

## ANIMES E COSPLAYS: RELAÇÃO ENTRE A CULTURA ORIENTAL E OCIDENTAL

### ANIMES AND COSPLAYS: RELATIONSHIP BETWEEN THE EASTERN AND WESTERN CULTURE

<sup>1</sup>BUENO, F. P.; <sup>2</sup>RODRIGUES, S.

<sup>1e2</sup> Departamento de Licenciatura em Artes Visuais. Faculdades Integradas de Ourinhos-FIO/FEMM.

#### RESUMO

Desde o início do século XX quando o Japão estava absorvendo intensamente a cultura ocidental e desenvolvendo suas indústrias com tecnologias ocidentais, as histórias em quadrinhos japonesas passaram a ocupar grande parte do cotidiano dos japoneses. Os animes foram desenvolvidos e influenciados pelo mangá. Moliné (2004) vem afirmar que foi só a partir da década de XX que os artistas japoneses foram incentivados a produzir suas próprias animações. Com a implantação das animações japonesas no ocidente ganhando força e conquistando seu espaço, chega no início dos anos de 1990 uma grande consolidação dos animes no Brasil. Os animes ganharam grande espaço e popularidade na vida de crianças e jovens, gerando um público apaixonado e fiel ao redor do mundo, surgindo assim, as grandes convenções que reúnem fãs de filmes, animes e mangás. Nessas convenções estão presentes os *Cosplayers*, que estudam a origem de seu personagem, se dedicam na preparação das performances e mantém ao máximo sua essência.

**Palavras-chave:** Mangá. Animes. Cosplay.

#### ABSTRACT

Since early twentieth century when Japan was intensely absorbing Western culture and developing their industries with Western technologies, Japanese comics began to occupy much of the Japanese daily. Animes were developed and influenced by manga. Moliné (2004) has to say that it was not until the decade of the twentieth that the Japanese artists were encouraged to produce their own animations. With the deployment of Japanese animation in the West gaining strength and conquering its space, it comes in the early 1990s a large consolidation of anime in Brazil. The anime gained great popularity and space in the lives of children and young people, creating a passionate and loyal following around the world, appearing so large conventions that bring together fans of movies, anime and manga. These conventions are present *Cosplayers* who study the origin of your character, engaged in preparing the performances and maintains the most the essence of his character.

**Keywords:** Manga. Anime. Cosplay.

#### INTRODUÇÃO

Os *animes* (animação em japonês) estão presentes na vida dos japoneses desde os anos de 1910. Sua origem é influenciada pelo mangá, que é uma grande característica da cultura japonesa. Devido à importância dessa cultura na vida dos japoneses, desde muito cedo, animes e *cosplays* são muito comuns entre toda a população nipônica. O Brasil por sua vez, sendo o país onde reside a maior colônia japonesa além do próprio Japão, absorveu muito dessa cultura. Eventos voltados para esse público acontecem algumas vezes ao ano reunindo um grande público e trazendo novidades do mundo dos animes e mangás, entre outros temas.

Diante do fato de que essa cultura nasceu e tem presença e importância muito forte na cultura oriental, esse trabalho tem como problemática a seguinte questão:

como mangás, animes, e, mais recentemente os cosplayers, tão enraizados no Oriente, sobrevivem e despertam tanto interesse na cultura ocidental?

No Brasil, os animes começaram a chegar somente no final da década dos anos 1960, e até os 1980 os desenhos japoneses não eram muito divulgados. (DUTRA, 2006)

É importantíssimo o estudo referente ao tema, para que se esclareça que a cultura oriental ocupa grande espaço na vida de muitos jovens brasileiros, para que se abram portas com mais oportunidades na produção de animes nacionais, e na maior divulgação de *Cosplays*.

## MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa é realizada através de fontes bibliográficas, baseadas em livros, artigos e teses, que buscam mostrar a forte relação entre os animes e *cosplays* na cultura oriental e ocidental.

Para pesquisar a evolução e a expansão dessas animações foi utilizado o livro “O grande livros dos mangás” de Alfons Moliné (2004). Utiliza-se um artigo de Dutra e Nagado (2006) que discute a presença das animações japonesas no Brasil. Com Guglinsk (2011) é abordado o tema dos animes que ganharam sucesso internacional, surgindo a expressão *otaku* entre os fãs, cujo termo é usado por pessoas fanáticas em determinado assunto. Guglinsk aborda temas sobre as grandes convenções para fãs no Brasil, como a AnimeCon e a AnimeFriends, que acontecem todos os anos e reúnem um grande público constituído de crianças, jovens e adultos, onde acontece também, o encontro dos *Cosplayers*.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os *animes*, foram diretamente influenciados pelo mangá. No Japão, o termo se refere a qualquer tipo de animação, independente de sua origem, enquanto que no Ocidente o termo é aplicado somente às animações japonesas.

Por volta de 1910, os japoneses conheceram as animações através dos cinemas. Foram produzidos curtas-metragens no Núcleo Pioneiro de Animação de Nova York, onde ilustradores e desenhistas como John Randolph Bray (fundador do primeiro estúdio de animação da América), produziram suas primeiras obras.

Moliné (2004) afirma que assim como o mangá, podem ser encontrados no Japão antecedentes do cinema de animação, como o *utsushie* ou teatro de sombras

chinesas, surgidos no século XVIII. No entanto, apesar da existência de antecedentes da animação, foi só a partir da década dos 20 que os artistas japoneses foram incentivados a desenvolver seus próprios animes.

Com o conhecimento das animações ocidentais, os japoneses perceberam que também poderiam fazer suas próprias animações. Em 1913, entusiasmados ao ver as animações estrangeiras, os japoneses começaram a se aventurar nesse ramo, como Seitarô Kitayama (1888-1945), que segundo Moliné (2004) produziu um curta-metragem através de desenhos feitos com papel e nanquim, chamado *Saru Kani Kassen* (A Luta entre o Caranguejo e o Macaco) que era baseado em fábulas infantis japonesas. Segundo Moliné:

Considera-se que o pai da animação japonesa é Seitarô Kitayama, cujas primeiras experiências datam de 1913, entre as quais se destacam *Saru Kani Kassen* (“A batalha entre o Caranguejo e o Macaco”, 1917) e *Momotarô* (“O menino-Pêssego”, 1918); este último, adaptado de um famoso conto popular japonês, foi o primeiro desenho animado nipônico exibido no Ocidente, mais precisamente na França. (MOLINÉ, 2004, p.47)

No ano de 1917, inicia-se a divulgação da cultura nipônica no mundo, quando, Oten Shimokawa (1892-1973), produz um curta-metragem de cinco minutos, chamado *Imokawa Mukuzou Genkanban No Maki* (A História do Zelador Mukuzou Imokawa), abrindo assim, as portas para o grande ramo da indústria de entretenimento japonesa.

Em 1927, houve a estreia da primeira filmagem de sucesso, *Kujira* (“A Baleia”) de Noburo Ofuji (1900-1974), que foi projetada na França e em outros países europeus. Ofuji apresentou, em 1930, o primeiro desenho animado japonês sonoro, *Sekisho* (“A estação de controle”), e em 1937 o primeiro anime em cores, *Katisura Hime* (“A Princesa Katisura”) continuando assim seu trabalho inovador.

Segundo Moliné (2007, p.48) “nos anos anteriores à Segunda Guerra Mundial, a progressiva militarização do país se fez notar também na animação.” Mitsuyo Seo, entre 1933 e 1935 criou uma série de curtas que mostravam reflexos da guerra, como por exemplo *Sankichi Saru* (“Sanchiki o Macaco”), em que o protagonista era o capitão de um exército de macacos que combatia outro de pandas, simbolizando o exército chinês. Teve seu estúdio, que era um dos mais importantes do Japão, absorvido e controlado pelo governo militar. Diz Moliné:

Esta e outras produções foram exibidas em festivais internacionais de cinema, fazendo com que elas se difundissem nos países ocidentais.

Inicialmente baseados no folclore oriental, os longas-metragens da Toei evoluíram até as histórias de ficção científica e, em parte por conta do citado mercado ocidental, também eram utilizadas narrativas populares europeias. (MOLINÉ, 2004, p.49)

O Brasil, é o país onde reside grande colônia japonesa fora de sua terra natal. A cultura japonesa é muito presente nas grandes cidades brasileiras, e há muitos desenhistas locais de genealogia nipônica. Apesar disso, como afirma Eduardo Peret (2016), historicamente o Brasil teve uma produção quase inexistente de desenhos animados. Os animes começaram a chegar no Brasil no final da década dos 1960, eram geralmente transmitidos por canais de televisão, e não havia muitas opções nas fitas de vídeos ou cinemas. Dutra (2006 apud Nagado, 2006) afirmam:

Mesmo porque, nas décadas de 70 e 80, esse mercado ainda estava causando muita discordância entre os próprios japoneses por serem muito conservadores e intolerantes. Mas no Brasil, Nagado (2006) informa que os primeiros Animes começaram a chegar no final da década de 60. Entre eles, cita-se o Oitavo Homem. Mas na época, até os meados dos anos 80, os desenhos japoneses não eram muito divulgados. Eles eram geralmente transmitidos pelos canais de televisão Record e Rede Tupi (substituída depois pelo SBT), e poucos títulos eram ofertados pelas fitas de vídeo e cinemas. (DUTRA, 2006, p. 17)

No início dos anos de 1990, houve a grande consolidação dos animes no Brasil. Com a chegada de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kurumada (1953) uma história envolvente e dramática em torno da cultura mitológica japonesa se tornaria sucesso na TV brasileira.

Após o grande sucesso de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, muitos outros desenhos animados ganharam espaço e se tornaram sucesso entre crianças e jovens brasileiros como *Dragon Ball*. Esses animes são mundialmente populares e estão presentes até hoje na vida de jovens e crianças do Brasil e do mundo.

As produções de séries animadas começaram a ter um crescimento notável a partir dos anos de 1960. Em 1963 estrearam sete diferentes animes, incluindo a mencionada obra de Tezuka, *Astro Boy*, e a primeira incursão da Toei Company, que é um estúdio de animações, fundado em 1957, no Japão.

Suas primeiras produções coloridas surgiram em 1965, como *Dolphin Ôji* (“O príncipe golfinho”), e *Jungle Taitei* (*Kimba- O Leão Branco*).

Segundo Eduardo Peret, surgiu em 1961 o Tezuka Osamu Production, que foi renomeada mais tarde de Mushi Production. Foi o estúdio responsável pela produção

de animês a partir dos mangás Astro Boy (1963) e Kimba (1965), que se tornaram ícones históricos da animação nipônica. Peret afirma:

A relação entre o mangá e o anime tal como os conhecemos parte de uma base histórica comum: o mangá (cujas origens remontam aos rolos de pintura chamados *emakimono* do século VIII) teve sua estrutura e linguagem atuais desenvolvidas na década de 40, com os trabalhos de Osamu Tezuka. Grande fã de Walt Disney, ele começou a desenhar para um jornal escolar em 1946 e, no ano seguinte, lançou *Shin Takarajima* ("Nova Ilha do Tesouro"), em formato livro, baseado na história de Sakai Shichima, que acabou vendendo 400.000 cópias. Em 1950, ele lançou *Jungle Taitei* (conhecido no Brasil como "*Kimba, o Leão Branco*") e, em 1952, *Tetsuwan Atom* ("Astro Boy"). Em 1961, surgiu o Tezuka Osamu Production, mais tarde renomeada Mushi Production, estúdio responsável pela produção de animes a partir dos mangás *Astro Boy* (1963) e *Kimba* (65), que se tornaram ícones históricos da animação japonesa. (Eduardo Peret, 2016, p.01)

O Japão passou a colaborar com outros países nas produções dos animes, abrindo assim portas para que outras companhias ocidentais encontrassem nas animações nipônicas um potencial econômico, rápido e dinâmico para a fabricação de suas próprias produções. Guglinsk afirma:

Em 1977, foi lançado um longa-metragem com a compilação dos 26 episódios e causou euforia nos cinemas, alcançando sucesso internacional, provocando, entre os jovens o surgimento dos *otakus* (gíria em japonês referente a um conhecedor obsessivo de um assunto específico, adotado no exterior por fãs de *animês* para definir a si mesmos)". (GUGLINSK, 2011, p. 21)

A animação japonesa é tão importante e influente no Japão, que foram criadas as *Animês Gakuins*, faculdades de animação, únicas no mundo.

O alto consumo dos mangás e conseqüentemente dos animes, tem uma relação direta e íntima entre o leitor e o personagem, já que os heróis e heroínas dos quadrinhos e das animações surgem da vivência do leitor, para depois, se transformar em fantasia.

Com a expansão dos animes e mangás, tanto no oriente quanto no ocidente, esses gêneros cultivaram um público extremamente fiel ao redor do mundo e para seus seguidores são realizados encontros periódicos onde se debate e vivencia interesses comuns. Grandes convenções ao redor do mundo reúnem fãs de animes, filmes, etc, com públicos diversos. Gluglinsk diz:

Apesar de o tratamento dado aos quadrinhos no resto do mundo ser um tanto diferente que o recebido no Japão, não só as histórias em quadrinhos, como desenhos animados e filmes de ficção científica adquiriram um público bem definido e extremamente fiel. Graças a esses seguidores, por todo o globo, existem encontros destinados a debater e vivenciar esse interesse em comum. São as grandes convenções de quadrinhos (ou desenhos, ou filmes, ou até mesmo tudo junto) que são organizadas em várias cidades e em vários países do mundo. E através desses encontros, divulgou-se uma nova prática entre os grandes fãs desses gêneros de expressão de arte: os *cosplay*. (GUGLINSK, 2011, p.22)

Apesar de essa prática ser executada na maioria das vezes em eventos de animes e quadrinhos japoneses, ela só chegou ao Japão no início dos anos de 1980, quando, segundo Guglinsk (2011), o *Studio Hard* enviou Nobuyuki Takahashi para *Worldcon* de 1984, em Los Angeles. O japonês ficou tão impressionado que voltou ao Japão envolvido com o que viu, publicou matérias frequentes sobre o assunto, definindo as pessoas fantasiadas como *cosplayers*, e assim criou o termo conhecido até hoje como *Cosplay*.

O *cosplay* é baseado a ideia do DIY – *Do It Yourself* (“Faça Você Mesmo”), ou seja, os *cosplayers* produzem a própria fantasia, assim como todos os acessórios ou equipamentos necessários para a caracterização dos personagens.

Além disso, o *cosplayer* não se limita em apenas ao fantasiar-se, mas também à interpretação da personalidade do personagem escolhido.

Apesar da ideia do *cosplay* ter sido criada por um oriental e se desenvolvido por ocidentais, como afirma Guglinsk (2011), existem diferenças nas participações de ambos nas Convenções. No ocidente, prevalece o lado da competição da fantasia, produzida muitas vezes pelos próprios participantes, enquanto que no Japão, onde também existem grandes convenções, os fãs são proibidos do ato de vestir-se como personagens de *animês* e *mangás*, cuja função só é possível para os artistas performáticos e modelos.

Existem no Japão, movimentos abertos para *cosplayers*, que se reúnem fantasiados para conversar e se fotografarem. Esse público geralmente é jovem e feminino. No bairro da Liberdade, na cidade de São Paulo, existem grupos que se reúnem com a mesma finalidade. Esses movimentos são cultivados pelos *Otakus*,

que é um termo utilizado no Japão para pessoas que são fanáticas por determinado assunto, porém, ficou conhecido no Ocidente para designar fãs de *animês* e *mangás*.

No Brasil existem grandes Convenções, como afirma Guglinsk (2011), um exemplo delas são a *AinmeCon* e a *Anime Friends*, onde divulga-se um pouco do universo pop derivado do *mangá* e do *anime*, com grandes atrações: feiras de *mangás* e fanzines; palestras de pesquisadores do assunto, dubladores e desenhistas, karaokê (muitos com as músicas-tema dos *animes* – *anisongs*); mas o que atrai mais a atenção do público são os torneios de *cosplay*.

Um *cosplay*, nunca deve perder a essência de seu personagem, deve ser fiel às suas características físicas e psicológicas, tendo total conhecimento de sua origem, e se dedicar muito na preparação das performances, e claro, se divertir, pois essa é a grande ideia dos participantes dos eventos.

## CONCLUSÕES

Pode-se concluir que os *animes* e *cosplays* sobrevivem na cultura ocidental, e são muito presentes no cotidiano daqueles que se interessam pelo assunto e se dedicam a ele acompanhando diversos animes e produzindo seus *cosplays*. Desde a origem dos mangás, até os animes e os Cosplays, o objetivo sempre foi uma forma de entretenimento que proporcionasse ao público uma forma de aliviar a tensão de sua realidade e pressão causada pelo dia a dia. O fato de ser o público voltado para esse assunto no Brasil bem menor do que o público japonês, não afeta as raízes criadas por aqueles que estudam e se empenham para estar sempre atualizados sobre o assunto e para divulgar esse estilo de vida.

## REFERÊNCIAS

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos MANGÁS**. Editora JBC, 2004.

GUGLINSK, Luciana Oliveira Souza. **A INFLUÊNCIA DO MANGÁ E DO ANIMÊ NA MODA JAPONESA**. 2011. 55 p. Universidade Federal De Juiz De Fora Instituto De Artes E Design Curso De Especialização De Moda, Cultura De Moda E Arte. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/posmoda/files/2013/03/Influ%C3%Aancia-do-Mang%C3%A1-e-do-Anim%C3%AA-na-moda-japonesa.pdf>> Acesso em: 03/04/2016.

PERET, Eduardo. **Percepções da Sexualidade: Anime e Mangá**. 12 p. Disponível em: <[http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO\\_Ed4\\_Artigo\\_animemanga.pdf](http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf)> Acesso em: 30/03/2016.

DUTRA, Willian Vamerlati. **A DISSEMINAÇÃO DA CULTURA ANIME NO BRASIL: A PERCEPÇÃO DOS GESTORES DO ANIMAX**. 2006. 70 p. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/130309>> Acesso em: 15/04/2016.