

A INFLUÊNCIA DA CULTURA OTAKU NA SOCIEDADE OCIDENTAL

Carlos Barros

CEI – Centro de Estudos Interculturais

Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto

Artigo realizado no âmbito da Bolsa de Integração na

Investigação Científica e Desenvolvimento -IPP/Santander

Totta

carlos.barros.1990@hotmail.com

Resumo

Com este artigo pretende-se contar a história e o impacto da cultura *otaku* (cultura pop japonesa) na sociedade ocidental, com principal ênfase nas relações Japão-Estados Unidos da América e ainda com uma pequena ênfase no efeito desta subcultura em Portugal. Durante o artigo abordar-se-ão temas históricos e actuais sobre o que levou ao desenvolvimento desta subcultura, como a história Japonesa, o desenvolvimento pós-guerra do Japão, a influência americana no *anime* japonês e posterior influência japonesa nos *cartoons* americanos, o desenvolvimento do cinema japonês com o género *tokusatsu*, entre muitos outros.

Abstract

With this article the author tries to tell the history and the impact of the *otaku* culture (Japanese pop culture) in the western society, being the main emphasis the Japan-United States relations, and the secondary emphasis the effect of this subculture in Portugal. The article will address historical and contemporary themes which led to the development of this subculture: the Japanese history, the post-war development of Japan, the American influence in the Japanese anime and late Japanese influence in the

American *cartoon*, the development of Japanese cinema with the *tokusatsu* film genre, among many others.

Agradecimentos:

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que me ajudaram:

à Olinda Graça (Blue-Jay) e ao Luís Canau, que me apresentaram a maior parte das pessoas com quem falei; à Leonor Pinela pela sua pesquisa, uma vez que me forneceu uma grande panóplia de informação, conseguida através das suas vivências *in loco* e através da sua pesquisa na Hemeroteca de Lisboa e na Biblioteca da Cinemateca Portuguesa; ao Filipe Marques da *Revanime* por ter posto ao meu dispor a sua informação sobre as *fansubs* portuguesas; ao administrador do *ClubOtaku* que, apesar de querer manter o seu anonimato, ainda assim me permitiu falar sobre o site e me respondeu à maior parte das minhas dúvidas; à comunidade do site *anime.pt* que sempre se mostrou disponível para me ajudar, com especial atenção ao utilizador *Sharinflan*, com as suas observações sagazes e conhecimento indiscutível. Queria agradecer também ao meu professor de português do ensino secundário, Carlos Afonso, por me ter ajudado a rever este documento apesar de ter pouca disponibilidade, à Alexandra Manuela Barros por me ter ajudado na revisão final do documento e por último à Doutora Clara Sarmiento, responsável pelo CEI, por me ter permitido desenvolver este projecto e por me ter acompanhado passo a passo e por ter feito uma revisão pormenorizada a este artigo.

Dedico este artigo a toda esta gente e ainda a todos os *otaku*, especialmente os portugueses, que lutam todos os dias para que a cultura não morra. Desde já muitíssimo obrigado.

A influência da cultura Otaku na sociedade ocidental

Apresentação e definição de objectivos

Como algumas das fontes para este artigo são experiências vividas na primeira pessoa, gostaria de começar apresentando-me e definindo os seus objectivos. Antes de enveredar no caminho universitário, eu tinha já experiência no mundo da tradução como “*fansuber*”, ou seja, um tradutor amador e voluntário de *anime*, isto é, desenhos animados japoneses (o conceito é bastante complexo e será explicado com alguma brevidade mais adiante).

Durante o meu tempo enquanto “*fansuber*”, entrei em contacto com uma cibercultura fascinante, os *otaku*, na qual fiquei imerso, o que derradeiramente me levou a escrever este artigo.

O objectivo deste artigo é, numa linguagem o mais simples e clara possível, explicar a qualquer um que o leia a influência desta subcultura cibernética. Mas sendo o tema tão abrangente, focar-me-ei principalmente na sua história e impacto.

O que é um otaku?

Ao iniciar a minha pesquisa para este artigo, pensava que *otaku* significaria “uma espécie de *nerd* por animação, banda desenhada, vídeo-jogos e outros aspectos da cultura japonesa”. A verdade está longe disso. Acontece que, no Japão, a palavra tem uma conotação negativa, que de alguma forma foi transformada em positiva, quando transposta para a sociedade ocidental e mais propriamente para a americana. A verdade é que, como me foi devidamente apontado pelo utilizador *Sharinflan* do fórum *anime.pt*, num tópico criado por mim, “...*tal palavra já foi posta no dicionário de Oxford há uns anos atrás.*”

“*otaku*

substantivo (plural da mesma forma)

(In Japan) a young person who is obsessed with computers or particular aspects of popular culture to the detriment of their social skills”

Procurando por definições em outros dicionários de referência, encontrei uma definição mais próxima da ocidental, no dictionary.com apesar de ainda definir o termo como derogatório:

“Otaku

noun

an avid collector or enthusiast, esp. one who is obsessed anime, video games, or computer and rarely leaves home.

Word Origin

Japanese 'house'

Usage Note

derogatory slang”

Já no *urban dictionary* (um dicionário de calão escrito pelas massas), encontram-se também várias definições para a palavra, sendo esta a que aparece primeiro:

"otaku

Otaku is the honorific word of Taku (home).

Otaku is extremely negative in meaning as it is used to refer to someone who stays at home all the time and doesn't have a life (no social life, no love life, etc)

Usually an otaku person has nothing better to do with their life so they pass the time by watching anime, playing videogames, surfing the internet (otaku is also used to refer to a nerd/hacker/programmer).

In the Western culture, people confuse otaku to be something positive like "Guru". If you think about it, it's not really good to be called a guru if it means you are a total loser who can't socialize with other people except through the Internet.

Other Japanese words which have been confused by Westerners also include but not limited to: Anime, Manga, etc".

Um denominador comum numa parte das entradas populares do *urban dictionary*, e que muitas outras fontes apontam, é o facto de na sociedade ocidental (mais propriamente nos Estados Unidos, mas também devido à grande influência destes em países terceiros), o termo *otaku* tem uma conotação positiva. O/a utilizador/a *Erin*, escreveu a 19 de Dezembro de 2003:

“[...]Americans use this term to call themselves "fanboys" or "fangirls" with almost no knowledge of the horrific roots behind the word. “

É, de facto, extraordinário o desconhecimento da origem do termo.

O termo “*otaku*” foi cunhado pela primeira vez pelo ensaísta Nakamori Akio, nos anos 80, na revista de banda desenhada de porno “*soft-core*” *Manga Burikko*, num artigo com o título “*Otaku no Kenkyu*” que se traduz como “*Pesquisa Otaku*”. O site Neojaponisme apresenta uma tradução do artigo. No excerto que apresento, ele diz que eles são:

“[...] over ten-thousand young men and women gathered from all over Tokyo, but rather their eccentricities. How can I put this? They’re like those kids — every class has one — who never got enough exercise, who spent recess holed up in the classroom [...]”

Descreve também a sua aparência:

“The boys were all either skin and bones as if borderline malnourished, or squealing piggies with faces so chubby the arms of their silver-plated eyeglasses were in danger of disappearing into the sides of their brow; all of the girls sported bobbed hair and most were overweight, their tubby, tree-like legs stuffed into long white socks.”

E acaba, concluindo, dizendo como eles eram chamados na época, de maníacos ou de fanáticos, acabando por baptizá-los de *otaku*:

“These people are normally called “maniacs” or “fanatics,” or at best “nekura-zoku” (“the gloomy tribe”)[...] For whatever reason, it seems like a single umbrella term that covers these people, or the general phenomenon, hasn’t been formally established. So we’ve decided to designate them as the “otaku,”[...]”

Lawrence Eng, um doutorado que se especializou na cultura *otaku*, explica que, apesar da sua relutância em acreditar em tais explicações, o significado original da palavra *otaku* é “sua casa”, ou, num sentido mais amplo, uma forma muito formal de “tu” em japonês. Então, a palavra mais aproximada na cultura portuguesa para “*otaku*”, seria “você”, (num sentido formal e não derogatório) ou “vós”. Como os “maníacos” se tratavam pelo pronome “*otaku*” entre si tão frequentemente, as pessoas de fora começaram a tratá-los assim também, um pouco à semelhança dos portugueses que começaram a tratar os britânicos por “camones”, pois usam a expressão “Come on!” tão frequentemente.

Outra boa fonte de informação sobre o assunto é o documentário *Otaku Unite!*, que, logo nos primeiros minutos, define o termo *otaku* como “*nerd* obsessivo” e que afirma que o termo não é de todo positivo, reafirmando que os média japoneses a utilizam com uma conotação negativa (o que leva a população em geral a não aceitar bem o termo). Na verdade, a subcultura *otaku* é tão mal vista que o antigo governador de Tóquio, Shintaro Ishihara, na altura do *tsunami*, causado pelo último terramoto no Japão, disse que os *otakus* mereceram que duas convenções (a *Tokyo International Anime Fair* e a *Anime Contents*) fossem canceladas:

“I wasn't sure what the major publishers were paranoid about.... There was the Anime Fair...but, they said, "We will not go and will hold [another anime event] at Makuhari." Then, the earthquake happened. Both were cancelled. [I thought] they deserved it.”

Óbvio que uma declaração destas não poderia passar sem ser punida, sendo que a sua punição foi ser reeleito por mais um mandato. No entanto, o documentário, tal como o *urban dictionary* referido mais acima, enfatiza que nos Estados Unidos o termo tem uma conotação mais positiva que no ocidente, e é visto como um termo honroso. Assim, torna-se claro que o termo ganha conotações positivas, pelo simples facto de que o ocidente é independente do oriente e toma as suas próprias decisões. Basicamente é o fenómeno do “Quero, posso e faço!”

Breve Introdução à história do Japão

Para compreender um pouco sobre o fenómeno *otaku*, é preciso recuar ao século XIX e falar um pouco da história japonesa.

Depois do período *Nanban* (nome dado ao período em que os Portugueses fizeram trocas comerciais no Japão), e que terminou em 1614, os Japoneses decidiram entrar num período de isolamento, do qual só saíram em 1853, mais de 200 anos depois.

Quando, nesse fatídico ano, o Comodoro dos Estados Unidos Matthew Perry atracou os seus navios na baía de Tóquio, fez um ultimato: ou o Japão abria o comércio os Estados Unidos, ou ele apagaria o Japão do mapa. Como o país estava subdesenvolvido, devido ao isolamento (até mesmo as armas de fogo foram proibidas para que a sociedade dos samurais não ficasse desfavorecida), e lembrando-se de como os chineses tinham sofrido às mãos dos britânicos por causa das guerras do ópio, eles tiveram de se abrir. O Japão aproveitou a ocasião para criar o que, por vezes, é chamado de *Primeiro Milagre Japonês*: transformar uma sociedade feudal num país completamente industrializado. Para isso, eles convidaram milhares de ocidentais para os ensinar como modernizar o país. Este período coincidiu com a *Restauração Meiji*, em 1868, que foi a restauração dos poderes Imperador. Até tal momento, o Imperador era apenas uma marioneta nas mãos do xóguns Tokugawa, que eram líderes militares cujo poder suplantava o poder do próprio imperador. O período *Meiji* coincidiu com uma enorme industrialização e reestruturação da sociedade Japonesa, tornando o país no mais poderoso em toda a Ásia. Claro que isto não aconteceu sem alguns percalços e o exemplo dos samurais é um desses. Por exemplo, até 1877 houve conflitos entre os samurais e o novo governo *Meiji*. Durante 700 anos, os samurais tinham sido a classe dominante no Japão, estavam, por exemplo, isentos de impostos e eram os únicos a poder usar espadas. O governo japonês, como já havia sido dito, tinha banido as armas de fogo para que a elite dos samurais não pudesse ser prejudicada. Com a revolução *Meiji* tudo isso mudou. A elite samurai foi removida do poder e banida em favor de um sistema militar mais moderno. Passaram a ter que pagar impostos e já não podiam usar espadas. Em 1876, a sua classe já estava em extinção, por isso, 23 de Setembro desse ano (1877) marcou o fim dos samurais. Na sua teimosia em manter um estilo tradicional de vida, os samurais restantes recorreram a Takamori Saigo, um dos maiores samurais do país, que inicialmente estava dividido entre o moderno e o tradicional, mas que, quando forçada a decidir, apoiou os métodos tradicionais. Em 1877, travou-se uma luta de sete meses, em que milhares de samurais lutaram contra o novo exército japonês. Os samurais foram terrivelmente derrotados e, em Setembro, milhares de samurais foram reduzidos a algumas centenas, o que levou ao seu aniquilamento. No dia 23 de Setembro, essas

centenas de soldados tiveram que fazer uma última batalha em que enfrentaram sessenta vezes mais soldados. Em duas horas os samurais de Saigo foram reduzidos a apenas 40. De manhã ainda tentaram fazer um último ataque, mas os soldados derrotaram-nos e, até mesmo Saigo foi atingido, tendo cometido *seppuku* (suicídio ritual) para poupar a sua própria honra. Depois da sua morte, foi perdoado e tornou-se um herói nacional. Os japoneses nunca esqueceriam a sua veia samurai.

Em poucas décadas, a sociedade Japonesa transformou-se, de uma nação de paz e isolamento, numa máquina de conquista. A abundância de recursos naturais, como o caso do carvão, um dos motivos pelo qual os americanos queriam a abertura do país, permitiu isso. Os japoneses então começaram a anexar países vizinhos como a Coreia e a China, nos fins do século XIX e inícios do século XX, o que levou a horrores como o *Massacre de Nanquim* (em 1937), em que por um período de seis semanas, os soldados das Forças Imperiais Japonesas mataram centenas de milhares de civis e soldados, assim como violaram entre 20 mil e 80 mil mulheres chinesas. A cidade de Nanquim, então capital da China, foi deixada em ruínas e a capital viu-se obrigada a ser mudada para Pequim. O site *history.com* refere-se a Nanquim da seguinte maneira:

“Once one of China's most prosperous cities and industrial centers, Nanking took decades to recover from the devastation it experienced. Abandoned as the national capital in 1949 for Beijing, it grew into a modern industrial city during the communist period and today is home to many of China's largest state-owned firms.”

Durante a Segunda Guerra Mundial, o Japão juntou-se ao Eixo com outros países como a Alemanha e a Itália, e a sua presença foi crucial para a vitória dos Aliados. Os Estados Unidos foram neutros durante uma parte da guerra. É verdade que o Presidente dos Estados Unidos da América queria, na altura, ajudar os poderes aliados, mas não encontrava na opinião pública força suficiente para actuar. Então, no dia 8 de Dezembro de 1941, os Japoneses decidiram atacar a base naval de Pearl Harbor no Havai. O site *history.com* explica com muita simplicidade a situação:

“Just before 8 a.m. on December 7, 1941, hundreds of Japanese fighter planes attacked the American naval base at Pearl Harbor near Honolulu, Hawaii. The barrage lasted just two hours, but it was devastating: The Japanese managed to destroy nearly 20 American naval vessels, including eight enormous battleships, and almost 200 airplanes. More than 2,000 Americans soldiers and sailors died in the attack, and

another 1,000 were wounded. The day after the assault, President Franklin D. Roosevelt asked Congress to declare war on Japan; Congress approved his declaration with just one dissenting vote.”

Três dias mais tarde, os aliados Japoneses (neste caso a Alemanha e a Itália), também declararam guerra aos Estados Unidos. O país estava oficialmente em guerra. Com ajuda Americana, os Aliados conseguiram finalmente “virar o jogo” a seu favor e, em 1945, em menos de 4 anos, a guerra estava terminada. Havia, no entanto, pelo menos um país resistente, o Japão. Por essa altura, os Americanos estavam a desenvolver algo que eles viriam a chamar de *Projecto Manhattan*. O seu coordenador *Robert Oppenheimer*, brilhante físico teórico e líder carismático, poderia vir a ser um *otaku* se tivesse nascido nos dias de hoje, dado que ele era fascinado por outras culturas e pelas religiões orientais. Segundo o 8º episódio da série documental *Andrew Marr's History of the World*, durante 3 anos, ele coordenou o projecto, uma missão ultra-secreta para acabar com a guerra mais mortal da história mundial. No entanto, a arma que estavam a desenvolver também ameaçava destruir a humanidade e desafiaria os valores humanitários. Andrew Marr chamou-lhe “*O maior feito intelectual da humanidade*”, a bomba atómica. No final da guerra, o Japão, mesmo depois da rendição alemã, continuou a lutar e os seus civis pagaram o preço. Nesse mês de Agosto, de 1945, duas bombas atómicas, a bomba “*Little Boy*” lançada pelo bombardeiro “*Enola Gay*” e a “*Fat Man*”, lançada pelo bombardeiro “*Bockscar*”, caíram respectivamente em Hiroxima e em Nagasáqui (que ganhara importância no século 16 com a chegada do portugueses), destruindo por completo as cidades e tendo um enorme impacto na sociedade japonesa, como veremos mais à frente. No final de contas, o povo japonês pagou pelos erros dos seus líderes. Quanto a *Oppenheimer*, também ele foi afectado pela sua criação. Ele acreditava que a bomba iria acabar com a guerra no mundo e fez o máximo para que a sua criação matasse o maior número possível de pessoas, para que vissem a quão horrenda fora. Entre as duas bombas, cerca de 330 mil pessoas morreram, o que levou ao fim da guerra em 14 de Agosto de 1945. Algumas semanas depois, *Oppenheimer* renunciou ao seu cargo, no programa nuclear, acabando por se arrepender da sua criação. Sobre isso, disse o seguinte:

“[W]e have made a thing, a most terrible weapon, that has altered abruptly and profoundly the nature of the world. We have made a thing that, by all standards of the world we grew up in, is an evil thing. And by doing so, by our participation in making it

possible to make these things, we have raised again the question of whether science is good for man, of whether it is good to learn about the world, to try to understand it, to try to control it, to help give to the world of men increased insight, increased power. Because we are scientists, we must say an unalterable yes to these questions; it is our faith and our commitment, seldom made explicit, even more seldom challenged, that knowledge is a good in itself, knowledge and such power as must come with it."

Nos seus anos finais, Oppenheimer disse na televisão como estava obcecado com uma linha que lera numa antiga escritura hindu, a Bhagavad Gita:

"Agora me tornei a morte, a destruidora de mundos."

O que, na minha opinião, fortalece a teoria de que ele poder-se-ia ter tornado um otaku se nascesse nos dias de hoje.

Exemplo de influência americana no Japão.

Durante os anos seguintes à guerra, a paz reinou devido à bomba atômica. Os grandes poderes da altura, a União Soviética e os Estados Unidos da América, tentaram diferentes sistemas económicos: o primeiro o comunismo e o segundo o capitalismo. O Japão foi imensamente influenciado pelos valores incutidos pelos Estados Unidos da América, nos anos pós-guerra. Uma das pessoas a exercer essa influência foi W. Edwards Deming, que nos 50 criou um modelo de gestão de empresas extremamente eficiente chamado de *ciclo de Deming*, que se baseia na condição de constante melhoramento de um produto. Para Deming, uma pessoa não deve ficar-se por um standart de qualidade, muito pelo contrário, deve pegar no standart de qualidade, e melhorá-lo sempre que possível, adicionando novos melhoramentos sobre os melhoramentos. O site *cracked.com* apresenta um exemplo bastante curioso do que é o *ciclo de Deming*:

"If your employees have worked their fingers to the bone, tell them to grind those bones down to a fine powder, and after they've done that, have them go door to door selling that powder as some sort of aphrodisiac."

Ou seja, é um ciclo aonde nunca se está satisfeito com o que se tem, e tem mostrado resultados. A qualidade de produtos Japoneses tem-se mostrado inigualável desde a *Sony* à *Toshiba*, passando pela *Nintendo* e pela *Honda* ou a *Mitsubishi*. As teorias de

Deming têm-se mostrado muito eficazes para o Japão. Um dos livros de Deming, “*Out of the Crisis*”, descreve os seus catorze pontos para a gestão. Por exemplo, no ponto 1, Deming fala num constante melhoramento:

“1. Create a constancy of purpose toward improvement of product and service, with the aim to become competitive and to stay in business and to provide jobs.”

Ele também refere o controlo do processo estatístico e a necessidade de manter uma boa relação fornecedor-cliente, preferindo ganhar com a lealdade de um parceiro de negócios, crescendo ambos juntos, do que se ser ganancioso e saltar de parceiro em parceiro para se otimizar o lucro.

Todo este processo influenciou a sociedade japonesa, tornando-a muito eficiente, uma das razões pelas quais o *anime*, jogos e *manga* japoneses são tão requisitados. É claro que tanto trabalho também causa alguns problemas. Uma causa de mortalidade no Japão é o “*karoshi*”, ou seja morte por excesso de trabalho, que é tão comum que é coberta pelas companhias de seguro Japonesas.

Deming não foi o único americano a influenciar a sociedade japonesa. No período pós guerra, o Japão começou a olhar para os E.U.A. como um exemplo a seguir, por isso muitos americanos influenciaram a sociedade japonesa e vice-versa. Serão referidos mais alguns ao longo deste artigo.

Manga

Entre *manga*, *tokusatsu* e *anime*, o primeiro a aparecer foi a *manga*. É geralmente dito que a *manga* foi originalmente atribuída aos esboços do autor Hokusai (1760-1849), esboços esses feitos em 1814. Um grande mestre de gravura, que foi influenciado pelo pouco da cultura europeia que estava presente no Japão à altura do seu isolamento. Na verdade, a palavra *manga* tem origem no chinês, e já é bem antiga. Um milénio antes deste ter existido, já existiam desenhos com aspecto “caricaturado”. No entanto, o antepassado mais directo da *manga*, como conhecemos hoje, é a caricatura política do século XIX, como aparecia nos jornais nos anos finais de 1800 e inícios de 1900. É preciso lembrar que o Japão fez um esforço hercúleo para se modernizar no final do século XIX, por isso, nas primeiras décadas do século XX, já existiam pequenas histórias de *manga* já existiam, que se popularizaram no pós-guerra, apesar de a explosão do género só ter acontecido nos anos 70.

Mas afinal o que é *manga*? O site *yourdictionary* define *manga* da seguinte maneira:

“[Manga is] a Japanese genre consisting of comic books and graphic novels, typically black-and-white and featuring stylized characters with large, round eyes”

Ou seja, *manga* são bandas desenhadas, feitas no Japão, que geralmente são lidas da direita para a esquerda, ou seja no sentido inverso ao tradicionalmente visto no ocidente. Estas, geralmente, são também esteticamente diferentes do que se vê no ocidente. Dois desses exemplos são os “olhos grandes” e o “sex-appeal” dos seus personagens, como é o caso dos seios grandes nas meninas, aspecto efeminado dos rapazes, etc. Apesar do “sex-appeal” dos personagens, o conteúdo pode ser erótico ou não. Às mangas eróticas chamam-se *hentai*.

A *manga* não é só um grande fenómeno japonês é também o precursor dos *tokusatsu* e do *anime*.

Tokusatsu

Para melhor definir os *tokusatsu*, eis o que apresenta o início de uma wiki do site *vtropes*:

“"Tokusatsu", often shortened to just "Toku", is the Japanese live-action effects genre. Though the overlap is not total, it can, at least casually, be considered the live-action analogue to Anime (at least, to the subset of anime best known to casual viewers in the west).”

Fiz também um inquérito sobre o tema a três pessoas radicadas e/ou de origem portuguesa, todas elas com grande envolvimento com a cultura *otaku* em Portugal. Um dos inquiridos fez uma analogia sobre *anime* e *tokusatsu*:

“A relação então entre os animes e o g[é]nero tokusatsu é normalmente terem o mesmo ponto de partida, o manga. A maior parte dos animes mais antigos eram baseados nos manga, assim como os tokusatsu. No caso dos tokusatsu poderiam também vir das versões animadas criando assim os "live-actions".”¹

Tokusatsu são filmes ou séries de efeitos especiais geralmente influenciados por filmes como “*Godzilla*” (o primeiro *tokusatsu*) e por *manga*. São um género de filme como

¹ Troca de e-mails feita com um administrador do site ClubOtaku, em 2 de Abril de 2015.

qualquer outro, assim como terror, comédia, drama, etc. Existem várias “especialidades” de *tokusatsu*, assim como em comédia há, por exemplo, a comédia romântica. Os principais subgéneros dentro dos *tokusatus* são *kaiju* e *super sentai*.

Kaiju

Para compreender o fenómeno *kaiju*, é preciso entender como este se desenvolveu. Segundo um administrador do site *ClubOtaku* (o mais antigo site do género em Portugal, vindo já do início dos anos 90), pode dizer-se:

“Há historiadores que associam o aparecimento deste tipo de entretenimento [os tokusatsu] com o período pós-guerra que viu os Estados Unidos a criar imensos super heróis (Superman, Capitão América) com o intuito de campanha nacionalista. Para combater esta invasão[,] o Japão [...] resolveu também criar os seus próprios heróis [.]”²

O género *tokusatsu* em si começou com os *kaiju*, sendo o primeiro deles, como dito antes, o famoso *Godzilla* (*Gojira* no Japão). Como qualquer subgénero do género *tokusatsu*, *kaiju* é um género de filmes de efeitos especiais, neste caso monstros gigantes. O subgénero pode ser sumariado em poucas palavras. Geralmente são monstros, muitas vezes criados por uma bomba atómica que ameaçam o Japão (o género é uma grande alegoria à bomba atómica e o seu terrível efeito no Japão). Este é salvo por um herói que se arrisca valentemente contra o monstro. *Godzilla* é o bastião do *kaiju*, e é a franquia com maior número de filmes produzidos no mundo, 33 filmes até 24 de Novembro de 2014, tendo sido o primeiro em 1954. Muitos dos efeitos especiais utilizados na franquia são utilizados até hoje para a criação de *tokusatsu*.

Como dito anteriormente, desde a Segunda Guerra Mundial que os Japoneses têm uma fixação com o mundo americano e essa fixação levou-os a ser influenciados das mais variadas maneiras pela sociedade americana. Os *tokusatsu* foram influenciados pelos heróis americanos, *Godzilla* em especial foi influenciado por um herói/vilão muito peculiar na história do cinema, *King Kong* (1933). *Godzilla* foi muito popular, mas também foi um grande risco, porque ao fazer o filme, todo o orçamento foi gasto e a empresa que o desenvolveu só não entrou em falência porque o filme foi um grande

² Troca de e-mails feita com um administrador do site *ClubOtaku*, em 1 de Abril de 2015.

sucesso. Depois disto, ambos os filmes ganharam uma certa rivalidade, e em 1962, *King Kong* e *Godzilla* combateram no seu próprio filme.

Os criadores de *Godzilla* fizeram muito sucesso e um dos criadores, Eiji Tsuburaya, também se aventurou num dos primeiros *super sentai*, *Ultraman*.

Godzilla também é um grande exemplo de como a cultura japonesa influenciou a americana, porque houve diversos remakes do filme nos Estados Unidos, ou seja, os americanos influenciaram os japoneses que, por sua vez influenciaram os americanos, prova de que a maior parte das boas ideias são recicladas uma e outra vez. Aliás, num dos filmes americanos, "*Godzilla, King of the Monsters!*" de 1956, fez-se uma prática que veremos mais a frente ser muito usual. Utilizou cenas de um dos filmes originais e cortou-as, adicionando novas, com actores americanos por cima do original.

Super Sentai e a sua influência no ocidente

O termo "*super sentai*" significa, em japonês, algo como "super esquadrão de combate" e também é um sinónimo para esquadrões de combate japoneses na Segunda Guerra Mundial:

"Super" refers to their use of mecha, and "sentai" is the Japanese word for "task force" or, literally, "fighting squadron" and was also a term used for Japanese squadrons in World War II."

Estes, na opinião de alguns, são um subgénero do Kaiju. Quando inquirida, Leonor Pinela, tradutora e proclamada fã de anime, respondeu o seguinte:

*"Historicamente têm ambos [os géneros] a mesma origem e os super sentais são um subgénero dos tokusatus."*³

Um dos mais famosos *super sentai* no ocidente é *Zyuranger*, de 1992, que foi adaptado como uma mistura para *Power Rangers*, no ocidente, por Haim Saban. Saban tinha os direitos de todas as séries da *Toei* a nível mundial e isso influenciou muito a quantidade de *super sentais* que apareceram no ocidente.

Eis como tudo funcionava:

³ Troca de e-mails feita com Leonor Pinela, em 7 de Abril de 2015.

Em 1993, lançou Haim Saban a sua primeira versão. Chamava-se *Mighty Morphing Power Rangers*. Ao início eram só 40 episódios, mas devido ao seu grande sucesso a Fox, o canal onde passava a série, encomendou mais duas temporadas e por isso a série estendeu-se por três temporadas com 145 episódios, terminando em 1996. Como foi dito, tratou-se de uma adaptação de *Zyuranger*, um *tokusatsu* lançado em 1992, que originalmente tinha 50 episódios mas que, com cortes e adaptação das imagens, Saban reduziu aos 40 episódios de *Power Rangers*.

Zyuranger foi um dos muitos *super sentais* produzidos pela Toei em parceria com a Bandai. Tinham sempre a mesma estrutura: 5 heróis com roupas especiais de cores diferentes, armas e pelo menos um robô gigante.

Para melhor se adaptar ao público, Saban pegou na história, alterou-a e colocou actores americanos no meio, tendo mesmo um dos personagens originais, o “*ranger*” amarelo, passado de ser um homem para ser uma mulher, para equalizar os géneros. Ou seja fazer uma remistura para que a série se adaptasse aos gostos americanos. Uma das mudanças por exemplo é que os personagens deixam de ser heróis centenários acordados para defender o mundo e passam a ser jovens do secundário que gostam de fazer exercício no ginásio e que de alguma forma ganham poderes. O mais curioso é que a remistura e o corte no número de episódios nada tem a ver com um golpe de génio Saban usou imagens da série original porque lhe faltavam recursos financeiros.

Mas afinal porque Saban quis fazer *Power Rangers*?

Ao que parece, nos anos 80, Saban morava na França e tinha criado a *Saban Entertainment*. Vivendo na França, decidiu levar para lá a série *Bioman* (um antecessor de *Zyuranger* também criado pela Toei em parceria com a Bandai em 1984) no seu formato original, apenas dobrada. A série fez muito sucesso na França e então ele tentou levá-la para os E.U.A., contudo nenhum canal aceitou passar a série, por uma questão de nacionalismo. Na altura, o imperialismo americano dominava mesmo nos seus média e raramente aceitavam produtos estrangeiros. Saban então tentou convencer esses mesmos canais que ele adaptaria a série ao formato americano para que não houvesse um choque cultural tão grande, mas simplesmente foi rejeitado. No início dos anos 90, Saban tenta a mesma estratégia com *Jetman* (outro *tokusatsu* na mesma linha), sendo mais uma vez recusado. A sua terceira tentativa foi *Zyuranger*, que envolvia dinossauros (é preciso lembrar que esta é a altura em *Jurassic Park* fez sucesso nas

bilheteiras americanas). Desta forma, aproveitando o sucesso do filme, Saban tenta de novo: vai até ao Japão, compra por sua conta a série e adapta-a e edita-a para melhor agradar ao público-alvo, misturando tudo como dito antes. O projecto fez um sucesso enorme no canal *Fox*, tendo a série americana sido lançada no Japão em VHS e DVD, com bastante sucesso.

Depois do sucesso de *Power Rangers*, a cada ano a *Toei* fazia uma nova série de *super sentai* e, por isso, a cada ano Haim Saban fazia uma nova série de *Power Rangers*. Como ele viu sucesso no seu “produto”, achou que tinha descoberto uma maneira de fazer muito dinheiro em pouco tempo e por isso criou outras séries. Fez três tentativas a seguir a *Power Rangers: Beetleborgs*, *Vr Troopers* e *Masked Rider*, todas elas falhanços épicos.

Eis algumas informações sobre essas séries:

Vr Troopers, lançado em 1994, não só foi feito como uma série, mas como três séries diferentes e ainda foram misturadas cenas gravadas com actores americanos, estilo *Power Rangers*, tendo mesmo sido colocado um cão falante, só para efeitos de comédia. Um dos actores principais de *Power Rangers* já seleccionado para fazer o personagem principal em *Vr Troopers*.

Masked Rider era semelhante, uma adaptação de uma série chamada *Kamen Rider Black*, que nem era a primeira do género, mas sim uma de muitas sequelas, todas elas chamadas *Kamen Rider*.

A última, em 1995, foi *Beetleborgs*, uma adaptação de *Juukou B-Fighter*. Tinha heróis em armaduras misturados com monstros como vampiros, múmias, frankensteins, e até mesmo um palhaço (muito parecido com o *Ronald Mcdonald*), todos eles actores americanos. O problema da série era principalmente o guião, em que três crianças se tornavam em três heróis adultos.

Todas estas séries passaram na SIC durante os anos 90 e, apesar do fraco sucesso, eram divertidas para o público infantil português.

Em suma, Saban foi um génio que contribuiu para a interculturalidade entre o Ocidente e o Oriente. Teve os seus momentos altos e baixos, mas é preciso dar a Saban o seu

mérito por ter conseguido influenciar uma geração inteira durante os anos 80 na França e, durante os anos 90, na América e um pouco pelo resto do mundo.

Considerações sobre tokusatsu

O género *tokusatsu* é claramente influenciado pela história japonesa no século XX, desde robôs, a heróis metálicos, a super esquadrões, a monstros criados por bombas atômicas. É óbvio que o povo japonês ficou traumatizado com a sua derrota na Segunda Guerra Mundial. O site cracked.com explica de uma forma muito simples como todo o processo se desencadeou:

“For most of Japan's history, wealth and consumerism were looked down upon in total disdain. The early Japanese basically lived like the Amish, if the Amish had kickass swords and unflattering haircuts. In fact, merchants and capitalists were always traditionally considered the lowest rung of society, below bureaucrats, farmers and artisans. Japan didn't trade with the outside world, and even banned technological innovation in warfare, like guns, because the samurai were trained with swords and didn't want lowly peasants to threaten them with firearms -- it would be ungentlemanly.

History buffs know what Japan did next -- they suddenly morphed into a sinister industrial empire that conquered large parts of East Asia to feed their newfound technological machine, soon becoming one of the top ten industrialized nations of the world. Their hunger for resources to feed Japanese industry would cause Japan to make the worst decision in its history -- attacking the United States of America. [...]

After World War II, the occupying U.S. soldiers influenced the Japanese in channeling their energies toward less-threatening forms of technology, like consumer electronics.”

Uma forma de canalizar as suas energias e enfrentarem os seus medos foi exactamente criarem o género *tokusatsu*. O caso é mais do que óbvio, por exemplo, e como dito anteriormente, em *Godzilla*, em que a bomba atômica é colocada no epicentro da sua criação, sendo assim *Godzilla* a reencarnação física da bomba. Também se vê isto nos *super sentais*, que de uma maneira ou de outra representam a bravura dos heróis japoneses na Segunda Guerra. Existem outros géneros de *tokusatsu*, como *metal hero*, que representam o fascínio japonês pelas máquinas, primeiro as máquinas de guerra até

à Segunda Grande Guerra e as máquinas de consumo, depois da Guerra. Um exemplo disso foi *National Kid*, que foi a cara da marca dos produtos da *Panasonic*, ou seja, o objectivo de toda a série era vender produtos dessa marca.

Anime

Anime é animação japonesa, não há explicação melhor. Mas a animação japonesa difere muito da animação ocidental, porque tanto anime como manga emergiram como expressões para o trauma japonês com a bomba atómica, tanto directa como indirectamente. Um exemplo de influência indirecta são os *tokusatsu*. Refiro Leonor Pinela mais uma vez dado que a explicação dela é melhor do que alguma vez a minha será:

“No caso de influências no anime, para mim a mais evidente é Sailormoon, onde a autora, Naoko Takeuchi, admite ter-se inspirado nos super sentais para criar as suas guerreiras. Aliás a caracterização maniqueísta das personagens da grande maioria dos mahou shoujos modernos (rosa=protagonista, vermelho=temperamental, azul=intelectual, verde=terra-a-terra, amarelo/laranja=alegre), os vilões híbridos de humanóides com objectos corriqueiros, vem directamente daí, passando naturalmente por Sailormoon (antes disso o panorama do mahou shoujo era diferente).”⁴

Sailor Moon (*As Navegantes da Lua* em Portugal), que originalmente passou na televisão japonesa de 1992 a 1993, é um clássico que também passou em Portugal. Trata-se de uma rapariga normal e chorona que nunca conseguiu bons resultados na escola, que recebe super-poderes e consegue transformar-se numa navegante, uma guerreira que defende o bem contra o mal. É claro que não o faz sozinha, tem uma equipa inteira ao lado dela para a ajudar, cada uma com a sua cor e o seu poder.

Outro bom exemplo da influência dos *tokusatsu* é um anime também muito aclamado chamado *Tengen Toppa Gurren Lagann* (2007). Não tendo passado em Portugal, fez muito sucesso a nível mundial devido à internet. O *anime* fala de um futuro distante, em que a humanidade foi quase extinta e agora vive debaixo da terra. No *anime* um dos heróis encontra um robô, as aventuras desenvolvem-se e os heróis encontram cada vez mais robôs que usam para combater os vilões, ao mesmo tempo que tentam reconstruir a sociedade à superfície. Cada robô tem um nome e tem que ser conduzido por um

⁴ Troca de e-mails feita com Leonor Pinela, em 7 de Abril de 2015.

humano. O último robô que aparece na série chama-se *Tengen Toppa Gurren Lagann*, daí o nome. Existem milhares de títulos neste género, que se chamam *mecha*, ou seja anime de robôs.

Directamente pode-se dizer que o primeiro anime a existir estava relacionado com a bomba atómica: o nome do anime era *Astro Boy* (na versão original *The Mighty Atom*). Trata-se de um robô criado por um cientista para substituir o seu próprio filho, tendo mesmo implantado a memória do filho no robô. Como o robô não crescia, acabou por ser abandonado pelo cientista que o criou. O nome *Atom* vem de “Atomic”, uma referência à bomba atómica, dado que os seus poderes eram imensos, podendo fazer-se uma comparação entre ele a própria bomba. Este também representava os órfãos da bomba, pois muitas crianças durante a guerra ficaram órfãs e eram ostracizadas da mesma forma que este era.

O pai do anime

O pai do *anime* foi o criador do primeiro anime a ser lançado: Osamu Tezuka. Nascido em 1928, Tezuka era de Osaka, uma terra conhecida por gerar a maior parte dos entertainers (como humoristas e apresentadores) do Japão. Como Tezuka nasceu numa família rica, ele podia ver filmes ocidentais em sua casa, e uma dessas influências foi exactamente Walt Disney. Outras influências foram Max Fleischer, o animador americano nascido na Áustria responsável por *Betty Boop*, e também a sua colecção de insectos. De facto, e segundo Roland Kelts, muita da construção de personagens em anime vem dos insectos e da obsessão por estes de tantos artistas japoneses, como Hayao Miyazaki (*Porco Rosso: O Porquinho Voador*, *O Castelo Andante*) e Satoshi Tajiri (*Pokémon*).

Tezuka era um ávido fã de Walt Disney, tendo tentado copiar o seu estilo e, por exemplo, usado pela primeira vez os famosos “olhos grandes”, que são tão frequentemente vistos nos “bonecos” Japoneses. Aliás, segundo reza a história, ele passava vários serões em sessões de cinema, com um caderno fazendo rascunhos. Mas Tezuka não só copiou como foi copiado. Por exemplo, *O Rei Leão*, é visto como uma cópia de um filme de Tezuka chamado *Kimba, o leão branco* (título brasileiro). Mas o que é mais espantoso é que a companhia de Tezuka não recebeu um cêntimo pelo plágio

em *O Rei Leão*. Plágio não é visto da mesma maneira no Japão, pois os artistas japoneses geralmente copiam-se uns aos outros e, por isso, foi considerado uma honra quando os estúdios Walt Disney copiaram Tezuka.

Tezuka pode no entanto ser a causa para o fim do *anime* como o conhecemos. Quando nos anos 60 se começou a produzir *anime* para televisão, Tezuka era o artista mais requisitado, o problema é que os preços que ele impunha para a criação das suas obras eram muito baixos, cerca de 3000 dólares por episódio. Com isto, os artistas menos requisitados nunca podiam pedir mais do que isso. E, com isto, até aos dias de hoje, o *anime* dá pouquíssimo lucro e há cada vez menos artistas a quererem aventurar-se por esse caminho, porque não têm perspectivas de futuro. No entanto, é preciso notar que, apesar das dificuldades da indústria, há muitos autores que fazem um sucesso assinalável, como o caso de *A Viagem de Chihiro* de Hayao Miyazaki que facturou 295,8 milhões de dólares conforme dados de 2013. Miyazaki é o director de anime mais famoso no ocidente, tendo conseguido até ganhar um Oscar.

A história do anime no oriente e no ocidente

A história do anime remonta, como dito antes, a *Astro Boy* de Osamu Tezuka, que passou na televisão num dos períodos de mais desenvolvimento do Japão, os anos 60. Muito desse *anime* era inspirado por histórias e filmes de ficção científica americanos. Tendo em conta o dramático crescimento e mudança na sociedade japonesa, muito dela devido a americanos como Deming que ajudaram o país a fazer uma “maquilhagem” social e económica, foi preciso desenvolver, durante os anos 60, novas técnicas visuais e narrativas.

Originalmente as produções de *anime* eram destinadas a crianças, mas conforme essas crianças cresceram, elas nunca quiseram largar as animações que viam na infância. Além do mais, a partir dos anos 70, houve uma maior aceitação social por parte dos grupos demográficos juvenis, que impulsionaram uma indústria inteira a fazer merchandising de produtos das ditas séries de animação japonesas.

O Anime subdivide-se em vários géneros. Um deles é “*robot anime*” ou anime de robôs (*mecha*). Este género mostra um paralelo entre o desenvolvimento da sociedade japonesa, como um poderio tecnológico, e o terror da bomba atómica (através da sua influência a partir do género *tokusatsu*). Durante os anos 60 este era um tema tão

comum como hoje é falar de crise e de terrorismo. Dadas as circunstâncias, o desenvolvimento tecnológico era tido muito em conta e, por isso, estava muito na moda fazer anime com temas relacionados com a tecnologia. Além de *Astro Boy*, também houve anime como “*Tetsujin 28-go*” e “*8 Man*”, ambos passados nos Estados Unidos com os nomes “*Gigantor*” e “*Tobor the 8th Man*”.

Nos anos 60, era muito comum ver *anime* na televisão pública (ainda não havia televisão a cabo nessa altura), visto por uma percentagem mais larga de americanos em comparação com a variedade de programas e canais que há hoje em dia. Segundo o documentário *Otaku Unite*, qualquer comediante pode fazer uma piada sobre *Speed Racer*, dado que toda a gente conhece o show, isto porque havia menos canais e por isso menos escolha. *Speed Racer* é uma adaptação americana do manga e anime *Mach Go Go Go*. Foi um esforço para tornar uma produção japonesa em algo que os americanos pudessem compreender.

Foram animes como *Gigantor*, *Tobor the 8th Man* e *Speed Racer* que influenciaram uma geração inteira nos anos 60 e 70. Essa geração, fascinada com as produções japonesas que eram transmitidas, impulsionou a redescoberta do anime no final dos anos 80 e inícios dos anos 90. Essa geração teve a sorte de nascer numa sociedade de ideias livres, a americana, e conseguiu impulsionar todo um planeta a aderir ao movimento. Sem ela, o movimento nunca teria ganhado ímpeto. Mas é preciso notar que foi uma geração com muita sorte, dado que em outros pontos do globo, como por exemplo Portugal, o governo queria exactamente o contrário: levar a sociedade à ignorância de tais ideias.

As primeiras actividades organizadas por fãs de anime no ocidente foram nos Estados Unidos da América, em 1977, pela *C/FO (Cartoon/Fantasy Organization)*. Um facto curioso: alguns membros desta organização foram responsáveis pelo movimento “*Furry*”, ou seja, os jovens que se vestem de animais fofinhos e vão assim para festas e afins, o que quer dizer que uma das influências da cultura *otaku* no ocidente foram os “*furries*”.

Antes da internet ter expandido o fenómeno, os fãs passavam por grandes dificuldades para conseguirem *anime*. Muitas vezes conseguiam algumas cassetes, cópias de cópias da televisão japonesa e, muitas das vezes, essas cassetes vinham sem legendas. Então,

tinha que estar alguém que percebesse japonês a explicar o que era dito, numa espécie de interpretação simultânea.

A partir do meio dos anos 80, até ao final desta década, como antes dito, o movimento começou a ganhar ímpeto, mas de uma forma diferente. *Robotech* foi um exemplo de um dos primeiros anime em que se pegou numa ideia japonesa e se criou uma história americana à sua volta, um conceito que foi reciclado um número infinito de vezes e sempre foi exemplo de sucesso. Se bem que, neste caso, os fãs, passado algum tempo, começaram a notar que o programa não era americano. Isto é um dos exemplos mais primordiais de elitismo que ainda hoje se vê: muitos dos fãs querem o show o mais original possível e não toleram adaptações, não só isso, mas vêem *anime* como algo sagrado, onde existem palavras intraduzíveis, como é o caso dos honoríficos. No caso de Carl Macek, uma das pessoas responsáveis por trazer *Robotech* para os E.U.A., a sua adaptação fez com que ele recebesse ameaças de morte e fosse visto como uma espécie de anticristo. Falarei sobre o elitismo mais tarde.

Influências da cultura otaku na sociedade ocidental

Como a história do *anime* está relacionada com a história dos *tokusatsu*, gostaria de começar por mostrar que existe influência vinda desses *tokusatsu* directamente no cinema ocidental. Um desses exemplos é o filme “*Batalha do Pacífico*”, de Guillermo del Toro, que mostra a luta entre criaturas marinhas monstruosas e os seres humanos. No final, del Toro dedica o filme a Ishiro Honda, um dos criadores de *Godzilla*. Outro dos muitos exemplos de filmes influenciados por *anime* e *tokusatsu* é o filme *Puro Aço*, em que um promotor e antigo boxista descobre o talento de um robô para imitar o que os outros fazem e assim o ensina a lutar.

Mas um dos exemplos mais simples que podemos dar sobre a troca cultural entre ocidente e o oriente é *Transformers*. *Transformers* era um “*cartoon*” criado nos anos 80. Foi baseado numa linha de brinquedos japoneses e ganhou tanto sucesso na América que a série e os brinquedos foram reimportados de novo para o Japão. Hoje, esta é uma série de sucesso mundial, tendo só de 2007 a 2014 sido alvo de 4 filmes em sequência, provando sempre ser um sucesso.

Foram companhias como a *Cartoon Network* que principalmente espalharam anime no mundo Ocidental. Muitos desses anime depois vieram a influenciar os ocidentais a criarem o seu próprio “anime”: *Animatrix*; *Afro Samurai*; *Hi Hi Puffy AmiYumi*; *Kappa Mikey*; *Avatar: The last Airbender*; *Avatar: The legend of Korra*, etc. Muito deste anime ocidental tem um tom de comédia, como *Hi Hi Puffy AmiYumi*, que fala da história ficcionalizada de um duo feminino real de músicos japoneses, ou *Kappa Mikey*, que trata de um actor americano que se muda para o Japão e faz parte do elenco de um programa de ficção japonesa com muitas influências no *anime*. Neste último, o vilão fora do programa é o seu melhor amigo e a namorada do programa odeia-o, fazendo uso da dualidade personagem-actor para brincar com as relações dos actores na vida real. É claro que algum deste “anime ocidental” toma uma nota mais séria. No caso de ambas as séries de *Avatar*, eles tratam de assuntos muito sérios que fazem um paralelo com a vida real, como: limpeza étnica; comunismo; anarquia; homossexualidade; religião, e muitos mais. Falando ainda da *Cartoon Network*, no seu bloco *Toonami*, passaram animes revolucionários como *Dragon Ball*, que influenciou muito a forma como são desenvolvidas séries com lutas no meio, tanto no ocidente como no oriente (e mesmo em Portugal, como veremos). Outros animes, como *Samurai X (Rurouni Kenshin)*, têm excelentes histórias. Neste caso, conta-se a história de Kenshin, um samurai no período *Meiji* (de que falei antes), que era conhecido nos seus dias de jovem como *Battosai, o Esquartejador*, e que agora vive no período *Meiji*, arrependido dos seus actos, usando a sua espada para defender os mais fracos e não matando absolutamente ninguém, sendo que agora a sua espada tem uma lâmina revertida exactamente para esse efeito. A espada é um objecto muito simbólico para os Japoneses, e essa ideia também foi transmitida para o ocidente com filmes como *Kill Bill*. Mas não foi só uma excelente história que *Rurouni Kenshin* trouxe ao Ocidente; também a sua excelente trilha sonora foi (e é) venerada. Bandas e cantores como: *Curio*, *L’Arc~en~Ciel*, *T.M. Revolution*, *Bonnie Pink* e *Yellow Monkey* abriram caminho e permitiram que grupos musicais e cantores como *High and Mighty Collor*, *Yui*, *Maximum The Hormone*, *Beat Crusaders*, *Asian Kung-Fu Generation*, *Orange Range* e *Sambo Master* florescessem. Também há casos como *Younha* (cantora coreana que canta em japonês) e *Beat Crusaders*, que devido ao seu sucesso fez a abertura de *Kappa Mikey*, e que também tiveram muito êxito no Ocidente. Há casos inversos como *Duran Duran* e *Hazel Fernandes*, que fizeram sucesso no Japão e por consequência, as suas músicas foram usadas em animes. No caso dos *Duran Duran*, tinham já algum sucesso vindo dos anos 80, mas a musica

“*Girls on Film*” foi colocada como abertura do *anime Speed Grapher* e isso reactivou o sucesso deles no Japão e o no Ocidente (através da partilha do anime pela internet), no caso de *Hazel Fernandes*, era totalmente desconhecida no ocidente. Aqui ficou conhecida depois da inclusão da sua música “*Number One*” no popular anime “*Bleach*”.

Em suma, existem imensas influências de ambos os lados, tanto de países estrangeiros no Japão, como do Japão nos países estrangeiros, e isso demonstra a imensidão da interculturalidade presente neste tema.

Fansubs: a história das fansubs e Direitos de Autor

A história das *fansubs* está directamente relacionada com a história da Internet, no entanto, para se entender melhor, começaremos por falar do *dojinshi*. *Dojinshi* é *manga* publicada independentemente, que roda à volta de personagens de *anime* famosos. Pode ser, por exemplo, *hentai* sobre personagens de *Dragon Ball Z* ou qualquer outra série. Como dito antes, as leis de direitos de autor no Japão são mais ligeiras, quando alguém copia o trabalho de outra pessoa, isso geralmente é visto como algo positivo, como é o caso de Tezuka, que copiou e foi copiado sem nunca ter problemas com direitos de autor. Seja como for, no caso de *dojinshi*, trata-se cópias literais de personagens de *manga*, com novas histórias. Estas “cópias” fazem muito sucesso, havendo mesmo uma feira onde se vendem *dojinshi*. Chama-se *Comiket*, vende quase exclusivamente só material feito por fãs, e, segundo Étienne Barral, nos anos 90, já acomodava 500 mil jovens numa área tão grande como o *Parque de Exposições da Porta de Versalhes*, vendendo mais de 5 milhões destas “cópias”, tudo isto em solo japonês. Isto só demonstra o quão poderosa é a “indústria da cópia” no Japão. E é aqui que entram as *fansubs*. Uma *fansub* é um grupo que se dedica à tradução de *anime* para uma determinada língua, isto é diferente de *scanlation*, que é um grupo que traduz *manga* japonesa. As *fansubs* sempre caíram no meio-termo entre o legal e o ilegal: tecnicamente, o que fazem é ilegal, mas, por outro lado, as autoridades japonesas pouco ou nada fazem para impedir estes grupos e geralmente quando o fazem é quando se trata de *anime* já licenciado no país da *fansub* em questão. Houve casos nos Estados Unidos em que *fansubs* foram obrigadas a remover o seu trabalho, no entanto, enquanto *fansubber*, nunca tive conhecimento de tal suceder em Portugal, porque realmente só uma fracção do *anime* produzido chega a Portugal, sendo actualmente cada vez menos.

Segundo Francisco Penim, numa entrevista ao site *anime.pt*, uma das razões pela qual *Dragon Ball* repete tanto no canal *Sic Radical* é porque é muito pedido e dá lucro. Ainda segundo Leonor Pinela:

“[...]Quando a SIC Radical tinha um fórum no Sapo, o pessoal só pedia anime ou WWF [wrestling][,] acho que isto explica os públicos. Por outras palavras ele explica [no artigo do site *anime.pt*] exactamente o mesmo que eu te disse, que para ele é um negócio.[...]”⁵

Ou seja, não é por uma questão de gosto, mas porque, como disse, o público pedia, e dava lucro trazer *anime*. Com o passar do tempo, isso não se verificou mais porque havia outras produções que traziam mais lucro e eram mais baratas. E, por isso, as *fansubs* sempre proliferaram sem qualquer problema em Portugal. Simplesmente não há grande mercado na nossa sociedade e, mesmo essas, têm tendência a ser cada vez menos. Hoje em dia, com a proliferação do inglês, muito do público que procura essas ditas *fansubs* por serem gratuitas, procura agora *fansubs* anglófonas que trazem o material mais rapidamente e com mais precisão. Existem em Portugal pouquíssimos *fansubbers* que traduzam directamente do japonês. O mais comum é haver pessoas dotadas de um conhecimento médio em inglês a traduzir esse dito *anime* directamente de outras *fansubs* anglófonas. Mas mesmo essas então muito dependentes da qualidade das legendas em inglês, que às vezes chega a ser duvidosa.

Apesar de a história das *fansubs* estar directamente relacionada com a internet, estas precedem a internet. Já foi dito que no final dos anos 70 apareceram organizações como a *C/FO* e os primeiros grupos organizados de apreciadores de *anime*, mas também por essa altura havia grupos que se juntavam em domicílios, com uma pessoa a traduzir o que estava a ser dito. Foram essas mesmas pessoas que, com a invenção do VHS, gravavam os seus *animes* favoritos e muitas vezes pagavam a tradutores para os traduzir, para depois utilizarem equipamento bastante caro para introduzir as legendas no programa. Era, portanto, um processo dispendioso. Na altura, era preciso enviar as cassetes por correio, mas como o processo era caro, a distribuição era limitada. Nesse tempo, estas cassetes eram uma das pouquíssimas formas de ver *anime* na sua versão original, porque simplesmente não havia mercado. A situação mudou porque, com o

⁵ Troca de e-mails feita com Leonor Pinela, em 7 de Abril de 2015.

passar do tempo, certas empresas viram o potencial do *anime* no ocidente e, desta forma, as *fansubs* criaram um negócio para estas companhias.

Entre os anos 90 e os anos 2000, outro dos factores que desenvolveu o negócio das *fansubs* e do *anime* foi a internet. Com a explosão desta e a evolução das novas tecnologias, tornou-se mais fácil legendar *anime* e, a partir daí, qualquer um o fazia e a qualidade das legendas diminuiu. Também mudou o meio: agora o *anime* não vem de cassetes copiadas da T.V., mas sim de cópias de alta qualidade da televisão japonesa ou de dvds. Estas cópias são chamadas de “*Raw*” no singular, ou “*Raws*” no plural, significando “cru” em inglês, no sentido de que é um ficheiro original sem modificações. Muitos sites hoje em dia disponibilizam *raws*, sendo um dos mais famosos o “*Tokyo Toshokan*” que se descreve como, “*A BitTorrent Library for Japanese Media*”. Nele encontram-se *raws*, musica, *manga*, etc, etc. Outro gigante é o *BakaBt*, que tem uma extensa “mediateca” de *anime* de variadas épocas. No entanto, pode-se dizer que em termos de popularidade nada supera o *nyaa*, um autêntico *ThePirateBay* da multimédia japonesa, tendo um conteúdo muito extenso, de livros a *anime*, a *raw*, a *manga*, a jogos e até mesmo *live-actions* (filmes de *anime* com actores verdadeiros). Ao *nyaa* só falta incorporar *doramas*, que são dramas japoneses com actores reais, muito populares entre os *otakus*.

Tudo isto prolifera graças à atitude japonesa e às leis de direitos de autor no Japão, como Jordan S. Hatcher diz no seu artigo “*Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law*”:

“Unfortunately for fansubbers, copyright law does not condone their activities. International copyright treaties such as the Berne Convention, state that its signatories (such as the United States and Japan) should grant authors the exclusive right to translation. In the United States—the frame of reference for most online discussion of fansub legality—copyright law construes translations as “derivative works”. Derivative works are any work “based upon one or more preexisting works.”[...]”

Ou seja, a lei internacional não permite às *fansubs* traduzirem *anime*, e é por mera sorte que o seu trabalho prolifera, porque enquanto que no Japão, país de origem desses trabalhos, a lei é muito permissiva, a lei americana é bastante pesada. Ora como muitas dessas produções japonesas dependem da lei do seu país para serem defendidas, elas acabam não o ser forma eficaz. Fosse a cultura japonesa originária de países como os

Estados Unidos, o trabalho não estaria tão facilitado aos *fansubbers* e demais pessoas que, de forma semi-inocente, partilham a cultura popular japonesa com o resto do mundo.

O elitismo otaku

Segundo Paul Johnson, tradutor profissional de romances e jogos de vídeo, nos tempos iniciais das *fansubs*, as legendas eram tão profissionais quanto possível, ou seja, eram localizadas num inglês que fosse simples de entender, traduzindo os honoríficos e os termos japoneses. Desta forma, tentavam traduzir *anime* da mesma forma que qualquer empresa de tradução faria. Ainda segundo Johnson, à data de publicação do seu vídeo em 2008, 90% das *fansubs* deixam tantas palavras japonesas e honoríficos quanto possível, facilmente traduzidos. Muitas vezes estes termos vêm com um grande número de notas explicativas, o atrapalha a visualização. O elitismo nas *fansubs* vem do facto de, durante os anos 2000, estas passaram de pessoas a querer traduzir *anime* para outros verem, para “fãs” a querer mostrar o quanto sabem de cultura japonesa obscura. Para além disso, nessa época, as *fansubs* anglófonas costumavam também deixar as suas palavras favoritas em japonês, de forma que, quando se lia as legendas, surgia um “crioulo” incompreensível de inglês com japonês. A situação melhorou desde que Johnson publicou o seu documentário na internet, levando as pessoas a perceber o óbvio, mas, mesmo assim, o nível de hipocrisia não diminuiu, porque, agora, alguns dos maiores grupos que existem nem sequer são *fansubs*, dado que não traduzem *anime*. Estes grupos tiram as suas legendas de sites como o *crunchyroll*, que é um site de streaming de anime, e dão-lhe uns “retoques”, isto quando os dão. Alguns desses grupos até o admitem nos seus sites; o grupo *HorribleSubs*, diz na sua secção “*About Us*”:

“We do not translate our own shows because we rip from Crunchyroll, FUNimation, Hulu, The Anime Network, Niconico, and Daisuki”, seguido de um link directo para o forum da *Crunchyroll*.

Quantos aos fãs, às vezes podem ser um grupo elitista para quem é de fora, e até mesmo entre si porque muitas vezes se separam entre *otakus* e *weeaboos*. *Otaku*, apesar da sua conotação negativa, é visto como um verdadeiro fã; a definição de *weeaboos* é semelhante à de “*poser*”. É claro que o caso não pode ser generalizado, mas não seria a primeira vez que se ouvia dizer de pessoa x que não frequenta fórum y porque se trata de um fórum de *weeaboos*, ou de idiotas, ou de pessoas rudes. Em casos extremos, algumas pessoas

não frequentam fóruns de todo, acreditando apenas no seu nicho de amigos, tudo pelas mesmas razões. Mas, em suma, a maioria das pessoas dessa sub-comunidade online e que se reúne em alguns eventos sociais costuma ser acessível e amistosa.

O lado mais negro do mundo Otaku

Existem por vezes pessoas que mancham a reputação de uma comunidade inteira. As duas pessoas de que falarei neste capítulo conseguiram sozinhas quase destruir uma comunidade por completo. Falarei delas por ordem cronológica.

A primeira pessoa é Tsutomu Myazaki.

Em 1988, quatro meninas entre os 4 e 7 anos foram dadas como desaparecidas, fazendo os média fervilhar. A situação piorou quando os pais de A., a primeira vítima, recebem por correio uma encomenda que tem os seus dentes e alguns dos seus ossos. Para piorar a situação, essa mesma família recebe uma carta assinada “Yuko Imada”, nome feminino, confessando o crime. A mesma carta é enviada pouco depois aos jornais. Um ano depois, a 23 de Julho de 1989, um homem é apanhado a tentar raptar uma quinta menina. Quando frente à polícia, o homem confessou tudo. O nome da pessoa que cometeu o assassinio de quatro meninas inocentes, e quase levou uma quinta, era Tsutomu Myazaki, inicialmente conhecido por “M.”. A 10 de Agosto do mesmo ano (1989), o nome dele foi revelado à imprensa.

Depois disto, a imprensa corre para a casa de Myazaki numa forma sensacionalista de tentar mostrar o crime. O pai, seguro da inocência do filho, abre as portas do seu quarto à imprensa. Lá, a imprensa encontra quase 6 mil fitas de vídeo empilhadas e revistas de *manga* espalhadas pelo quarto. Myazaki era um *otaku*! Ele era um *otaku* típico, tendo nascido com uma deficiência nas mãos que o impedia de virar as palmas para o céu, era ridicularizado pelos seus pares. Isto tornou-o inseguro e por isso tinha uma desconfiança instintiva em relação às outras pessoas. Myazaki só tinha conforto no seu quarto vendo as suas cassetes ou com o avô que cuidava dele. Três meses depois da morte do avô, começou a abordar meninas que encontrava na rua, fazendo atrocidades com elas na esperança de o ressuscitar.

Na altura, o termo *otaku* não era bem conhecido pela sociedade japonesa, e quando este terrível acidente ocorreu, houve uma explosão de artigos e análises sobre a “geração perdida dos *otaku*”. Não ajudou nada o facto de Myazaki ter-se aproveitado para tocar

nas vítimas de forma indecente e ter também comido partes dos cadáveres das pequenas crianças. Ele conseguiu trazer uma má luz aos *otaku* japoneses, luz essa que ainda dura até aos dias de hoje. Dado a natureza do seu crime, foi executado em 17 de Junho de 2008, depois de ser declarado são, mesmo sendo diagnosticado com esquizofrenia e transtorno dissociativo de identidade.

Por estar relacionada com Miyazaki, no início dos anos 80, a palavra *otaku*, inventada por Akio Nakamori, que na altura já não a usou num sentido muito positivo, começou a ser evitada por ser altamente discriminatória. Por isso, como disse anteriormente, é um erro do Ocidente conotar a palavra num sentido positivo.

Existe uma subcultura também relacionada com os *otakus*, no Japão, que chamada *Lolitas*. Uma *lolita* é, e passo a citar:

"[...]in Japan, lolita refers to another bizarre subculture. Unlike their gyaru contemporaries, who cake on the makeup and bare as much skin as legally possible, lolita's dress up in clothes so modest, Queen Victoria would tell them to loosen up a little."

"Lolita is a nickname for Delores. It is also a term used to describe a prepubescent or adolescent girl who is attractive and sexually responsive. She lusts after older men, and is lusted by them in return. The term originates from the Vladimir Nabokov novel "Lolita" which told the tale of the love affair between middle aged Humbert and his 12 year old stepdaughter Lolita. It became a popular term in the 90's when the teenaged Amy Fisher who shot the wife of her older lover Joey Buttafuoco, was called "The Long Island Lolita". The term was also used a lot during the controversy surrounding the 90's remake of the 1962 film version of Lolita directed by the late Stanley Kubrick. The film which starred Jeremy Irons and was directed by Adrian Lyne, had trouble finding backers due to the controversial subject matter. 14 year old Dominique Swain played the title character, and the fact that a child actress was playing an underaged character involved with sex with adults fueled the controversy. Lolita is also used as a euphemism for child erotica, child porn, or barely legal adult porn."

A moda com o nome tão infeliz, surgiu para desafiar os padrões de beleza que os homens traçam para as mulheres:

“Why, you may ask? It has something to do with the rejection of male-created beauty standards and sexualized dress. Yes. In Japan, to express their rejection of oppressive cultural stereotypes and proclaim their independence, women dress like creepy school girls from 200 years ago.[...]”

Também existe o termo “*lolicon*”, uma amálgama de “*Lolita Complex*”, um termo usado com orgulho no Japão, e que se refere a *hentai* com menores:

“The term specifically refers to animated pornography that depicts children in an erotic context. Even more disturbing? The volume: Almost half of the animated porn released in Japan every year (which is like, all of it. They seriously love to hump cartoons in the Land of the Rising Sun) fits comfortably into the lolicon genre. Though the studies aren't exactly concrete, many do suggest that the prevalence of lolicon in Japan has reportedly led to significantly increased sex crime rates against children and teens.”

Tudo isto surgiu, como brevemente citado, com uma novela de um autor russo (e mais tarde americano) de nome Vladimir Nabokov, chamada “*Lolita*”:

“Lolita é um dos mais importantes romances do século XX. Polêmico, irônico, tocante, narra o amor obsessivo de Humbert Humbert, um cínico intelectual de meia-idade, por Dolores Haze, Lolita, 12 anos, uma ninfeta que inflama suas loucuras e seus desejos mais agudos.[...]”

De alguma forma, a mente japonesa tirou uma lição positiva do livro ocidental, ao ponto de jovens meninas se chamarem de *lolitas*, e um dos seus mercados mais lucráveis ser definido por “*lolicon*”. Sou da opinião que a má interpretação ocidental do termo *otaku* só iguala o “*lolicon*” e as “*lolitas*”.

A segunda pessoa a mencionou neste capítulo é Shoko Asahara, fundador da seita religiosa budista *Aum Shinrikyo*, responsável pelos ataques terroristas no metro de Tóquio com gás Sarin, em 1995.

Nascido Chizuo Matsumoto, numa família grande e pobre, Asahara nasceu com glaucoma pediátrico, sendo por isso cego do olho esquerdo e tendo pouca visão do olho direito. Asahara frequentou uma escola de cegos até aos 21 anos. Tinha um fascínio por robôs género *tokusatsu* e por isso queria fabricá-los. Também tinha um grande fascínio

por *manga*. Em entrevista, os professores dele dizem que era um aluno inteligente mas já egocêntrico.

Na escola de cegos ensinam-lhe a fazer massagens e tratamentos por aplicação de moxas (agulhas quentes), que tipicamente fazem parte do ensino para cegos no Japão. Interessa-se pela política, mas falha no exame de entrada de uma universidade de renome e atribui o seu falhanço à exclusão social, considerando-se ostracizado. Dedicase ao ramo da aplicação de moxas e torna-se um adepto fervoroso do budismo. Nos anos 80 forma a seita *Aum*, ganhando muitos seguidores e dinheiro à conta disso, especialmente depois de visitar o Dalai Lama.

Como dito antes Asahara, tinha um fascínio por *manga* e *tokusatsu*, tanto que o slogan da *Aum* era: “*Vençam, combatentes da verdade!*”. Este slogan foi apropriado nos anos 90 da colecção de séries de *tokusatus Kamen Rider*, de que já falamos e constatámos que também foi passada em Portugal. Barral sugere que a associação da palavra “Armagedon” e o tema da destruição do planeta “[...]estão subjacentes a uma das mais ativas correntes de expressão dos mangás.”. Aliás, Barral ainda refere um artigo de Yoshihiro Yonezawa, o fundador da *Comiket*, em que este lista mais de cento e trinta *mangas* diferentes entre 1948 e 1994. Asahara também publica três *mangas* em 1989: “*O rei sagrado ressuscitado que nos guia para o futuro*”, “*O dia da destruição*” e “*A força divina sobrenatural*”. O termo “*Cosmocleaner*”, usado pela *Aum* como o nome dos enormes filtros de ar que alegadamente protegiam os membros da seita contra as supostas emanações tóxicas de que sofriam, foi tirado do anime “*Uchū Senkan Yamato*” (*Space Battleship Yamato*), que em Portugal foi passado na RTP no início dos anos 90, sob o nome “*Força Astral*”. Asahara também se influenciou com jogos: por exemplo, usava palavras como “stage” (nível), que designa as etapas de um jogo (stage 1, stage 2, stage 3, final stage) onde o jogador sobe de nível. No entanto, ele usa a palavra para designar as etapas de meditação alcançadas pelos adeptos. Na mente de Asahara, isto tornava-os aptos a participar em cerimónias de iniciação e a subir de grau na organização da seita.

No final, Asahara foi sentenciado à morte em 2004, por ter feito um ataque terrorista com gás Sarin em território japonês. Asahara, juntamente com Myazaki, foi das pessoas que mais danificaram a imagem do *otaku* no Japão, tendo mesmo Asahara dado um contexto político-religioso ao termo *otaku*, que é difícil esquecer nos dias de hoje.

A cultura otaku e Portugal

Este capítulo será baseado em entrevistas, porque é extremamente difícil encontrar dados sobre determinados assuntos na internet.

Quando decidi criar um artigo sobre este tema, a primeira decisão que tomei foi pedir uma opinião no site *anime.pt*, que é o maior site de cultura *otaku* em Portugal. Já me tinha referido a este tópico no início do artigo. As respostas foram muito positivas e estão disponíveis online. Para aceder ao tópico, basta buscar na bibliografia a entrada “Ajuda em Pesquisa Universitária “Inovadora””, feita pelo utilizador “Zephyrus”.

Quando perguntei quais seriam as maiores contribuições que a cultura “*otaku*” trouxe à sociedade ocidental, recebi reprimendas por estar a categorizar algo tão bonito com o nome “*otaku*”, pelo que tive de explicar que é esse o termo generalizado no ocidente e entre a maioria dos fãs, o que não me deixou escolha. Mas também recebi respostas iluminadas, como a do utilizador *Sharinflan*:

“Creio que o facto da cultura otaku se ter começado a expandir e a sair maioritariamente do Japão, foi algo bastante benéfico para a população de todos os outros países. Se pensarmos bem, muitas pessoas começaram a explorar o lado oriental principalmente devido à animação japonesa ter sido incorporada pouco a pouco na televisão ocidental. Só nesse aspecto, isso veio criar vários postos de trabalho para locutores, tradutores e uns tantos outros. Se fosse desenhos animados da Disney, por exemplo, não seria necessários quase locutores, pois existem menos falas. Para além de ter criado postos de trabalho, fez com que as pessoas convivessem mais, nem que fosse por um curto período de tempo, pois era algo que todos podiam ver, devido a não serem apenas histórias para crianças, chegando ao ponto de fazer parar o IST [Instituto Superior Técnico] e até os cafés e tabernas mudarem para a SIC para ver o novo episódio do Dragon Ball.”

Realmente, em Portugal, a indústria de jogos e animação japonesa criou muitos postos de emprego, como no caso de *Dragon Ball*, série conhecidíssima nos dias de hoje e de enorme sucesso, tanto que, passados 20 anos desde que começou a ser transmitida em Portugal, ainda passam repetições na *SIC Radical* e ainda goza de popularidade. Esta tem no entanto as suas controvérsias: dependendo a quem se pergunte, a dobragem

portuguesa da série ou é aplaudida, ou criticada, pois tomou muitas liberdades face à versão original, tendo a *SIC* decidido adaptar a versão portuguesa da versão francesa.

Pode dizer-se que uma das pessoas que mais contribuiu para o sucesso do *anime* em Portugal foi Francisco Penim, lendário director dos canais temáticos da *SIC*, bem como a sua equipa. Troquei mensagens por e-mail com Leonor Pinela, que trabalhou com a *Dynamic Portugal*, uma das empresas por detrás da propagação de *anime* na *Sic Radical*. “Geek” dos anos 70, Pinela também demonstrou desagrado pelo título deste artigo:

“[...]queria começar com uma observação: não gosto do termo "otaku", é uma palavra muito feia no seu segundo sentido, principalmente para alguém que está minimamente por dentro da cultura japonesa. Depois não concordo que exista uma "cultura otaku" nem sequer no Japão, muito menos em Portugal, pois os otakus são uma minoria infeliz que não tem vida[,] e, como tu muito bem deves ver pelos eventos a que deves ir, a grande maioria dos fãs de anime, manga e cultura pop japonesa em Portugal são tudo menos otakus. Os académicos que abordam esses temas em países estrangeiros, só conheço/tenho lido os anglo-saxónicos como a Helen McCarthy ou o Matt Thorn, também não gostam nem usam o termo. Para além disso[,] este ano na Mostra Festival[,] passou um documentário sobre os estúdios Ghibli, "Kingdom of Dream and Madness", onde um Miyazaki um bocado resmungão se manifesta contra os otakus, que não lhe interessam. A minha posição não é muito diferente da dele.”⁶

Depois de eu explicar que eu estou a tomar uma perspectiva mais ou menos populista no meu primeiro artigo sobre o assunto, Pinela contou-me então a sua história. Começou com séries e filmes da juventude nos anos 70, como *Espaço:1999* e *StarWars*, e por volta dos anos 90 descobriu a manga e começou a aprender japonês, também nessa altura encontrou a equipa da *Dynamic Portugal*, como “*uma espécie de consultora faz-tudo*”. A *Dynamic* foi uma das responsáveis pelo boom da cultura *otaku* em Portugal, estando por detrás da equipa da *SIC Radical* nos 2000.

Tendo a oportunidade de falar com alguém que contribuiu para o aparecimento de *anime* na televisão por cabo, neste caso a *SIC Radical*, não pude deixar de perguntar quem é que foram os impulsionadores do *anime* em Portugal:

⁶ Troca de e-mails feita com Leonor Pinela, em 1 de Abril de 2015.

“Sem falsas modéstias foi um grupo reduzido de pessoas, que trabalharam nos bastidores, no qual eu, Leonor Pinela, me incluo. O Francisco Penim simplesmente limitou-se a gerir a SIC-Radical e a comprar o que lhe foi proposto por uma distribuidora insistente, a AnimeZoon/MangaZ, mais tarde Dynamic Portugal. Eu trabalhei na AnimeZoon/MangaZ, juntamente com o Jean Marie Morais, e fomos nós quem surgiu com determinados títulos, tais como Evangelion. O resto pertencia ao catálogo da Dynamic, que é muito bom e vasto. Depois disso[,] a SIC-Radical continuou a passar anime porque sabia que tinha público.

Mas sinceramente não creio que haja UMA única pessoa, tem sido um esforço complicado, duro e prolongado de um pequeno punhado de pessoas. E "otaku" o Penim está muito longe de ser, nem percebe o suficiente de anime para chegar lá perto. Antes dele, na SIC, a pessoa responsável por trazer Dragon Ball ou Sailormoon era o Daniel Sasportes, responsável pela programação estrangeira, que não programou Ranma ½, por exemplo, com receio da recepção dos pais. Aliás o método para os canais televisivos passarem determinada série é apenas um: o que está disponível nos catálogos das distribuidoras. Na Europa e para Portugal a maioria têm sido espanholas, francesas ou italianas. É simplesmente um negócio.”⁷

O administrador do site *ClubOtaku* tem uma opinião semelhante:

“[...]Jisso é bastante discutível. Primeiro começamos logo por saber o que entendes por “otaku”, depois lá por ele (Francisco [Penim]) dirigir a SIC Radical não faz dele um otaku pelo menos na minha maneira de ver.

Os grandes impulsionadores a meu ver do anime em Portugal foi um grupo de amigos de Lisboa que por sinal também foram os primeiros a fazer cosplay em Portugal no Salão de Banda Desenhada da Amadora. Foi também a primeira loja de anime/manga chamada Manga Z, e não me armando em convencido foi o ClubOtaku que conta já com 18 anos de história e praticamente está ligado ao nascimento de uma comunidade portuguesa de anime/manga.”⁸

No que toca à televisão, é muito difícil encontrar nomes e mesmo este administrador não quis dar os contactos da equipa da *Manga Z/Dynamic Portugal*. Explicou que

⁷ Troca de e-mails feita com Leonor Pinela, em 7 de Abril de 2015.

⁸ Troca de e-mails feita com um administrador do site *ClubOtaku*, em 1 de Abril de 2015.

“[...]as pessoas que deram ou ajudaram o anime a crescer nunca viram isto como forma de enriquecer ou de se tornar famosos como os tais tipos da Saban. Falo por mim e por algumas dessas pessoas da "velha guarda" do anime e com quem mantenho um contacto relativamente constante. Estas pessoas são low-profile, fazem as coisas que tem que fazer em prol da sua paixão[,] o Japão[,] sem ter que fazer festas e deitar foguetes para se mostrarem [à] comunidade. Outros simplesmente "desapareceram" e decidiram mudar de vida. O mesmo não se passa com esta nova geração que quer o estrelato do tipo, eu organizei um evento do Japão, eu tenho bué dvds, etc etc... outros tempos digo eu[...]"⁹

Realmente existe uma diferença entre a geração “televisão” e a geração “internet”, esta segunda da qual eu faço parte. Esta começou nos anos 2000, com o aparecimento da internet rápida, é totalmente diferente e às vezes desconhece as figuras por detrás da geração “televisão”. Falei com uma dessas pessoas, um veterano das *fansubs* que dá pelo nome de “*Bian-Fu*”. Filipe Marques ou *Bian-Fu*, conhece bem os animes passados na televisão nos anos 80, mas tem uma opinião completamente diferente sobre quem ele acha que foram os impulsionadores do *anime* em Portugal:

“[Os impulsionadores do anime em Portugal são [a]queles que perderam muito do seu tempo a criar plataformas, fóruns, onde muita malta nova (e não só) podia descobrir e discutir tudo e mais alguma coisa relacionada com anime.

Os fansubbers, que em grupo ou individualmente, faziam chegar àqueles com alguma dificuldade na língua inglesa, animes legendados em português de forma gratuita.

A internet [...] possibilitou tudo isto de forma fácil e rápida.

E as empresas[...][,] câmaras[...][,] organismos que permitem/ajudam na realização de eventos sobre cultura japonesa, onde o cosplay, o origami, os jogos e o mangas vêm em primeiro lugar, mas também onde o anime se vê representado.”

É curioso notar que, apesar das diferenças entre estas três personalidades, todas elas, quando questionadas sobre quando é que o anime começou a crescer, respondem *Dragon Ball*. Apesar de ter sido um anime com uma dobragem controversa, é ainda muito levado a sério. Talvez por isso, à data da escrita deste artigo, ainda passa na televisão portuguesa.

⁹ Troca de e-mails feita com um administrador do site ClubOtaku, em 2 de Abril de 2015.

A “Nanban” e a sua importância

A actual geração também foi de alguma importância, como no caso da “*NanbanFansubs*”. Segundo o *anidb*, esta *fansub* apareceu em Fevereiro de 2006, com o objectivo de traduzir filmes de Hayao Miyazaki. Tinha no entanto um segundo propósito, que foi o de estabelecer uma espécie de “sindicato” de *fansubs*. Este funcionava da seguinte maneira: todos os administradores de todas as *fansubs* tinham acesso a uma secção privada no seu site, onde podiam discutir, fazer projectos em conjunto, resolver conflitos, etc. Mas a parte mais importante deste grupo era o facto de que as *fansubs* poderem “reservar” um *anime* para legendar. Para evitar que houvesse demasiados grupos a traduzirem o mesmo original, havia uma lista com todos os grupos e todos os *animes* que cada grupo escolhia. A ideia era boa, no entanto, era mal gerida. Uma *fansub* podia reservar um *anime* hoje e traduzi-lo quando quisesse, podendo esperar-se meses ou até anos para que o fizesse. Isso causava alguma frustração àqueles, que gostariam de trazer à comunidade *anime* x e y, mas não podiam, porque os títulos eram reservados. Todo o projecto era secreto; para além disso, as *fansubs* envolvidas (que a um ponto eram todas ou quase todas existentes) podiam boicotar outros grupos que não estivessem dentro deste “sindicato”, não fazendo colaborações ou publicidade a esses grupos. O grupo matinha o seu secretismo, dado que só os administradores destas *fansubs* e algumas pessoas de confiança sabiam desta segunda função do grupo.

Filipe Marques explica em poucas palavras o que era a *Nanban*:

*“[...]o núcleo [fundador da NanbanFansubs] criou a nanban também para proporcionar uma casa a todas as fansubs, onde membros responsáveis por cada equipa podiam anunciar os seus projectos futuros, evitando deste modo que várias fansubs pegassem nos mesmos animes. O intuito era evitar lançamentos repetidos.”*¹⁰

Num certo momento, a situação era frustrante, e foi aí que, pela primeira vez, eu intervim de forma anónima na história dos “*otaku*” em Portugal, quando surgiu um grupo chamado *Tenko*, o primeiro grupo a traduzir do japonês para o português. Decidi avisá-los dessa situação, tendo mesmo apresentado algumas provas. Um dos membros decidiu abrir um blog e expôs a situação ao mundo. Durante o tempo que o blog esteve aberto, foi muito popular. Infelizmente não tenho autorização dessa pessoa para falar do

¹⁰ Troca de e-mails feita com Filipe Marques, em 10 de Abril de 2015.

assunto ou revelar o nome do blog, mas entretanto ele já ficou offline. Podemos, no entanto, dizer que as pessoas relacionadas com a *Nanban* não gostaram da situação e, passado algum tempo, o site da *Nanban* fechou por completo, para nunca mais se ouvir falar do projecto. Hoje em dia, todos os grupos portugueses agem de forma independente.

Conclusões

Existe muito sobre o que falar no que respeita ao mundo “*otaku*”, uma cultura para quem este nome ou é veemente repudiado ou ignorantemente adorado. O assunto, tendo só falado numa fracção dos assuntos que gostaria de falar. No entanto, o assunto é fascinante e pode dizer-se que há muito ainda por desenvolver.

Quando fiz os questionários, tive o cuidado de perguntar aos inquiridos se achavam que a cultura *otaku* se estava a degradar. As respostas foram interessantes, por isso, passo a citá-las:

*“Acho que a “moda” está a passar e que os fãs de anime se estão a tornar mais mainstream, o que é positivo. Não acho que haja qualquer tipo de degradação, mas sim uma evolução lógica. Primeiro era uma coisa que se consumia às escondidas, depois virou moda e agora estabilizou com um grupo de fãs bastante mais alargado. Contudo[,] actualmente[,] é visto como coisa de e para adolescentes e isso nota-se bem nos eventos. Há sempre muitos miúdos, entre os 12 e os 16-17 anos, que vêm as séries mais recentes e da moda (Shingeki no Kyojin, Kill La Kill, Free!, etc.), depois há um grupo bastante mais reduzido na casa dos vinte e o último acima dos trinta onde já se conhecem a todos pelo número reduzido e pela longevidade com que convivem neste meio.”*¹¹

“Degradar se calhar é um adjetivo um bocado forte, diria antes que está diferente e mais individual embora aconteçam muitos eventos e tal.

Agora temos as coisas com muito mais facilidade e por isso, o “valor” delas é muito menor. Penso que agora é a cultura do [“]eu tenho mais do que tu[“], do eu sou mais otaku do que tu porque já vi mais séries, ou tenho mais manga, etc.

¹¹ Troca de e-mails feita com Leonor Pinela, em 7 de Abril de 2015.

Antigamente como era diff[í]cil termos as coisas, havia mais partilha. Eu cheguei a fazer fins de semana em casa onde convidava os amigos para vermos anime, foi destes encontros que nasceu o ClubOtaku.

Outra coisa que também acho que é importante notar é que actualmente isto do anime/manga e afins, é agora um movimento global, em vez de ser uma série de iniciativas individuais. Podes apoiar crowdfunding para produzir séries e livros, e o streaming de anime licenciado é uma realidade que ajuda em muito a produção de anime moderno.”¹²

“Sou da opinião que a falta de anime na TV ajuda o movimento otaku a crescer. É um pouco como a música alternativa, de acesso mais restrito, contra a comercial que passa nas rádios repetidamente. Se houvesse uma banalização do anime na televisão, este deixaria de ser tão apetecível. E isto muito por culpa da grande maioria das pessoas, que julga que anime é qualquer tipo de animação relacionada com violência ou sexo, em vez de animação oriunda das terras nipónicas.”¹³

Podemos dizer que estas três pessoas, vindas de três meios diferentes, têm uma opinião muito semelhante e positiva em relação à cultura *otaku*, e também consideram que a internet revolucionou o conceito por completo.

Para terminar, quero citar a resposta dada pelo utilizador “*Tanuki no Gokei*” à pergunta “*Quais foram as maiores contribuições que a cultura otaku trouxe à sociedade ocidental?*”:

“A influência da cultura otaku na sociedade ocidental foi complexa e subtil. A importância dessa influência é diff[í]cil de avaliar. É preciso ver também que é imposs[í]vel dissociar a influência otaku da importância da internet como meio de divulgação dessa cultura.

Na minha opinião, a influência foi basicamente em 3 aspectos:

Devido aos temas tratados, as animes e jogos de consola ajudaram (e continuam a ajudar) a uma mudança mais r[á]pida das mentalidades das gerações mais novas. Quem é que tendo sido adolescente nos anos 90, pode dizer que não mudou um pouco

¹² Troca de e-mails feita com um administrador do site ClubOtaku, em 1 de Abril de 2015.

¹³ Troca de e-mails feita com Filipe Marques, em 10 de Abril de 2015.

que seja a sua maneira de pensar depois de ter visto animes como Akira, GitS, NGE, Utena, entre outros?

O estilo da arte e dos meios de entretenimento ocidentais também foram, provavelmente permanentemente, alterados pela influência da anime/jogos japoneses. Basta, por exemplo, ver o desenho dos personagens da Disney dos [ú]ltimos 20 anos e compará-los aos personagens dos anos 30, 50 ou mesmo 80. Ou o exemplo tão batido do filme Matrix.

Finalmente a anime e jogos de consola ajudaram a mudar o paradigma da centralidade da humanidade. Ou seja, actualmente o centro da humanidade é cada vez menos visto como o ocidente e mais noutra lugar qualquer. Cada vez mais os próprios ocidentais aceitam essa nova visão do mundo. A expansão da cultura otaku veio demonstrar que as ideias art[i]sticas e filosóficas não precisam sair todas de Paris, Nova Iorque ou Hollywood. Isto veio dar força moral a países como a Coreia e a China. A anime é também uma linguagem universal que está a ser um pouco desaproveitada, vejam só por exemplo quantas pessoas de pa[í]ses muçulmanos há em sites como o MyAnimeList.”

Não poderia ter dito melhor.

Filmografia

Otaku Unite! Dir. Eric Bresler. Movies of My Dreams Productions. Central Park Media. 2004 [consultado pela ultima vez em 20-05-2015]

Andrew Marr's History of the World, Episódio 8. Dir. Guy Smith. British Broadcasting Corporation (BBC). 2012 [consultado pela ultima vez em 08-04-2015]

Andrew Marr's History of the World, Episódio 7. Dir. Robin Dashwood. British Broadcasting Corporation (BBC). 2012 [consultado pela ultima vez em 22-04-2015]

Filmografia (Youtube)

Andrei Bedene, Canal Você Não Sabia. 2015-03-02. Investigando: Tokusatus no BRASIL. Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=mt5_iOoAuF8 [consultado pela ultima vez em 24-04-2015]

Andrei Bedene, Canal Você Não Sabia. 2013-03-05. Você Não Sabia? - Beetleborgs!? Troopers!? Masked Rider!? Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=Kv3_N3ipCuM [consultado pela ultima vez em 24-04-2015]

Andrei Bedene, Canal Você Não Sabia. 2013-02-25. Você Não Sabia? - Power Rangers Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=YYHY_9-IxZU [consultado pela ultima vez em 05-05-2015]

Paul Johnson, OtaKing77077. 2008-05-26. Anime Fansub Documentary PART 1. <https://www.youtube.com/watch?v=IUYlqLlbix0> [consultado pela ultima vez em 22-05-2015]

Paul Johnson, OtaKing77077. 2008-05-27. Anime Fansub Documentary PART 2. https://www.youtube.com/watch?v=yoJ_BWQ9Kow [consultado pela ultima vez em 22-05-2015]

WakkaOwnages. 2011-01-18. Dragon Ball PT - Elenco (Entrevista completa) <https://www.youtube.com/watch?v=IMUzSBgalX4> [consultado pela ultima vez em 29-05-2015]

Bibliografia

DEMING, W. Edwards. *Out of the crisis*. Cambridge: MIT Press, 2000. PP 23

BARRAL, Étienne. Maria Teresa Van Acker. *Otaku - Os filhos do virtual*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2001 [1999]. PP 122, 131-132, 216-220, 229-230, 248-253

KELTS, Roland. *Japanamerica: how Japanese pop culture has invaded the U.S.* Palgrave MacMillan 2007 [2006] PP 37, 40-48, 48-49

Links

Carlos Barros, Zephirus. 2015-02-26. Ajuda em Pesquisa Universitária "Inovadora". Disponível em <http://www.anime.pt/topic/15486-ajuda-em-pesquisa-universit%C3%A1ria-inovadora/>, consultado em 29.05.2015.

otaku. Oxford Dictionaries. Disponível em <http://www.oxforddictionaries.com/pt/defini%C3%A7%C3%A3o/ingl%C3%AAs/otaku?searchDictCode=all>, consultado em 01.04.2015.

otaku. Dictionary.com's 21st Century Lexicon. Disponível em <http://dictionary.reference.com/browse/otaku?s=t>, consultado pela ultima vez em 01.04.2015.

otaku. Urban Dictionary. Disponível em <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=otaku>, consultado em 01.04.2015.

NAKAMORI, Akio. Matthew Alt. 2008-04-02. What Kind of Otaku Are You? Néojaponisme. Disponível em <http://neojaponisme.com/2008/04/02/what-kind-of-otaku-are-you/>, consultado em 01-04-2015.

ENG, Lawrence. 2003-04-03. The Origins of "Otaku". Disponível em <http://www.cjas.org/~leng/otaku-origin.htm>, consultado em 01.04.2015.

Egan Loo. 2011-05-17. Tokyo Governor: Quake-Affected ACE Event 'Deserved It'. Disponível em <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-05-17/tokyo-head/tsunami-is-divine-punishment-kannagi-yamakan-responds/2>, consultado em 01.04.2015.

DAVIS, S Peter, M., Mark, & YOSOMONO, Eric. 2012-12-06. 6 WTF Japanese Trends (You Can Blame on White Guys). Disponível em http://www.cracked.com/article_19098_6-wtf-japanese-trends-you-can-blame-white-guys.html, consultado em 24.04.2015.

xógum. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha]. Disponível em <http://www.priberam.pt/dlpo/x%C3%B3gum>, consultado em 01.04.2015.

Milestones: 1830–1860 The United States and the Opening to Japan, 1853. N. d. Disponível em <https://history.state.gov/milestones/1830-1860/opening-to-japan>, consultado em 01.04.2015.

Nanjing Massacre. N. d. Disponível em <http://www.history.com/topics/nanjing-massacre>, consultado em 01.04.2015.

The bombing of Nagasaki. N. d. Disponível em http://www.historylearningsite.co.uk/bombing_of_nagasaki.htm, consultado em 08.04.2015.

DISCOVER THE HISTORY OF NAGASAKI. N. d. Disponível em <http://visit-nagasaki.com/History/>, consultado em 08.04.2015.

J. Robert Oppenheimer. N. d. Disponível em http://www.todayinsci.com/O/Oppenheimer_Robert/OppenheimerRobert-Quotations.htm, consultado em 08.04.2015.

Biografia de Hokusai. N. d. Disponível em <http://www.man-pai.com/Biografias/hokusai.htm>, consultado em 22.04.2015.

GOTO, Marcel. N. d. . Quando surgiram os primeiros mangás e animês? Disponível em <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes>, consultado em 22.04.2015.

manga. Your Dictionary. Disponível em <http://www.yourdictionary.com/manga>, consultado em 22.04.2015.

Matt Thorn. N. d. A History of Manga. Disponível em <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>, consultado em 22.04.2015.

Toku. In Tv Tropes wiki. Disponível em <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Toku>, consultado em 22.04.2015.

Super Sentai. In Power Rangers wiki. Disponível em http://powerrangers.wikia.com/wiki/Super_Sentai, consultado em 22.04.2015.

Choudenshi Bioman. In Power Rangers wiki. Disponível em http://powerrangers.wikia.com/wiki/Choudenshi_Bioman, consultado em 24.04.2015.

Enciclopédia de Cromos: Beverly Hills 90210 (1990-2000). 2012-12-05. Disponível em <http://enciclopediadecromos.blogspot.pt/2012/09/beverly-hills-90210-1990-2000.html>, consultado em 05.05.2015.

Kingu Kongu tai Gojira. N. d. Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0056142/>, consultado em 07.05.2015.

Godzilla, O Monstro do Mar. N. d. Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0197521/?ref_=nv_sr_1, consultado em 07.05.2015.

Anime: Bishoujo Senshi Sailor Moon. N.d. Disponível em <http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=anime&aid=235>, consultado em 07.05.2015.

Astro Boy. In Astro Boy wiki. Disponível em http://astroboy.wikia.com/wiki/Astro_Boy, consultado em 07.05.2015.

princessjoanna1. 2013-12-03. List of Highest Grossing Films in Japan. Disponível em <http://www.imdb.com/list/ls054960183/>, consultado em 13.05.2015.

HIKAWA, Ryusuke, INOUE, Kouichi, & SAWAKI, Daisuke. 2014. Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime. Disponível em <http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html>, consultado em 13.05.2015.

Transformers - Coletânea (2007-2014). N. d. Disponível em <https://www.themoviedb.org/collection/8650-transformers-collection>, consultado em 13.05.2015.

Gigantes de Aço (2011). N. d. Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0433035/?ref_=nv_sr_1, consultado em 13.05.2015.

Cartoon/Fantasy Organization. In wikifur wiki. Disponível em http://en.wikifur.com/wiki/Cartoon/Fantasy_Organization, consultado em 13.05.2015.

Furry. In fanlore wiki. Disponível em fanlore.org/wiki/Furry, consultado em 13.05.2015.

HATCHER, Jordan S. 2005. Of Otaku and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law. Script-ed, Vol. 2, No. 4. Disponível em http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=871098, consultado em 20.05.2015.

Anime na SIC Radical - Entrevista. 2005-07-11. Disponível em http://www.anime.pt/artigos/_/outros/anime-na-sic-radical-entrevista-r25, consultado em 29.05.2015.

Tokyo Toshokan. N. d. Disponível em <https://tokyotosho.info/?cat=2>, consultado em 22.05.2015.

BakaBT - High anime bittorrent tracker. N. d. Disponível em <http://bakabt.me/>, consultado em 22.05.2015.

NT >Browse. N. d. Disponível em <http://www.nyaa.se/>, consultado em 22.05.2015.

About Us. N. d. <http://horriblesubs.info/about-us/>, consultado em 22.05.2015.

ElderKain. 2009-01-11. [HorribleSubs] & Crunchyroll Ripping... Disponível em <http://www.crunchyroll.com/forumtopic-436082/horriblesubs-crunchyroll-ripping/>, consultado em 22.05.2015.

THORPE, Connor. 2010-06-13. The 5 Greatest Books With Psychotic Fanbases Disponível em http://www.cracked.com/article_18568_the-5-greatest-books-with-psychotic-fanbases_p2.html, consultado em 27.05.2015.

SHAKESPEARE, Geoff. 2010-06-07. 6 Japanese Subcultures That Are Insane (Even for Japan). Disponível em http://www.cracked.com/article_18567_6-japanese-subcultures-that-are-insane-even-japan.html, consultado em 27.05.2015.

lolita. Urban Dictionary. Disponível em <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=lolita>, consultado em 27.05.2015.

Lolita. N. d. Disponível em <http://www.saraiva.com.br/lolita-3429853.html>, consultado em 27.05.2015.

Tsutomu MIYAZAKI. N. d. Disponível em [http://murderpedia.org/male.M/m/miyazaki-tsutomu.htm](http://murderpedia.org/male/M/m/miyazaki-tsutomu.htm), consultado em 27.05.2015.

Força Astral. 2012-03-04. Disponível em <http://enciclopediadecromos.blogspot.pt/2012/03/forca-astral.html>, consultado em 27.05.2015.

Shoko ASAHARA. N. d. Disponível em <http://murderpedia.org/male.A/a/asahara-shoko.htm>, consultado em 27.05.2015.

Dragon Ball. N. d. Disponível em <http://sicradical.sapo.pt/programas/dragon-ball>, consultado em 29.05.2015.

Guia TV. N. d. Disponível em <http://sicradical.sapo.pt/grelha>, consultado em 29.05.2015.

Group: NanbanFansubs. N. d. Disponível em <http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=group&gid=2984>, consultado em 03.06.2015.

Group: Tenko. N. d. Disponível em <http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=group&gid=6739>, consultado em 03.06.2015.