santos. *Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói*. Revista Brasileira de Desenvolvimento e Humano, v. 17, n. 1: 64-75. Disponível em. Acesso em 25 set. 2012

COSTA, Carolina Bitencourt da et al. Performance cosplay: mito, rito e práticas (religiosas) da cultura pop. 2019.

COSTA, Vlad Schüler. *Geração Sentimental: Trajetórias e Carreiras Entre Os Otakus*. p. 106. Monografia de bacharelado em Ciências Sociais - Centro de Ciências Humanas e Naturais, Universidade Federal do Espírito Santo, 2012.

DA MATTA, Roberto. O ofício de etnólogo, ou como ter anthropological blues. *Boletim do Museu Nacional: Nova Série: Antropologia*, n. 27, 1978.

DE ALMEIDA, Cleusa Albilia. Jovens de chapa e cruz: consumo de mangás para a produção de sentidos. *Missões: Revista de Ciências Humanas e Sociais*, v. 4, n. 2, 2018.

ESTADO DE MATO GROSSO. *EDITAL nº 010/2015/CEC/SECEL – MT*. Seleção de projetos de história em quadrinhos “PRÊMIO QUADRINHOS MT. 2015. Disponível em: www.iomat.mt.gov.br/apifront/portal/edicoes/publicacoes_ver_conteudo/774166. Acesso em: 25 de abril de 2022.

ESTADO DE MATO GROSSO. *RESOLUÇÃO Nº. 25/2015 – CEC/MT*. 2015. Disponível em: <http://liferayee.mt.gov.br/documents/21013/135537/EDITAIS+CULTURA.pdf/3fd95149-d33d-4926-aaa-c97265d0c39e>. Acesso em: 25 de abril de 2022.

FONSECA, Claudia. Quando cada caso não é um caso. *Revista Brasileira de educação*, v. 10, n. 1, p. 58-78, 1999.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*; organização e tradução de Roberto Machado. 13ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara/Koogan, 1989.

GEERTZ, Clifford. *Obras e vidas: o antropólogo como autor*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

GREINER, Christine. *Leituras do Corpo no Japão*. São Paulo: N-1 Edições, 2015.

GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos 'Otakus', do Japão ao mundo. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, v. 37, n. 2, p. 133-152, 2014.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: PUC, 2016.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. London: Sage, 2000.

ISSA, Victor Eiji. Curtindo a liberdade: os otakus e sua relação com o bairro oriental. *Parágrafo*, v. 1, n. 1, p. 147-160, 2013.

ISSA, Victor Eiji. *Otaku: um sujeito entre dois mundos*. Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade. P. 144. Dissertação de mestrado em Antropologia Social - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015.

INGOLD, Tim. *Antropologia: para que serve*. Petrópolis: Vozes, 2019.

KAWAHARA, Nelson, Yuwao. Fragmentos da História da Imigração Japonesa Para o Brasil. *Avanços & Olhares*, Nº 7. 2021.

LEMOS, André. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma "Cultura Copyleft"? *Contemporanea*. Bahia, v. 2, n. 2, p. 9-22, 2004.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *A antropologia diante dos problemas do mundo moderno*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *A outra face da lua: escritos sobre o Japão*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

LOURENÇO, André, Luiz, Correia. *Otakus: Construção e Representação de Si Entre Aficionados por Cultura Pop Nipônica*. P. 373. Tese de doutorado em Antropologia Social – Museu Nacional, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª edição. São Paulo: Hedra, 2012.

LUYTEN, Sônia. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. In: *XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Belo Horizonte (MG)*. 2003.

LUYTEN, Sônia. Maria, Bibe. Mangá e Animê ícones da cultura pop japonesa. *Fundação Japão em São Paulo*. São Paulo, p. 1-11, 2014.

MARCUS, George. Identidades passadas, presentes e emergentes: requisitos para etnografias sobre a modernidade no final do século XX ao nível mundial. *Revista de Antropologia*. São Paulo, nº 34, p. 197-221, 1991.

MASSEY, Doreen. Um sentido global de lugar. In: ARANTES, Antonio Augusto (org.). *O espaço da diferença*. Campinas: Papyrus, 2000. p. 176-185.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 17, n. 49, p. 12-29, 2002.

MAGNANI, José G. C. Os circuitos dos jovens urbanos. *Tempo Social – Revista de Sociologia da USP*. v. 17, n. 2, p. 173-205, 2005.

MINAYO, Maria, Cecília, de Souza. Et al. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. In: *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

MONTE, Sandra. *A presença do animê na TV brasileira*. Editora Laços, 2010.

MÓNICO, Lisete. et al. A Observação Participante enquanto metodologia de investigação qualitativa. *CLAIQ*, v. 3, p. 724-733, 2017.

NAGADO, Alexandre. *Almanaque da cultura pop japonesa*. Editora Via Lettera e Livrar, 2007.

NAKAGAWA, Hisayasu. *Introdução a Cultura Japonesa: Ensaio de Antropologia Recíproca*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NASCIMENTO, Joana Godinho. *O mundo animado dos desenhos-antropologia e cultura pop japonesa*. P. 106. Tese de Doutorado em Antropologia – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade de Nova Lisboa, 2016.

NOVACK, Franciele Cavalheiro et al. Mapeamento do Patrimônio Histórico e Cultural de Cuiabá-MT: tecnologias aplicadas, representatividade e história. *Revista Científica ANAP Brasil*, v. 12, n. 27, 2019.

NUNES, Mônica, Rebecca, Ferrari. Consumo musical nas culturas juvenis: cosplay, mundo pop e memória. *Revista Contracampo*, Rio de Janeiro, n. 25, p. 80-96, 2012.

NUNES, Mónica, Rebecca, Ferrari. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 430-445, 2013.

OKANO, Michiko. *Ma: Entre Espaço da Arte e a Comunicação no Japão*. 1º edição. Rio de Janeiro: Editora Annablume, 2012.

PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre, n. 42, p. 377-391, 2014.

PERES, Leandro Ayres; SOARES, André Luis Ramos. Animes e Otakus: Um Olhar do Audiovisual Ao Grupo. *Vivência: Revista de Antropologia*, v. 1, n. 52, p. 191-213, 2018.

RABINOW, Paul. “Representações são fatos sociais: modernidade e pós-modernidade na antropologia” in: RABINOW, Paul. *Antropologia da Razão*. Ensaios de Paul Rabinow. Organização e tradução de João Guilherme Biehl. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999. p.71-105.

ROMANELLI, Geraldo. A entrevista antropológica: troca e alteridade. In: ROMANELLI, Geraldo; ALVEZ, Zélia, Maria, Mendes, Biasoli. (Org.). *Diálogos metodológicos sobre prática de pesquisa*. Ribeirão Preto: Summa Ltda, 1998, p. 119-133.

ROSALDO, Renato. Da porta de sua tenda: o etnógrafo e o inquisidor” in: *A escrita da cultura. Poética e política da etnografia*. Rio de Janeiro: Editora UERJ; Papéis Selvagens, 2016.

SAKURAI, Célia. *Os japoneses*. 6º edição. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

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

SECRETARIA DE ESTADO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO - SEDEC. *Monumentos Históricos*. Mato Grosso. Disponível em: <<http://www.sedec.mt.gov.br/-/3027115-monumentos-historicos?inheritRedirect=true>>. Acesso em: 20 ago. 2022.

SESC MT. *Oficina de Mangás com Natasha Hoshino - Sesc Geek*. Disponível em:https://www.sescmt.com.br/index.php/event/oficina-de-mangas-com-natasha-hoshino-sesc-geek/?instance_id=4516. Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

SIMMEL, Georg. Sociabilidade – Um exemplo de sociologia pura ou formal. In: FILHO, Evaristo, de Moraes (org). *Georg Simmel: Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983, p. 165-181.

STRATHERN, Marilyn. *O Gênero da dádiva*. Problemas com as mulheres e problemas com a sociedade na Melanésia. Campinas: Editora Unicamp, 2006.

VELHO, Gilberto. *Individualismo e Cultura*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VIEIRA, Mônica de Fátima Rodrigues Nunes; COSTA, Ana Paula Silva Ladeira. Oferta de produção audiovisual durante a pandemia de Covid-19: estratégias e adaptações da Rede Globo e Netflix. *RuMoRes*, v. 29, n. 15, p. 300-328, 2021.

VILLAÇA, Nizia Maria Souza. Cidade, Periferia e Culturas Policentricas. *Revista Contracampo*, Rio de Janeiro, n. 22, p. 193-203, 2011.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. “O Conceito de Sociedade em Antropologia”. In: *A Inconstância da Alma Selvagem* (e outros ensaios de antropologia). São Paulo: Cosac & Naify, 2002. 1989. pp. 295-316.

WAGNER, Roy. *A invenção da Cultura*. Rio de Janeiro: CosacNaify, 2010.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. *Mangás e animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus*. P. 77. Dissertação de mestrado em Antropologia Social - Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2009.

ANEXOS

Anexo I – Questões condutoras dos diálogos.

Questões dedicadas aos *cosplayers* entrevistados:

- 1 – O que é o *cosplay*?
- 2 – Qual a relevância de se fazer *cosplay* para você?
- 3 – Existem diferenças entre comparecer nos eventos com e sem *cosplay*?
- 4 – Existe algum grupo dedicado a coletividade *cosplay* em Mato Grosso?
- 5 – Você compra ou produz manualmente as vestimentas utilizadas?

Questões dedicadas aos desenhistas e quadrinistas entrevistados:

- 1 – Primeiramente, você se considera um *mangaká* ou um desenhista? Quais as diferenças?
- 2 – Como entrou no ramo de quadrinização? A quanto tempo trabalha com quadrinhos?
- 3 – Existe algum grupo dedicado a feitura dos quadrinhos aqui em Mato Grosso?
- 4 – Quais quadrinhos ou fanzines já produziu?
- 5 – Você se inspira em algum *mangaká* estrangeiro ou quadrinista nacional?
- 6 – Considerando o estado de Mato Grosso, quais são as dificuldades envolvidos no processo de quadrinização?

Questões dedicadas ao público *otaku* geral:

- 1 – Você se considera *otaku*? O que é um *otaku* para você?
- 2 – Quais os eventos dedicados ao público *otaku* na cidade? De quais já participou?
- 3 – Além dos eventos, existem outras formas de encontro que envolva a coletividade *otaku*?
- 4 – Como observa a falta dos eventos nestes dois últimos anos de pandemia? Considera este evento importante para o público?
- 5 – Qual a relevância dos *animês* e *mangás* para você? Por que eles lhes chamam a atenção?