



EFLCH

**Escola de Filosofia, Letras e
Ciências Humanas**

Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Paulo

Bacharelado em História da Arte

**Sobre fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento a
partir de produção audiovisual autoral: relato crítico**

Autora: Amanda Annunciato Lara Silva

Orientação: Marina Soler Jorge

São Paulo

2021

AMANDA ANNUNCIATO LARA SILVA

**SOBRE FÃS DE ANIME NO BRASIL E CAMINHOS SOCIOAFETIVOS DO
ENTRETENIMENTO A PARTIR DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL AUTORAL:**

relato crítico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
da Universidade Federal de São Paulo como
requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em História da Arte.

Orientadora: Profa. Dra. Marina Soler Jorge

São Paulo

2021

Na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei de direitos autorais nº 9610/98, autorizo a publicação livre e gratuita desse trabalho no Repositório Institucional da UNIFESP ou em outro meio eletrônico da instituição, sem qualquer ressarcimento dos direitos autorais para leitura, impressão e/ou download em meio eletrônico para fins de divulgação intelectual, desde que citada a fonte.

Silva, Amanda Annunciato Lara.

Sobre fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento a partir de produção audiovisual autoral: relato crítico / Amanda Annunciato Lara Silva – 2021 – 100 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em História da Arte) – Guarulhos: Universidade Federal de São Paulo. Escola de Filosofia, Letras e Humanas.

Orientadora: Marina Soler Jorge.

Título em inglês: About anime fans in Brazil and socio-affective paths of entertainment based on authorial audiovisual production: critical report.

1. Fãs. 2. Fãs de anime. 3. Documentário. 4. Anime. 5. Entretenimento. 6. Cultura pop. 7. Cultura pop japonesa. I. Marina Soler Jorge. II. Sobre fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento a partir de produção audiovisual autoral: relato crítico.

AMANDA ANNUNCIATO LARA SILVA

**SOBRE FÃS DE ANIME NO BRASIL E CAMINHOS SOCIOAFETIVOS DO
ENTRETENIMENTO A PARTIR DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL AUTORAL:**

relato crítico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História da Arte da Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Paulo como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Aprovada em 05 de março de 2021, São Paulo.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Marina Soler Jorge
Universidade Federal de São Paulo

Profa. Dra. Michiko Okano
Universidade Federal de São Paulo

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer imensamente os fãs por todo carinho e respeito recebido em todo esse processo de produção, bem como os eventos de cultura *pop* em geral que nos proporcionam a experiência dessa interatividade, e em especial à CCXP, que deu espaço a esse trabalho.

Gostaria de agradecer à minha família em geral, principalmente meus pais por toda a dedicação em sempre buscar proporcionar o melhor para os seus filhos serem felizes, sendo uma boa formação algo que se dedicaram e trabalharam a vida toda para nos oferecer. Obrigada por toda essa base educacional proporcionada a mim até hoje e tudo que puderem me proporcionar, auxiliar e apoiar em minha morada em São Paulo ao longo de toda a graduação.

Agradeço muito à Profa. Dra. Marina Soler Jorge por toda a contribuição para meu crescimento científico e acadêmico ao longo de aproximadamente dois anos de pesquisa, sendo minha orientadora de Iniciação Científica e deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Gostaria de agradecer demais meu amigo Enoc Cuité Júnior que participou intensamente e ativamente de todo o processo desse trabalho, desde a produção audiovisual sobretudo como editor até comentários sobre o texto que se segue, me dando muito apoio.

Agradeço imensamente todos os meus professores e à EFLCH, que me propiciou um aprendizado tão rico, plural e inter, pluri, transdisciplinar, uma Escola de Filosofia – matéria que também transitei intensamente – Letras e Ciências Humanas que fiz questão de explorar tudo que tinha para oferecer. Poder transitar por diversas ciências foi incrível, e é uma felicidade saber que saio cientista humana dessa universidade.

Agradeço às amigas feitas nesse percurso de tantos anos e a todos que participaram, direta ou indiretamente, no meu desenvolvimento ao longo de toda minha graduação, e que enriqueceram e propiciaram mais ao meu processo de aprendizado.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo empreender um relato crítico do curta documentário realizado pela autora na Comic Con Experience 2019, publicado no Youtube com o título: “FÃ DE ANIME NO BRASIL: Entrevistas na CCXP 2019”, produção que traz como objetivo abordar parte do cenário da comunidade de fãs de anime no Brasil. A importância deste tipo de produção deve-se à necessidade de compreender e estudar melhor as diferentes camadas que o entretenimento e a arte da anime podem envolver, sendo exemplo na revelação de caminhos socioafetivos do entretenimento. Ouvir e entender esse público é o central neste trabalho, sobretudo pela potência artística e cultural em torno do anime e a importância de se pensar a imagem construída sobre o seu fã, que faz parte de uma grande comunidade no Brasil e no mundo. Além disso, empreenderemos análises de documentários do momento que tratam do assunto, compreendendo um cenário mundial de produções sobre o tema e algumas questões que nestes aparecem, que chamam a atenção para assuntos relacionados ao anime, seu fã, e a cultura *pop* japonesa.

Palavras-chave: anime; entretenimento; pop; fã; documentário.

ABSTRACT

This paper aims to undertake a critical account of the short documentary made by the author at Comic Con Experience 2019, published on Youtube with the title: “ANIME FAN IN BRAZIL: Interviews at CCXP 2019”, a production that aims to address part of the scenario of the anime fan community in Brazil. The importance of this type of production is due to the need to better understand and study the different layers that entertainment and the art of anime can involve, being an example in revealing socio-affective entertainment paths. Listening and understanding this audience is central to this work, especially due to the artistic and cultural power surrounding anime and the importance of thinking about the image built on its fan, who is part of a large community in Brazil and in the world. In addition, we will undertake documentary analyzes of the moment that deal with the subject, comprising a worldwide scenario of productions on the theme and some questions that appear in these, which call attention to issues related to anime, its fan, and Japanese pop culture.

Keywords: anime; entertainment; pop; fan; documentary.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES: Da pesquisa e produção	12
3 AS MOTIVAÇÕES: Documentários e mídia	16
3.1. <i>Fan Chronicles: A Crunchyroll Documental Series</i>	17
3.2. <i>How Anime Fueled Mike Daniels to NFL</i>	36
3.3. <i>Enter the Anime (Universo Anime)</i>	40
3.4. Concluindo.....	74
4 SOBRE A PRODUÇÃO	75
5 O RESULTADO – relatos e escolhas referentes à estética	78
5.1. Surpresas.....	87
5.1.1. <i>Naruto, valores e cultura</i>	87
5.1.2. <i>Outras</i>	89
5.2. Problemáticas.....	90
5.2.1. <i>Cortes e falhas técnicas</i>	90
5.2.2. <i>Outras questões</i>	94
5.2.3. <i>Pós-produção</i>	95
6 CONCLUSÃO.....	96
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99

1 INTRODUÇÃO

Este texto, que é um relato crítico sobre a experiência de produção do primeiro documentário sobre fãs de anime no Brasil, tem estreita relação com a Iniciação Científica voluntária da autora apresentada ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) com relatório final entregue no final de outubro de 2020 sob o título *Fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento: um estudo a partir de pesquisa empírica*¹.

A produção audiovisual, que tem como título *Fãs de anime no Brasil: Entrevistas na CCXP 2019*², mostra a realidade de fãs de anime brasileiros a partir de entrevistas no evento Comic Con. A produção não ilustra didaticamente o que são os fãs de anime, mas os coloca como sujeitos centrais a partir das entrevistas para o espectador tirar suas próprias conclusões sobre temas abordados por eles a respeito do anime e sua relação com a sociedade.

Essa produção audiovisual, dirigida pela autora, foi gravada nos mesmos dias da coleta de formulários para a Iniciação Científica, sendo que os entrevistados podiam optar por participar apenas da entrevista gravada, do formulário impresso ou ambos – e alguns resultados do formulário online são mostrados na produção audiovisual.

A Iniciação Científica relacionada a esta produção, que é em parte exibida no documentário, teve um profundo mergulho em diversas questões trazidas pelo fã de anime e tem, em sua base introdutória, uma breve história do anime no Brasil, em que se compreende problemáticas que foram sendo construídas em torno do tema. Além de “desesterotipar” a comunidade de fãs o trabalho também serve de muita autocrítica da comunidade, sobretudo no que diz respeito a pontos que os fãs apontaram como discordância em relação a conteúdos do anime, como abuso sexual feminino, sexualização de personagens, racismo, xenofobia, violência excessiva, entre diversas outras pautas trazidas pelos próprios fãs. No trabalho se discute e se entende melhor questões sobre cada um desses pontos, tendo a Iniciação, portanto, um papel primordial em todo o processo maior da pesquisa, e foi pensada juntamente com a produção audiovisual que aqui se trata.

Sobretudo, este texto e a produção a que se refere são também resultado de análises dos documentários *How Anime Fueled Mike Daniels to NFL*, de 2018 e *Fan Chronicles: A documentary Series*, de 2019, ambos pela empresa estadunidense Crunchyroll, e *Enter the*

¹ A Iniciação Científica encontra-se disponível no Repositório da UNIFESP, disponível através do link: <https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/60693>

² Documentário disponível através do link: <https://youtu.be/9Hu5fPuNCjI>

Anime (*Universo Anime*, título em português) da Netflix, também de 2019. São documentários que falam sobre o universo anime e seus fãs, e o da Netflix também visa mostrar as relações do produto artístico anime em relação à cultura japonesa e os produtores dos estúdios de anime.

O recente interesse da mídia em falar sobre esse universo e seus fãs se mostra curioso, mas, aparentemente, não desprezioso. Diversas animações que repercutiram nos anos 90 e 2000 ganharam recentes remasterizações e continuações (Ex: *Fruits Basket*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *Sakura Card Captors* etc.), mostrando que o anime não deixou de ser um dos centrais *soft power*³ da cultura japonesa. Ao perceber que desde o primeiro *boom* dos animes no Brasil, e, hoje, quando raramente aparece o fã de anime na mídia, a maioria das entrevistas e notícias são baseadas em piadas, sensacionalismos e estereotipizações (Ex: personagem Yuri na novela *A Força do Querer*, reportagem do *The Noite* sobre Anime Friends, notícias sobre cosplay⁴)⁵ e também pensando as problemáticas em torno dos documentários citados, a autora percebeu a necessidade de produzir algo de fã para fã de forma mais espontânea e livre, tornando a entrevista realmente um espaço para o fã se expressar da forma mais natural possível, de forma menos rotuladora e sistematizada. Além disso, há a importância de se ter uma produção brasileira sobre o tema, sendo o primeiro documentário sobre fãs de anime no Brasil.

O vídeo foi pensado para a plataforma *Youtube*, em formato parecido com vídeos de canais da rede, mas também com leves nuances que dão a entender a finalidade conceitual mais documental e artístico-científica. A intenção desse formato é justamente fazer algo *pop* se tratando de um tema *pop*, com o objetivo de atingir um público diverso através da internet. A escolha desse formato também demonstra certa crítica ao apelo de erudição da academia na expressão e escolha de temas, evitando que o assunto se transforme simplesmente em algo “*cult*” com pouca interação e utilidade para o público em geral.

O objetivo é trazer a voz do fã de anime para além da visão exotizante sobre este e sobre o anime que percorreu por muitos anos o Brasil, principalmente nos anos 90 e 2000, e que, apesar de parecer menos frequente no momento principalmente por maior naturalização e entendimento da cultura *pop* japonesa na nossa cultura, ainda há situações, reflexos e questões

³ Meio passivo de dominação de massa por meios não-militares a partir sobretudo do entretenimento, influenciando culturalmente, ideologicamente ou politicamente de forma indireta.

⁴ Até mesmo em autores, sobretudo não-japoneses, quando vão tratar do tema em livros ou textos acadêmicos e acabam em algum momento exotizando a cultura em torno dos animes.

⁵ Na página 168 de *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* Luyten fala sobre o negativismo e crítica a que o mangá frequentemente é submetido – basicamente todo o primeiro tópico relacionado a internacionalização do mangá. Isso também se relaciona diretamente com o anime.

desse histórico na atualidade. O objetivo é deixar com que a fã e o fã de anime digam por si próprios questões sobre o anime a partir de uma perspectiva de uma repórter que também é fã, que faz parte desse meio multicultural. A cultura *pop* japonesa é um tema atual e recorrente, e, principalmente num país que sedia a maior comunidade de japoneses fora do Japão, é importante reformular ideias equivocadas que possam surgir sobre o *pop* japonês no Brasil, que tem e teve o anime e o mangá como participantes ativos da cultura juvenil. O objetivo é falar sobre anime a partir da perspectiva de fãs brasileiros, e incentivar mais produções audiovisuais sobre esse público em que o fã de anime se sinta realmente representado.

Como toda situação em que as coisas ocorrem na velocidade dos negócios, a análise dos fatos fica defasada. O fenômeno *pop* japonês já está ocorrendo há décadas, mas entre os estudiosos ainda não existe uma posição definida sobre se a difusão da cultura *pop* japonesa no ocidente é positiva, por mostrar aspectos mais comuns dos gostos, crenças e fantasias do japonês médio, ou negativa, por gerar mais estereótipos do já estereotipado Japão (...). Tal preocupação é justificável. Os japoneses vêm se empenhando desde o fim da 2ª Guerra Mundial para quebrar preconceitos criados no exterior em função do conflito, quando a mídia ocidental os mostrava como cruéis, dissimulados e incompreensíveis alienígenas: tipos subumanos pelos quais os soldados não precisavam ter qualquer remorso em matar. Num esforço de mudar tal imagem, no pós-guerra o Japão procurou enfatizar os aspectos mais ricos e filosóficos de sua cultura tradicional, e o enriquecimento do Japão e dos japoneses nas últimas três décadas gerou no exterior a nova imagem de consumistas, formalistas, parcialmente compreendidos, mas ainda “alienígenas”. Sem apoio governamental e seu inevitável controle, a cultura *pop* japonesa não se limitou a espaços oficiais de divulgação, salas de circuito alternativo, centros de estudo ou galerias de arte, mas atingiu pessoas comuns, mostrando sem filtros aquilo que faz um povo rir e chorar, com suas virtudes e defeitos, e com o direito universal de se divertir e sonhar, ajudando a humanizar a imagem que o ocidente tinha dos japoneses. O *pop* carece de refinamento, mas tem a simpatia das massas, tornando a cultura japonesa e o modo de ser japonês acessível ao estrangeiro comum. É certo que o *pop* humaniza, mas o reverso desta moeda é que por ser reflexo da cultura japonesa, carregando inevitavelmente o conjunto de valores, referências e tradições de seu povo, nem sempre o *pop* nipônico é compreendido, sendo frequentemente interpretado de forma equivocada. É fato, entretanto, que a troca de influências entre o Japão e o ocidente está ocorrendo e tornou-se uma via de mão dupla, proporcionando a criação de híbridos culturais contemporâneos a ponto de atualmente se falar na existência de um Neo-japonismo. (SATO, 2007, p. 24-25; grifo da autora).

A televisão aberta hoje trata o tema e o produto anime com uma frequência muito menor do que no final dos anos 90 e início dos anos 2000, e acredita-se que o motivo dessa queda tenha relação com os estereótipos formados em torno do conteúdo do anime e seu fã. Poucos canais ainda exibem alguma programação que tenha animes, como ainda ocorre em *Band Kids*. Atualmente a variedade de conteúdo das plataformas de *streaming* têm auxiliado a disseminar um outro entendimento do que é anime, oferecendo diferentes gêneros desse formato e distribuindo produções próprias. Apesar disso, alguns equívocos pela história e começo do anime no Brasil ainda perpassam a visão sobre a comunidade fã desse produto. Pouco se fala sobre anime na mídia brasileira hoje e é importante repensar formas de tratar o anime e sua

comunidade, de forma a ser colocado na mídia como um assunto pertinente que move diversas pessoas no Brasil (como é visto em grandes eventos), e não necessariamente um assunto a tratar do exótico. Em suma, mesmo que alguns aspectos da cultura *nerd/geek* tenham se tornado “*pop’s*”, ainda pode ser minimamente malvisto uma pessoa gostar de assistir anime, tendo o fã visto por vezes de maneira depreciativa – como apresentado em resultados dos formulários que aparecem na produção audiovisual.

Aliado ao já realizado na Iniciação Científica, os métodos utilizados nesse trabalho se resumem centralmente na análise dos documentários sobre anime da Crunchyroll e Netflix, conectado ao realizado na produção artística – que é o foco central – contando com produção, direção e reportagem da própria autora, que entrevistou os fãs com *smartphone* pessoal (iPhone SE), um tripé articulado, uma lente sobreposta à do celular grande-angular/*fisheye* extra e um pequeno microfone externo auxiliar (que acabou não sendo usado em parte das entrevistas pela ruim performance). A edição foi realizada pelo artista Enoc Cuité Júnior que colaborou de forma voluntária, coparticipando também da direção artística e roteiro. O vídeo contém uma descrição falando um pouco sobre o documentário, associada a este texto e a Iniciação Científica. Pretende-se disponibilizar links na descrição do vídeo para os internautas acessarem os dois textos de pesquisa.

O recurso de entrega de produção artística ao invés de monografia como trabalho final de curso do bacharelado em História da Arte, curso extremamente fundamentado em estudos visuais, nos faz repensar e reconsiderar formatos da academia principalmente num curso que trata de arte e imagem. Optar por esse caminho foi importantíssimo pensando em um trabalho que já busca subverter algumas questões tradicionais acadêmicas e propõe um novo olhar trazendo a temática *pop* em formato entretenimento. Inclusive, a disponibilidade dessa produção para acesso gratuito e público, bem como os textos relacionados a ela, como já dito, tem estreita relação com essas questões.

A plataforma Youtube desde 2005 tem se mostrado uma plataforma extremamente utilizada para manifestações diversas, de acesso livre e gratuito. Há muitos canais com conteúdo sobre anime feito também por fãs, havendo uma interessante associação da publicação da produção audiovisual nesse meio já que é uma plataforma também muito utilizada por fãs de anime – inclusive há animes para assistir nessa rede, ainda que de formas não oficiais (antes da revisão de diretrizes da plataforma em relação a direitos autorais isso era bem mais recorrente) – e ela se diferencia bastante de outras plataformas no que diz respeito a conteúdos em torno

do tema anime. A internet sempre foi um meio muito importante para o fã de anime, tanto para acesso ao conteúdo do anime em si quanto para interação da comunidade de fãs, e o Youtube foi e é um dos palcos centrais disso. Por esses diversos fatos, a escolha da publicação do curta-documentário se dá nesse espaço virtual.

2 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES: Da pesquisa e produção

A produção audiovisual foi de primeiro momento pensada como algo mais parecido com um vídeo casual de canal do *Youtube*, e então se pensou que a cobertura de eventos poderia se encaixar numa forma de documentar mais espontânea e natural, e depois, então, se consolidou de fato em um filme curta-documentário estruturado.

A princípio a gravação do documentário estava planejada para ocorrer na Comic Con 2019, PerifaCon 2020 e Anime Friends 2020. Porém, devido a pandemia que eclodiu no ano de 2020 e a medida de segurança imprescindível do isolamento social, os eventos foram adiados sem data definida e, dessa forma, optou-se por entregar a produção apenas a partir do resultado obtido na CCXP 2019, com algumas modificações conceituais e de formato planejadas inicialmente para o filme.

De qualquer forma, a produção segue com o objetivo básico de nem idealizar nem estereotipar o fã de anime. A frase: “Primeiro documentário sobre fãs de anime do Brasil, e primeiro documentário sobre fãs de anime brasileiros” (ANNUNCIATO, 2020) inicia o texto de apresentação do vídeo, que temos abaixo:

Esse documentário deriva de análises de filmes como *Fan Chronicles* da Crunchyroll e *Universo Anime* da Netflix, ambos estreados em 2019. A autora, que também é fã de anime, viu diversas problemáticas nesses documentários e percebeu a importância de se ter um produto audiovisual mais realista – além da importância de se ter um filme brasileiro sobre o tema, sobre os fãs de anime brasileiros. É importante incentivar mais produções audiovisuais em que o fã de anime se sinta representado de verdade.

Na iniciação científica mencionada tratou-se brevemente da história do anime no Brasil e sua comunidade de fãs, e teve como objeto de estudo central a pesquisa empírica que trabalhou com formulários impressos (distribuídos na CCXP 2019) e online (disponibilizado no primeiro semestre de 2020) que tocaram em diversas questões socioafetivas e sociopolíticas importantes do conteúdo do anime em si e da sua comunidade de fãs – inclusive, com muitas autocríticas.

O plano de fundo da pesquisa e trabalho é pensar como o entretenimento é uma das nossas bases educacionais e de valores, formador de comunidades e transformador de sociedades – e como cada vez mais tem sido difícil negar isso, ainda mais com múltiplas plataformas de *streaming* hoje. Precisamos cada vez mais nos atentar a como isso nos afeta, estudando o assunto atentamente, seriamente. O anime foi escolhido por tantas vezes ser associado a um produto fonte de inspiração para muitas pessoas, dependendo do gênero e anime em questão, tendo uma comunidade tão única e plural, multicultural, e de forte presença no Brasil.

E você? Quer deixar seu depoimento sobre o anime em sua vida?

Comente aqui embaixo. Deixe seu comentário. Essa interação é super importante para sabermos o retorno de vocês :) manda para aquelex sua/seu amigx que é super fã de anime.

Mais uma vez, obrigada!

*jaa ne*⁶

⁶ “*jaa ne*” (じゃね) vem do japonês, comum na fala popular e nos animes e significa “até mais”.

Onde encontrar os produtores:

Enoc Cuité

[linkedin.com/in/enoc-%C2%A0cuit%C3%A9-22b643b8/](https://www.linkedin.com/in/enoc-%C2%A0cuit%C3%A9-22b643b8/)

enocportfolio.carbonmade.com

[instagram.com/enoc.cuite/](https://www.instagram.com/enoc.cuite/)

Amanda Annunciato

[linkedin.com/in/amandaannunciato/](https://www.linkedin.com/in/amandaannunciato/)

amanda-annunciato.medium.com

[instagram.com/amanda_annunciato/](https://www.instagram.com/amanda_annunciato/)

A abordagem para as entrevistas foi feita em diversos pontos da CCXP, e se buscou diversificar o máximo possível o perfil dos entrevistados. Ocasionalmente aparecia uma ou outra pessoa com objetos característicos de fãs, mas a abordagem em geral era feita principalmente em filas, de forma abrangente – aliás, essa caracterização muito evidente era justamente algo a se evitar – e geralmente se perguntava a determinado grupo de pessoas ou algumas pessoas individualmente se autoconsideravam-se fãs de anime. A CCXP⁷ é também voltada para o fã de anime, mas num evento que abrange fãs de diversos tipos de entretenimento (principalmente estadunidenses), esse tipo de pergunta era necessário – havia pessoas que respondiam que não, que não se consideravam.

De um padrão geral, durante a pergunta feita ou após resposta afirmativa, a entrevistadora dizia seu nome e o nome da universidade – mostrava seu crachá da UNIFESP – e que estava fazendo uma pesquisa para o TCC, e se a pessoa podia responder aos formulários impressos. Dependendo da história que encontrava ou do perfil de pessoa que conversava – pensando em diversos perfis de fãs de anime no Brasil e suas representatividades – também comentava a possibilidade da entrevista gravada (dependendo dos perfis que encontrava ao longo do evento raramente acontecia também de já mencionar diretamente sobre a entrevista gravada e posteriormente falar dos formulários ou nem os mencionar). Dessa forma, tentou-se abordar o público mais variado possível, entre questões de gênero, idade, imagem, perfil etc.

⁷ Vale lembrar que a CCXP é um evento de origem estadunidense, portanto majoritariamente voltado a produtos de origem estadunidense.





Fonte: Acervo pessoal/Acervo do filme. Imagens de vídeo gravado em câmera mostrando o cordão com cartão de identificação da CCXP junto com crachá da UNIFESP, que era mostrado no momento de abordagem.

A entrevistadora, fã de anime, teve facilidade em se comunicar com os fãs e recebeu muitas reações receptivas, passando confiança para os entrevistados. Isso torna-se um diferencial que contribui para a abordagem do tema, e, sendo assim, é importante ressaltar que o fato da diretora e pesquisadora também ser fã de anime não diz respeito à qualidade do material pesquisado ou sua abordagem. A documentarista, apesar de no filme desfrutar do evento e da interação com os fãs, não os trata, nem no filme nem nas pesquisas, de maneira idealizada ou vitimizada. Muito pelo contrário, durante todo o processo, justamente por conhecer o meio de perto desde criança, a autora procura, desde a Iniciação Científica realizada, mostrar diversos aspectos a respeito do fã de anime e sua comunidade, trazendo, inclusive, relatos dos próprios fãs que observam problemas e trazem críticas e autocríticas em relação ao conteúdo do anime em si e/ou sua comunidade (aliás, isso faz parte de incoerências que serão apontadas nos documentários da Crunchyroll e Netflix). A autora e documentarista, que tinha como objetivo motivar a fala espontânea dos entrevistados, busca, nesses trabalhos, trazer uma visão mais real do anime e sua comunidade de fãs, nem idealizando-os nem estereotipando-os, e, principalmente na produção em forma de entrevistas, busca subverter a forma de abordar os fãs de anime na mídia.

3 AS MOTIVAÇÕES: Documentários e mídia

Diversas vezes os documentários da Crunchyroll e Netflix são citados como motivadores para a produção do filme produzido pela autora – mas o que seria essa relação exatamente? O que tanto instigou a autora a produzir um filme depois de assistir a esses documentários?

Essas duas empresas estadunidenses, Crunchyroll e Netflix, têm, cada uma, uma plataforma de *streaming* (distribuição digital de conteúdo multimídia através da Internet). A Crunchyroll é a maior distribuidora *streaming* de conteúdo referente ao leste asiático como animes, *doramas*, entre outros, e mostrar o impacto positivo do anime na vida de seus fãs em forma de documentário pareceu uma boa forma de retribuir os usuários da plataforma, apesar da empresa ter recebido comentários referentes à produção como “Eu pago vocês para liberarem animes, não um documentário”, com diversas críticas em torno da série. Ao final de cada episódio vemos escrito nos créditos finais: “Um agradecimento especial à incrível comunidade de fãs de anime da Crunchyroll!”. A empresa também fez outro curta-documentário sobre o tema, anterior a esse, que teve melhor aceitação de público.

A Netflix é uma das mais populares plataformas de *streaming* de conteúdo variado, tendo produções de diversos países diferentes ao redor do globo, que inclusive nos anos recentes, acabou contribuindo para a popularização do anime. Ainda assim, é vista a preocupação da marca em fazer um documentário para atrair mais a curiosidade e consumo do público para esse conteúdo, contendo, nesse filme, somente situações que giravam em torno dos animes exclusivamente distribuídos ou produzidos pela Netflix, tornando-se também um meio de divulgação.

As problemáticas principais a respeito dos filmes que serão tratados giram em torno de uma idealização ou uma excentricidade relacionadas ao conteúdo do anime e/ou seu fã e/ou à cultura japonesa – além de outras questões que simplesmente faltaram nas produções, que serão tratadas adiante.

3.1. *Fan Chronicles: A Crunchyroll Documental Series*

A série documentário *Fan Chronicles: A Crunchyroll Documental Series*⁸, por exemplo, traz um formato trivial de documentário estadunidense, com cenas em formato típico de entrevista em que a fala do entrevistado vai narrando cenas que foram gravadas como se fossem no passado, mas que foram combinadas – algo parecido com o que acontece em diversos quadros de *Discovery Channel* e diversos outros quadros de canais estadunidenses – o que deixa a produção um tanto convencional ao usar esse recurso tradicional para um tema tão *pop* e atual. Além desse formato ser pouco atrativo e interessante, o documentário de 28’48” que é dividido em três episódios distribuídos numa média de 9 minutos e 36 segundos com 9’02”, 9’30” e 10’16” de duração cada, respectivamente – “A artista”, “O DJ”, “A fotógrafa” – traz o anime como algo extremamente idealizado, bem como sua comunidade de fãs.

Dentre os seis modos de documentário que o autor Bill Nichols apresenta, esse se caracteriza num modo expositivo, estilo que se limita muitas vezes a uma didática e retórica clássica que visam informar e comover o público (NICHOLS, 2016, p. 218). No caso de *Fan Chronicles* o apelo para a comoção segue como principal forma de atrair a atenção do espectador, e para isso inclusive se usa como recurso diversas “imagens de muitos tempos e lugares diferentes para ilustrar uma perspectiva ou argumento” (NICHOLS, 2016, p. 218).

O modo expositivo contém, de longe, o maior número de exemplos. Isso é resultado, em parte, dos filmes específicos escolhidos como exemplo, mas sugere a prevalência desse modo. Os documentários expositivos surgem no início da tradição do documentário e continuam predominantes hoje, mesmo no caso de alguns dos filmes listados aqui poderem ser associados a outros modos. Esse modo prioriza a palavra falada para transmitir a perspectiva do filme vinda de uma fonte única, unificadora. Isso, por sua vez, facilita a compreensão. (NICHOLS, 2016, p. 163; grifo da autora).

Evidentemente, por a Crunchyroll ser a maior plataforma *streaming* de animes do mundo, seu foco será em como o anime é positivo, bem como sua comunidade de fãs, mas a questão é que por mais que queiram mostrar o impacto positivo do anime na vida das pessoas – de forma a desmistificar malefícios do anime ou questões parecidas – acabam gerando alguns estereótipos a mais em torno do anime e seu fã. Aliás, uma das questões éticas trazidas por Nichols a respeito desse tipo de documentário é sobre “transformar pessoas em vítimas indefesas” (NICHOLS, 2016, p.18), ou seja, o filme não gera uma visão muito justa dos entrevistados, reduzindo-os a uma visão idealista e ingênua para gerar comoção no espectador

⁸ Série-documentário disponível para assinantes e não assinantes Crunchyroll através do link: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/fan-chronicles-a-crunchyroll-documentary-series>

e convencê-lo da ideia central do filme. No caso de *Fan Chronicles* os entrevistados parecem vítimas que precisarão de um super-herói para salvar suas vidas – o anime – para justamente usar dessa carga da comoção para mostrar como o anime é positivo.

O primeiro episódio traz uma abordagem bem dramática, focando em como Casey tem um problema que impacta sua vida – um diagnóstico de SCDR: Síndrome Complexa de Dor Regional – e como o anime a auxilia a superar isso. Analisando friamente, aparentemente o foco num enredo dramático é colocado para dar mais peso na atuação do anime na vida das pessoas. Quanto mais dramatização, mais forte ficará apresentada a força do impacto positivo do anime.

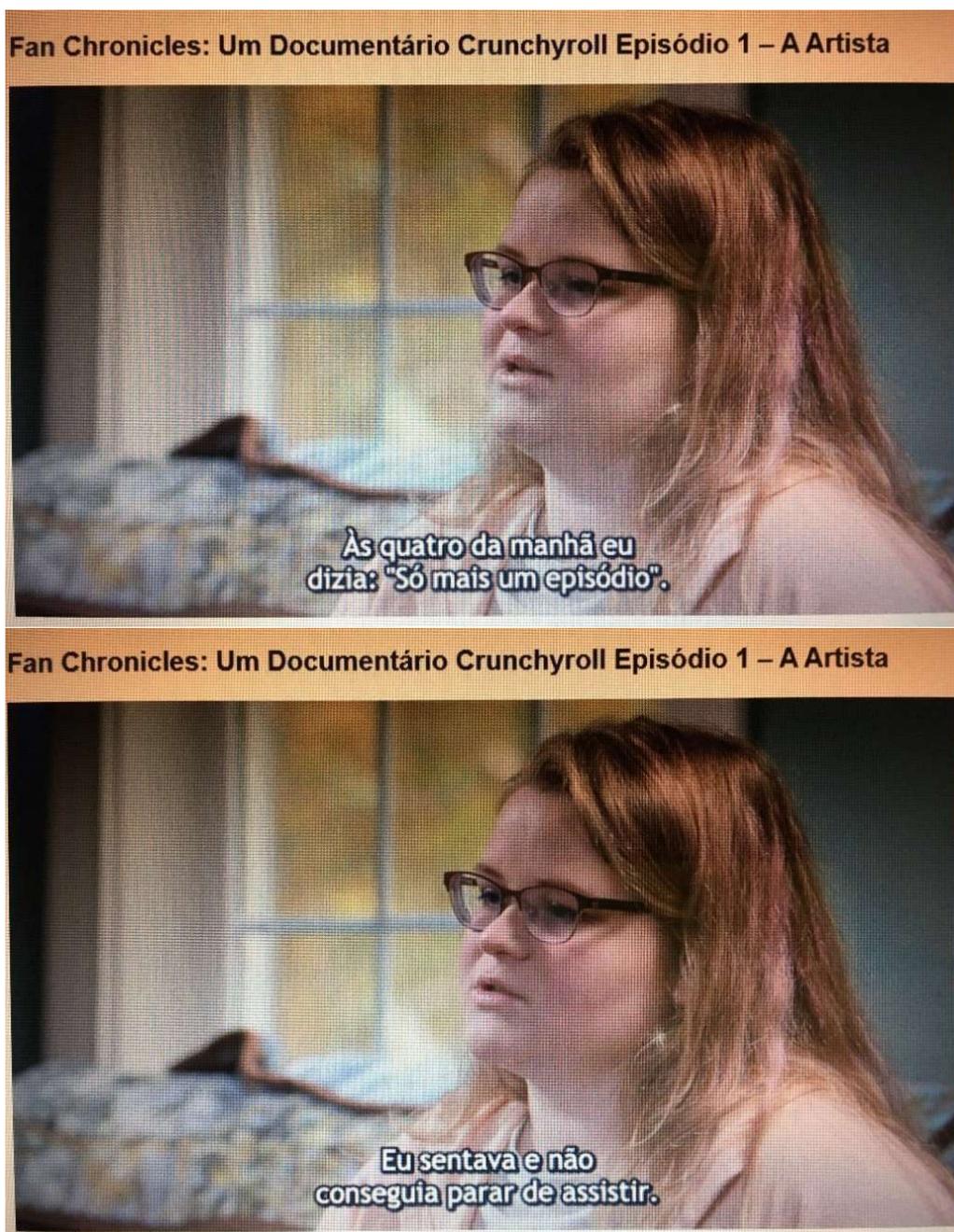


Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Imagem capturada do Episódio 1 de *Fan Chronicles*. De 2'38'' a 2'44''.

Ou seja, ainda que queiram falar de maneira positiva sobre o fã de anime, tratam o assunto de forma excêntrica justamente pela maneira como o idealizam – além do formato tradicional e montado relacionado à fotografia, direção e roteiro para ilustrar as situações que contribuí significativamente para isso.

Em 4'07'', Casey começa a contar como não conseguia parar de assistir anime e como muitas vezes virava a noite fazendo isso, e anteriormente diz também que se preocupava mais com os personagens do que com ela mesma. Apesar de isso mostrar quanto o anime é envolvente, essa forma exagerada de consumo do anime pode ser associada a uma forma de vício, que consequentemente afeta áreas da vida como saúde ou sociabilidade – como qualquer

outro vício – o que não gera exatamente uma visão positiva sobre a entrevistada ou sobre o anime. Apesar disso ela diz que é como se *Fullmetal* – primeiro anime que ela teve contato, um *shōnen* – fosse uma corda que tivesse sido jogada para ela e que ia fazendo-a subir cada vez mais, sensação que pode demonstrar tanto efeitos do vício, quanto efeitos da influência do anime em processos de superação:





Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Imagens capturadas de 4'07'' a 4'16'' do Episódio 1 de *Fan Chronicles*.

A narrativa do episódio muda um pouco quando passa da dramatização para a forma como Casey começou a lidar com a questão. Ela diz que começou a desenhar, criar seus próprios personagens e histórias e começou a ser reconhecida por isso, levando essa prática à vida profissional. Tal história pode de certa forma inspirar diversos artistas e, aliás, todos os entrevistados da série protagonizam histórias de superação, inclusive por essa associação do anime à profissão. Porém, apesar de poder ser inspirador é importante colocar que não necessariamente um fã precise trabalhar com algo relacionado a anime para ser um fã de anime feliz; isso pode acabar especulando mais questões em relação ao estilo de vida do fã de anime.

Por fim o episódio volta à dramaticidade e as falas se resumem a como o anime “salvou” a vida de Casey e de sua família – a mãe diz que os salvou também porque o anime conseguiu trazê-la de volta. Então, se encerra o primeiro episódio da série, que tem como foco central essa dramatização que será colocada, de uma forma ou de outra, em toda a série-documentário.



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Imagem capturada do Episódio 1 de *Fan Chronicles*. De 08'01'' a 8'02''

Em geral, nessa série-documentário, a fotografia é conveniente, e as histórias podem servir de inspiração para muitas pessoas, mas elas trazem uma visão bem restrita do que pode ser o anime e sua comunidade de fãs, a partir de uma representação não tão realista. Primeiro porque, apesar de pegar exemplos de diferentes e até mesmo opostos pontos do país, o documentário das crônicas dos fãs de anime se limita somente aos Estados Unidos. Segundo que nem tudo que há no anime é estritamente positivo, ou seja, não há somente valores bons. Normalmente essa questão dos valores é muito associada ao anime porque um dos gêneros mais difundidos é o *shōnen*, que em grande parte dos animes é baseado nos valores de amizade, esforço e vitória – que é inclusive um dos gêneros mais comentados pelos entrevistados (tanto nos documentários Crunchyroll e Netflix quanto na produção audiovisual autoral); mas, mesmo em *shōnens*, nos quais aparecem diversas mensagens de inspiração baseados nos valores citados, também podem aparecer diversas questões problemáticas como machismo, homofobia, gordofobia, racismo, violência excessiva etc. – como apresentado nos resultados da Iniciação Científica; questões trazidas, inclusive, pelos próprios fãs. Terceiro que não necessariamente alguém que gosta de anime trabalha ou tem pretensão de trabalhar com isso por assistir anime, sendo que há diversas profissões exercidas por fãs de anime que podem ter nenhuma relação com esse universo – como apresentado nos resultados da Iniciação Científica – e estes podem estar, ainda assim, muito bem realizados.

Os valores aprendidos nos animes podem ser aplicados a diversas situações de vida – inclusive profissão – sejam eles os motivacionais ou os problemáticos e, aliás, tendo uma comunidade tão plural, alguns núcleos da comunidade de fãs podem acabar não sendo tão positivos assim como aparece nesse documentário. Da mesma forma que muitos valores como amizade, esforço e vitória se tornam, inconscientemente ou conscientemente, parte da rotina dos fãs, as diversas outras questões como machismo, homofobia, racismo, xenofobia etc. são consumidas também, não se garantindo que o anime só influenciará positivamente as pessoas.

Ao contrário do primeiro episódio que começou mais silencioso e numa abordagem melodramática, o segundo episódio da série *Fan Chronicles* começa com cenas de uma casa noturna em festa, pessoas se divertindo, e entre 0’02’’ e 0’03’’ vemos uma pessoa com o rosto virado para frente com o símbolo do clã *Uchiha* nas costas do moletom que veste, referência do anime *Naruto*. A forma como se inicia o episódio, com cenas de festa – que ao longo do episódio se entenderá que se destina a fãs de anime – se contrapõe a ideias que possam vir a duvidar da habilidade social do fã, como a de ser uma pessoa que não sai de casa e fica assistindo anime por horas sem parar, como foi sugerido no primeiro episódio com Casey. Porém, a festa destinar-se seletivamente a fãs de anime pode também trazer uma perspectiva caracterizada novamente, como na ideia de que os fãs de anime saem de casa somente para se relacionar a situações que envolvem esse universo de alguma forma, cultivando ou permeando somente esse estilo de vida.



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Entre 0’02’’ e 0’03’’ mostra uma pessoa com rosto virado para frente de moletom com o símbolo do clã *Uchiha* nas costas, referência do anime *Naruto*.

O episódio começa com a frase do entrevistado Marco, DJ que toca na festa apresentada nas primeiras cenas de introdução: “A sociedade ama arquétipos, porque eles facilitam a identificação das pessoas.” (NETFLIX, 0’08” – 0’16”). Os arquétipos têm significações muito profundas em nossas vidas e na mídia, como já trazido em conceituados trabalhos como *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* de C.G. Jung e *Herói de Mil Faces* de Joseph Campbell. A voz do entrevistado do episódio continua:

Mas quando você começa a identificar alguém como um arquétipo, isso vira um problema. Devo me encaixar em um arquétipo, especialmente como um homem negro. Isso criou muitos problemas de identidade para mim. Mas quando eu os superei, minha vida ficou linda. (CRUNCHYROLL, 2019, 0’20” – 0’36”).

É válido lembrar que no caso dos desenhos animados japoneses há uma maneira muito peculiar de combinar diversas características para gerar diversos e diferentes tipos de personalidades, combinando estética, história e comportamentos que abrangem diferentes perfis e facilita uma maior identificação de público, revelando nos animes uma representatividade mais complexa e menos tradicional aos olhos não-japoneses. Normalmente essas representatividades de personalidade se concentram sobretudo na forma como os personagens expressam suas emoções através de suas ações, seu comportamento, tornando-se praticamente a característica central deles. Portanto, uma maior identificação do público pode ocorrer devido às virtudes por trás do comportamento emocional de um personagem mais do que sua imagem⁹. No caso do herói, por exemplo, comumente se dá através da sua sinceridade emocional.

Não há lugar para super-heróis no Japão tal como são caracterizados no Ocidente: invencíveis, superpoderosos e justiceiros. Os heróis japoneses não se enquadram muito nessa categoria. As suas ações se voltam mais para outra dimensão – a interior – expressa através de uma virtude que é muito prezada e levada em consideração pelo povo nipônico: a sinceridade emocional. (...) As palavras nem sempre revelam o real pensamento e uma das formas de se demonstrar a sinceridade é através de um ato claro, até mesmo de auto-sacrifício. (LUYTEN, 1991, p. 71).

⁹ Arthur fala em *Fã de anime no Brasil* que procura focar no personagem, na história, e comenta sobre modelos de personagem se referindo aos tipos comportamento, sobretudo – boa parte dos entrevistados foca nessa parte, baseando as características dos personagens em conduta e comportamento, principalmente.

Durante essa mesma conversa em que está sentado à mesa com a mãe e a esposa grávida ele diz:

Foi quando eu comecei a me interessar por anime. As histórias dos outros desenhos não faziam sentido. Cada semana acontecia algo diferente. Mas os animes eram cheios de suspenses que demoravam semanas para serem resolvidos (CRUNCHYROLL, 2019, 1'47" - 2'02"). E eu me perguntava como a história seguiria, por que a narrativa seguia. Isso me fez pensar: Eu não sei o que é isso, mas eu quero mais disso. Isso é genial. (CRUNCHYROLL, 2019, 2'08" – 2'13").

Grande parte de séries de tv estadunidenses que passavam nessa mesma época do *boom* dos animes na década de 90 e 2000 tinham um foco mais social e/ou *non-sense*, com episódios médios a curtos que focavam no enredo central do episódio em questão, como uma tira de história em quadrinhos – já o mangá, histórias em quadrinhos japonesas, comumente origem da história dos animes, também se diferenciam nesse quesito porque costumam ser praticamente uma novela, com diversos capítulos, com histórias amarradas e entrelaçadas a vários personagens e suas interioridades (o gênero *shōjo*, por exemplo, é traduzido como *light novel – romance/novela leve*), e o mesmo vale para o anime, que tem sua história baseada no mangá e na verdade pode ter sua versão até mais estendida com alguns episódios menos ligados à história central da trama. Algumas pessoas também comparam o anime com séries de TV.

No roteiro, a principal característica reside numa questão de conceito, que é o de que **a animação é uma forma de cinema com a mesma importância que a produção de filmes**, e não apenas uma forma de cinema para produzir exclusivamente entretenimento desprezioso *infantil*. (SATO, 2007, p. 31-32; grifo da autora).

A mãe prossegue dizendo que o anime facilitou muito para ela porque ficava trabalhando o dia inteiro e ficava mais tranquila ao saber que o filho estava em casa assistindo desenhos na TV – algo que deve ter acontecido com muitos fãs de anime ao redor do mundo. Dessa forma estabelece-se uma relação socioafetiva de fato no desenvolvimento de valores da criança. O DJ diz:

Consigo dizer honestamente que o anime me criou. (A mãe diz 'sim', concordando). Muitos dos meus valores vêm dos animes. Goku me ensinou a ser persistente. Naruto a sonhar muito e nunca desistir. Ah, Sailor Moon sendo leal a todas as suas amigas... E como isso era tudo tão incrível para mim, o anime virou um modelo para mim. (CRUNCHYROLL, 2019, 2'25" – 2'50").

Tanto no primeiro episódio quanto no segundo é mostrado como os valores dos animes impulsionam os fãs, se tornando valores pessoais de suas vidas. Pensando em uma infância permeada por muitas horas do dia assistindo determinados tipos de desenhos animados, é incogitável dizer que isso não tenha nenhuma influência sobre sua formação. Dependendo, a

criança pode ter ficado até mais horas em frente à TV do que na escola, por exemplo¹⁰. Como isso não influenciaria na formação de valores dessa criança, pensando, principalmente, em desenhos animados que focam nisso – no caso, os desenhos animados japoneses *shōnen* e *shōjo* em maioria?

Aliás, a TV vem como uma mídia em alta na época do final dos anos 90 e começo dos 2000, principalmente a TV à cabo, tanto que o primo do DJ Marco, Prince, diz, ao ser perguntado sobre como começou a gostar de *Naruto*: “Eu lembro que assisti pela primeira vez no *Toonami*. Sabe, *Adult Swin*, *Cartoon Network*, era tudo para mim. Assim que eu descobri o anime” (CRUNCHYROLL, 2019, 3’44” – 3’54”). Tanto os canais abertos quanto fechados, aqui no Brasil, tinham grande popularidade no quesito de exibição de anime, inclusive também aqui programações como *Toonami* (exibido nos Estados Unidos de 1997 a 2008) do *Cartoon Network* tinham grande popularidade, exibindo mais opções além das colocadas nos programas infanto-juvenis dos canais abertos. Foi muito importante a atuação e participação de canais fechados na exibição de animes ao redor do mundo e, principalmente no Brasil, os canais que faziam esse papel eram de empresas estadunidenses: *Cartoon Network*, *Fox Kids*, *Jetix*, *Boomerang*, *Nickelodeon* etc. É interessante que essa questão tenha aparecido de alguma forma no documentário.

Logo em seguida, ainda em conversa com a família, Prince diz que então ficou viciado em animes, ansioso por cada episódio, e novamente aparece a questão do vício, apresentando o anime como se fosse uma droga eletrônica. Antes de encontrar seu amigo Prince, Marco diz que separava o universo anime de outros gostos em sua vida, e quando encontrava com seu primo podia ser totalmente ele mesmo e que não teria problemas. É como se essa comunidade tivesse um sentimento de legitimação, conforto e confiança mútuos nesse sentido. Em conversa eles comentam entre si como o anime antes não era considerado algo legal e que agora está começando a ser, o que revela a imagem depreciativa sobre o anime e seu fã nos primeiros *boom’s* dessa mídia não só no Brasil.

¹⁰ Isso traz questões a respeito de papéis que o entretenimento acaba desempenhando em nossas vidas – independentemente de idade – e a importância de se entender melhor os impactos dele na nossa formação e cultivo de valores. Aqui se traz principalmente a televisão por ter sido um importante veículo de difusão na era de formação da comunidade de fãs de anime – bem como a internet no começo de sua popularização – mas essa visão também se relaciona à toda influência desempenhada, por exemplo, no uso e consumo alarmantes de smartphone pessoal e redes sociais hoje, e talvez ainda seja mais complexo de se entender nesse caso, pois não se há muito controle sobre o que é produzido e consumido.



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Em 2”57” Marco conta que separava o mundo da música do mundo do universo *geek*, como os games.

Já no encontro com seu primo, é interessante ouvir Marco dizer o que o anime o ensinou: “Todo anime que eu via como *Dragon Ball Z*, *Naruto* e *Bleach* tinham como tema central você ser você mesmo”. Prince concorda e complementa: “Basicamente, o que o anime me ensinou é que a vida pode ser difícil, mas você deve seguir em frente e ser consistente; você consegue transformar seus piores pesadelos em grandes sucessos.” (CRUNCHYROLL, 2019).

Depois Marco diz como usou isso para impulsioná-lo na carreira musical, que pode ser muito complexa e difícil, e, depois de começar a criar algo misturando os dois universos, da música e do anime (fazendo remixes de suas aberturas de anime favoritas), é mostrado, assim como no primeiro episódio, como a comunidade de fãs acolhe as criações do entrevistado. Analisando os três episódios, este parece o melhor deles, pois há menos melodramatização (apesar de ter cena de choro, mas de forma mais natural, nada como no episódio de Casey), frases reais e motivacionais, e menos cenas montadas para ilustrar situações em comparação a outros episódios.



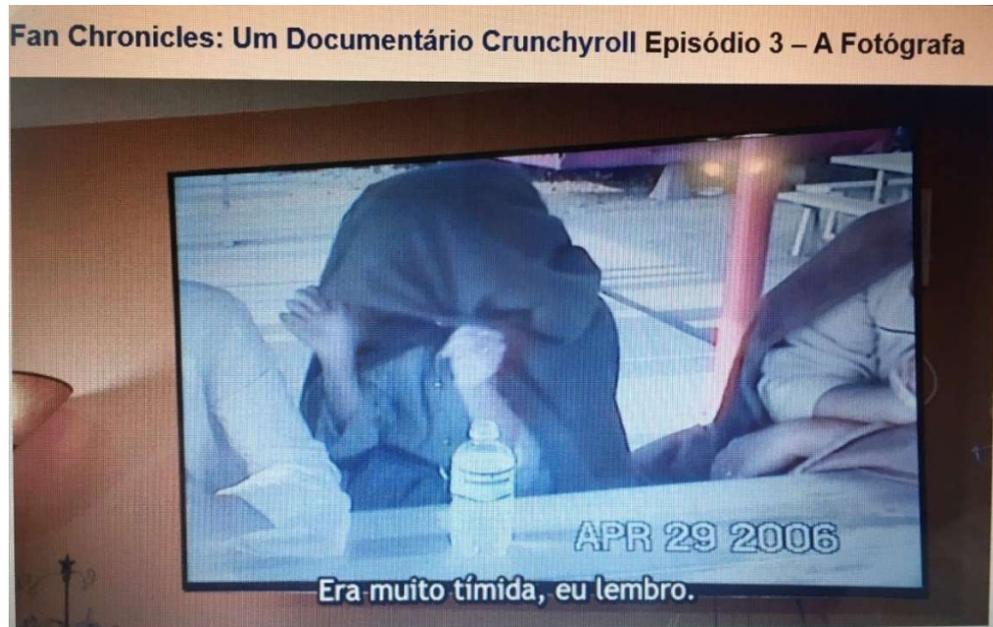
Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Em 3'54'', Marco e seu primo Prince conversam sobre anime.



Fonte: Acervo da Pesquisa/Crunchyroll. Em 4'14'', o correto seria “tinham como tema central”. As legendas dessa série documentário – em todos os episódios – apresentaram diversas inconsistências e erros gramaticais. Alguns desses desencontros foram corrigidos pela autora deste texto em tradução livre. Também traduziram “*black man*” da frase de Marco como “homem negro” ao invés de “homem preto”, como muitos preferem chamar/ser chamados, mas foi seguida a tradução sugerida. Exemplo de erro gramatical na imagem.

No terceiro episódio “A fotógrafa”, Chloe é a entrevistada da vez, e esse episódio também mostra a profissão do entrevistado associada ao universo anime e como a comunidade de fãs passa a acolhê-lo, e, no caso de Chloe, é fazendo da fotografia uma forma de trabalho ao realizar ensaios cosplay. O episódio começa também com a narração da própria entrevistada, e começam os tradicionais formatos de fotografia/roteiro do estilo expositivo muito parecidos com o primeiro episódio, mostrando a casa da fã de longe, cenas construídas para parecerem

“espontâneas” e a história da família de Chloe, sua origem, fotos antigas etc. Tudo muito repetitivo e ilustrativo, de novo. Até fita cassete de Chloe bebê no dia de seu nascimento aparece no episódio. Isso não é atrativo para um tema *pop* tão dinâmico.



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. No episódio 3 da série *Fan Chronicles*, em 1'16", depois de vídeos de Chloe nascendo, mostra ela se escondendo das câmeras em um dos filmes, dizendo que era muito tímida. Desde o começo do episódio mostra Chloe falando super bem e conversando, rindo, se divertindo com sua família de forma bem tranquila e espontânea, apesar do mostrado em sua infância. Obs: Na legenda aparece “tímida”, mas ela diz “*quiet*”, que seria algo mais como “quieta”, “sossegada”, “na dela”. Tímida seria tradução mais correta de “*shy*”.



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Enquanto viam a fita cassete, algum membro da família diz que Chloe sempre estava em seus próprios mundos 1'19", e depois citam exemplos dela em relação a jogos de *RPG*. Ela mesma depois diz a partir de 1'39": “Eu era muito discreta. Quando eu era pequena certamente achava que era introvertida. Socializar sempre foi muito estranho para mim”. Novamente se ressalta estereótipo do fã de anime com dificuldades sociais e preso ao próprio universo que, pode acontecer, mas é importante enfatizar como esse estereótipo está sendo reforçado aqui. Na verdade, em parte do episódio, se apresentará como na verdade isso também tem relação com ter relações para se compartilhar semelhantes gostos, onde entra o papel da comunidade.

Em 1'56" Chloe diz que a diagnosticaram com transtorno depressivo maior em 2015, quatro anos antes do documentário ser lançado, mas diz que estava lidando com isso há muito mais tempo. Analisando friamente, novamente vem a melodramatização para o anime aparecer como uma espécie de cura. Esse tipo de melodramatização foi o que menos apareceu no episódio 2, apesar de ter esse plano de fundo em conexão com o primeiro e terceiro episódio. Os três episódios têm pelo menos uma cena com os entrevistados principais chorando, mas no primeiro e no terceiro é onde aparece mais enfatizado.

Algo muito importante é o depoimento que ouvimos em 2'43": “Nunca consegui me ver em muitas das histórias com que cresci. Eram muito genéricas. Todos eram fortes, perfeitos, e não eram deprimidos, sabe? E eu não era assim. Não pareciam realistas na minha bolha, no meu universo, até eu assistir anime.” (CRUNCHYROLL, 2019). Isso confirma uma hipótese antes mencionada: a que o anime/mangá se diferencia por sua combinação de diversas combinações de personalidades específicas que permitem uma maior aproximação e identificação do público, de forma mais realista. E a outra questão diz respeito aos heróis dos animes/mangás serem mais humanizados que outros da cultura *pop*, como menciona Sonia Bibe Luyten em seu livro *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses*:

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas-de-casa, que entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas da sua vida social. O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam a sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia. O leitor poderia ser o próprio herói da história justamente porque ele está próximo da sua realidade. (LUYTEN, 1991, p. 73 e 74).

Sobre essa aproximação da realidade, pode ser apresentado aos personagens principais problemas também reais. Chloe conta sobre um personagem com depressão que não conseguia sair de casa e sobre uma cena em que ele está no seu quarto, mas um quarto cheio de água e ele está se afogando, e ela associa tal cena à lembrança de como era para ela:

A cena que representa melhor o que eu sinto, como é minha depressão e ansiedade, é de March Comes in like a Lion. Em certo sentido, ele é um prodígio, mas tem uma terrível depressão. Há um episódio centrado na dificuldade dele de sair do apartamento. Eu amei isso na hora. (CRUNCHYROLL, 2019, 2'29" – 2'48").

Independentemente de ser fã de anime ou não, diversas pessoas ao redor do mundo, independentemente de origem, idade ou classe social sofrem ou já sofreram dessa doença. Por isso, apesar de poder gerar mais estereótipos em relação ao fã de anime, é interessante esse assunto aparecer no documentário – apesar de isso tangenciar na questão ética central desse modo de documentário a respeito da forma como coloca a vida dos entrevistados como parte de comoção do público. Sobre a ética nos documentários:

A ética existe para regular a conduta de grupos em assuntos nos quais regras inflexíveis, ou leis, não bastam. Devemos dizer às pessoas que filmamos que elas correm o risco de fazer papel de bobas ou que muitos julgarão sua conduta de maneira negativa? (...) Todas essas questões apontam para os efeitos imprevisíveis que um documentário pode ter sobre os que são representados nele. As considerações éticas tentam minimizar os efeitos prejudiciais. A ética passa a ser medida de como as negociações sobre a natureza da relação entre o cineasta e as pessoas que ele filma têm conseqüências tanto para aqueles que estão representados como para os espectadores. Os cineastas que têm intenção de representar pessoas que não conhecem, mas que tipificam ou detêm um conhecimento especial de um problema ou assunto de interesse, correm o risco de explorá-las. (NICHOLS, 2016, p. 69 e 71).

Em geral, portanto, o documentário testemunha a perspectiva distinta, às vezes, incomum, da qual os cineastas veem aspectos do mundo que compartilhamos. Os documentários organizam-se para nos convencer, persuadir e predispor a uma determinada visão do mundo que temos em comum. (NICHOLS, 2016, p. 118).

Ou seja, toda participação no documentário será apresentada de uma forma escolhida pelo cineasta, portanto as questões éticas perpassam o papel do documentarista no que ele escolhe exibir e como. Isso se aplica a todos os modos de documentários, tendo cada modo uma predisposição a cair em algumas tendências dependendo da situação captada pela filmagem e o objetivo central do(a) cineasta. A questão ética perpassa o que o cineasta capta, o que pretende passar, como isso será transmitido ao espectador e possivelmente repercutido.

A ética no documentário é posta como uma forma de minimizar os efeitos que possam surgir por colocar as gravações das pessoas em contextos previamente propostos, em que elas não sabem as intenções ou resultado final. Portanto cabe à responsabilidade ética do documentarista colocar essas gravações no filme de forma a pensar nesses efeitos. Dessa forma, uma das pautas éticas levantadas por Nichols no estilo expositivo de documentário é justamente a respeito de evidenciar as pessoas como vítimas indefesas, uma questão que aparece no documentário *Fan Chronicles*.

Depois Chloe conta que sua família comprou um ingresso para ela do evento Anime LA e a disseram para levar sua câmera – novamente, assim como no primeiro episódio, mostra-se a importância da família no processo de superação. Chloe vai contando sua experiência de ir à convenção sozinha e então começam cenas encenadas típicas do formato documental expositivo

como se fossem do momento do acontecimento, entrando no carro, parecendo estar dirigindo até o evento etc. para ilustrar a situação.

É importante ressaltar como tanto no primeiro episódio quanto no terceiro as convenções e eventos de anime são apresentados de maneira geral no documentário como algo muito positivo na vida desses fãs, como divisores de águas ou como realmente um processo novo de descoberta sobre seus pertencimentos. Há, de fato, muitas possibilidades de interação dentro do evento de anime (como mostrado na Iniciação Científica) e isso fica evidente nesses episódios. A pauta colocada sobre o “*Anime for Humanity*”, por exemplo, bem como toda a questão trazida sobre depressão, são muito relevantes no que diz respeito a esse amparo mútuo no entrosamento da comunidade de fãs. Apesar disso, é importante não generalizar esse fato como exemplo de acolhimento e entrosamento geral da comunidade.

A cena na qual ela se senta para conversar com as meninas que conheceu no evento, às quais ela passa a fazer parte do time, parece criada de forma encenada, e mesmo que as falas não sejam roteirizadas toda a situação parece um pouco artificial, mesmo que a palavra e sentimento sejam reais. Esse forçar de situação não desenvolve confiança no espectador, questão também trazida como pauta ética no estilo expositivo de documentário por Bill Nichols. Dessa forma, por exemplo, ficam duvidosas outras cenas, pois não sabemos o que é real ou combinado minimamente previamente, como no abraço entre a fotógrafa e as cosplayers entre 6’21” e 6’30” – e a presença da câmera também pode induzir os entrevistados a um comportamento diferente.

Fan Chronicles: Um Documentário Crunchyroll Episódio 3 – A Fotógrafa

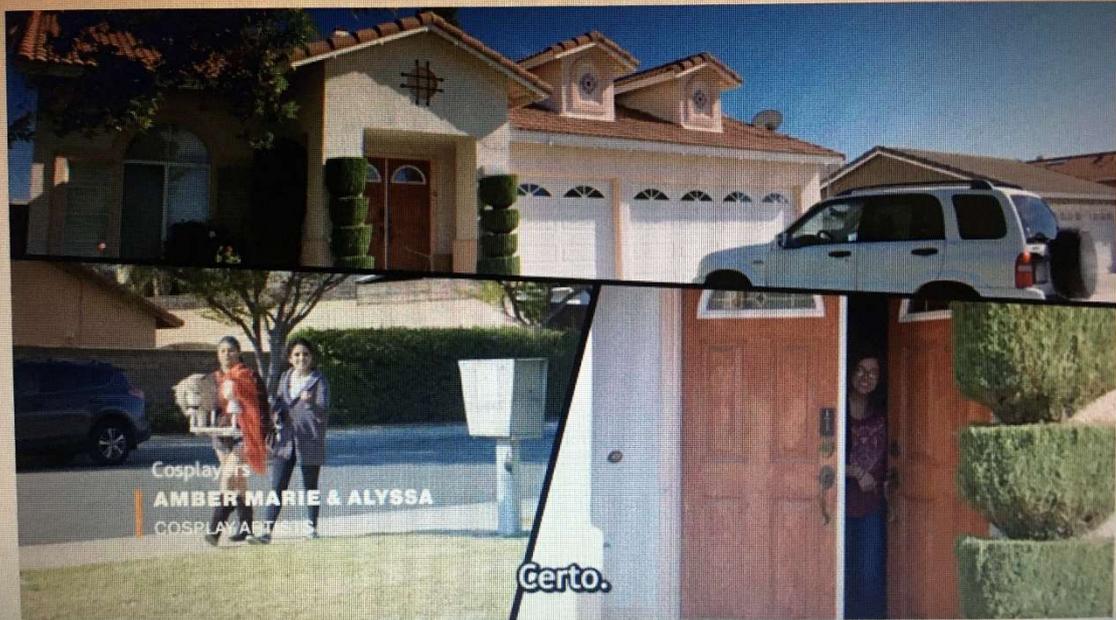


Fan Chronicles: Um Documentário Crunchyroll Episódio 3 – A Fotógrafa



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Encontro de Chloe com as moças que conheceu no evento Anime LA no estande *Anime for Humanity*. E então, de repente, num diálogo montado para parecer casual surge a fala: “Não é loucura termos nos conhecido esse ano na Anime LA?”, que sugere claramente que se trata de um diálogo minimamente manejado.

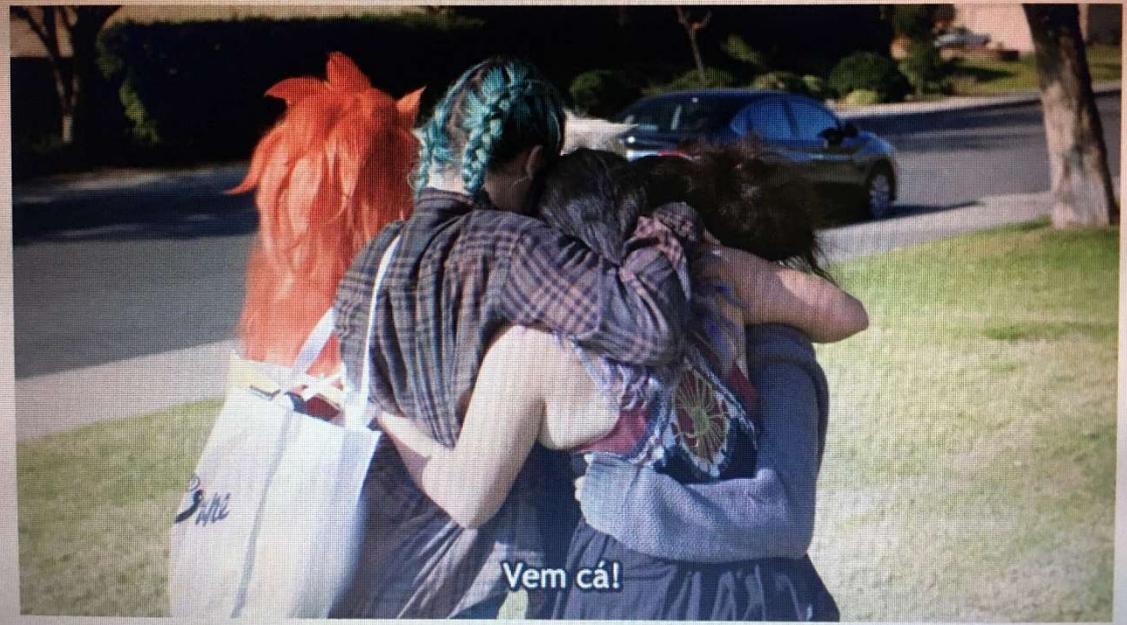
Fan Chronicles: Um Documentário Crunchyroll Episódio 3 – A Fotógrafa



Fan Chronicles: Um Documentário Crunchyroll Episódio 3 – A Fotógrafa



Fan Chronicles: Um Documentário Crunchyroll Episódio 3 – A Fotógrafa



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Cenas de encontro entre Chloe e as cosplayers Amber Marie e Alyssa. Curioso colocarem o título “*cosplay artists*” em referência ao nome delas, “artistas cosplay” em tradução livre, além de “*cosplayers*”. Isso menciona novamente visões sobre a arte no universo anime.

Um aspecto importante trazido é o cosplay. Uma das cosplayers diz a partir de 7’34”:

“Pra mim, por exemplo com Bakugo. Não sou muito orgulhosa e confiante. E conseguir entrar na cabeça de um personagem que é tudo que eu quero ser é algo incrível, porque quase sempre quero ser outra pessoa e o cosplay permite que eu faça isso”. E a outra cosplayer quando responde à pergunta feita em 8’02”:

“Você sente como se você fosse você mesma, mesmo não sendo?”:

Na maior parte do tempo sinto como se fosse a versão mais verdadeira de mim mesma porque sei que agora que progredi muito, ainda tenho algumas recaídas, mas as situações acabam não sendo tão ruins. E é ótimo poder ser a versão ideal de mim mesma, sem segurar nada. (...) Viver minha melhor vida. (CRUNCHYROLL, 2019, a partir de 8’06”).

Quando ela diz que achava que era a única que gostava disso/sentia isso¹¹ – e por isso se escondia e se fechava dos outros – sugere-se a importância da comunidade, de forma a acolher e legitimar seus sentimentos. Chloe diz em 8’58”:

“É a primeira vez em muito tempo que me sinto parte de uma comunidade de novo”. Quando Chloe diz que sua ansiedade passou quando viu os cosplayers no Anime LA e que achava tudo bem chegar e falar: “seu cosplay de Kirito está incrível”, é sugerido novamente que há uma forma de interação muito singular nos eventos dessa comunidade, que faz parte exclusivamente de como o evento é derivado de um

¹¹ Se associa a falas de Adi Shankar em *Enter the Anime*.

conjunto de coisas referentes ao conteúdo do anime – a que se dá à sua origem e comunidade – tornando um espaço multicultural e plural abrangente, interativo e acolhedor. Chloe diz, ao final, entre 9’46” e 10’07”：“Há uma razão para você gostar disso. É porque todos nos conectamos com isso. Todos nos conectamos, ao conteúdo e uns aos outros. Acho que isso é a coisa mais valiosa que o anime me deu. Não sei onde estaria sem ele.” (CRUNCHYROLL, 2019).

A conclusão deste episódio se dá tratando sobre como Chloe se encontrou na fotografia devido a fotografia de cosplays, contando que é como se estivesse falando de si mesma, já que sempre quis ser personagens como Kagome e Sakura. O foco se centra na profissão do entrevistado com relação ao universo anime, assim como nos outros episódios e, aparentemente, o foco do documentário se dá em como o anime “salva” a vida dos entrevistados não só pelos valores desse tipo de entretenimento, mas também pelo fato do entrevistado encontrar um propósito de vida e mesmo uma profissão.

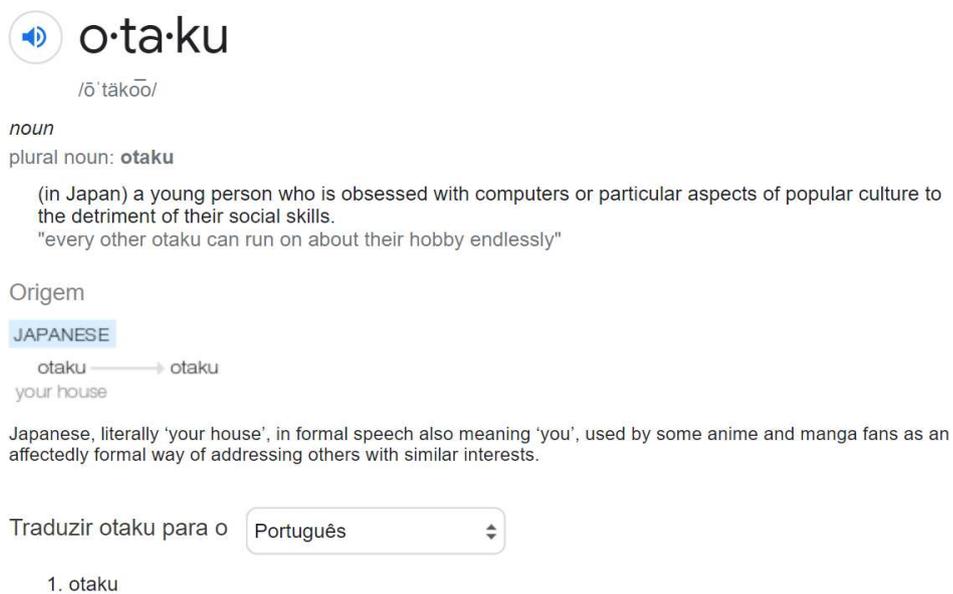
3.2. How Anime Fueled Mike Daniels to NFL

Antes do documentário *Fan Chronicles*, a Crunchyroll lançou em 2018 o curta-documentário de 11’51” *How Anime Fueled Mike Daniels to NFL*¹², que significa em tradução livre “Como o anime impulsionou (deu gás, deu combustível) Mike Daniels até a NFL” (*National Football League*; Liga Nacional de Futebol). Não há dublagem ou legendas traduzidas para o português. Nesse curta basicamente se conta a história do atleta Mike Daniels, que se considera primeiro um grande fã de anime e depois jogador de futebol americano. Dos documentários aqui comentados acredita-se ser esse o melhor, pois traz uma história real num formato tradicional de documentário expositivo sem muitas dramatizações e apelos emocionais, com um ar descontraído e leve em que se transpassa um sentimento de muito mais verdade que a série *Fan Chronicles*.

Em relação ao estereótipo do fã de anime ser associado a uma pessoa que fica isolada dentro de casa o dia todo, que não tem aptidões sociais ou vida ao ar livre, o que pode se associar a uma pessoa que provavelmente não seja pensada como uma praticante de esportes, com vida social ativa etc. – o que vem sobretudo do significado da palavra *otaku* – isso é questionado nesse documentário. Apesar da imagem de isolamento social poder estar associada a todo

¹² Documentário disponível através do link: <https://youtu.be/yZQd0jLlkPY>

nerd/geek, a palavra *otaku*, comumente utilizada para designar fãs de anime, dá um peso maior ao estereótipo por conter em seu sentido a obsessão com a cultura popular em detrimento das habilidades sociais. Essa perspectiva é um tanto quebrada no episódio 2 “O DJ” de *Fan Chronicles*, mas o papel de uma figura pública atleta que é fã de anime, como apresentado no documentário de Mike Daniels, realmente rompe com essa ideia de forma muito pertinente, causando mais impacto, pois, aliás, também é um atleta que está em frequente aparição e interação social, visibilidade associada principalmente às suas participações na NFL (aliás, grande parte dos esportes coletivos já inclui essa interação social).



o·ta·ku
/ōˈtākōō/

noun
plural noun: **otaku**

(in Japan) a young person who is obsessed with computers or particular aspects of popular culture to the detriment of their social skills.
"every other otaku can run on about their hobby endlessly"

Origem

JAPANESE

otaku → otaku
your house

Japanese, literally 'your house', in formal speech also meaning 'you', used by some anime and manga fans as an affectedly formal way of addressing others with similar interests.

Traduzir otaku para o

1. otaku

Fonte: Acervo da pesquisa/Google. Primeiro resultado do Google que aparece para o significado da palavra “*otaku*”. Tradução livre: (no Japão) “um jovem obcecado por computadores ou por aspectos particulares da cultura popular em detrimento de suas habilidades sociais”. Essa palavra foi evitada tanto na produção deste trabalho quanto na Iniciação Científica realizada e principalmente no filme curta documentário produzido pela autora.



Fonte: Channel 3000. Mike Daniels comemorando durante jogo. Disponível em: <https://www.channel3000.com/report-packers-to-release-all-pro-defensive-tackle-mike-daniels/>

O documentário começa com a fala dos pais do atleta, com essa busca na história da infância pela família do entrevistado etc. parecida com a abordagem introdutória em *Fan Chronicles*, que, nesse documentário de 2018, por diversas opções estéticas (naturalidade, história, fotografia etc.), resultou em um produto mais interessante. Aparentemente querendo seguir esse modelo na série *Fan Chronicles* o formato acabou se consolidando em algo trivial, repetitivo, num formato expositivo pouco convincente, com situações encenadas, dando a impressão de estarem sendo manipuladas pela direção, sem naturalidade. Já as falas dos pais de Daniels no começo do filme são muito naturais, bem como as expressões e interação entre eles, que mostram espontaneidade.

Em relação ao anime não ser considerado antes como algo legal e passar a ser agora – algo que apareceu no episódio 2 de *Fan Chronicles* – há cenas no documentário de Mike Daniels com ele relatando que se sentia diferente quando era criança, que não se encaixava em nenhum lugar, e por isso teve que lidar com diversas formas de *bullying*/assédio e não entendia o porquê eram tão cruéis com ele – mexiam com ele, pegavam o dinheiro do seu almoço, apanhava sem motivo. Ele diz que encontrou grande alegria no anime porque isso era fora da norma, que muitas pessoas não assistiam anime, não gostavam, e que isso seria outra razão para mexerem com ele na escola, mas que não se importava porque tinha algo para sentir orgulho, que gostava. Então diz que a única razão pela qual começou a praticar esportes foi por uma vez que chegou chorando da escola e seu pai disse “*All right, I’mma toughen you up*” (em tradução

livre: “Certo/tudo bem, eu vou te enrijecer/fortalecer/te deixar durão/forte”). Então Daniels começou nos esportes como uma forma de se sentir mais forte e se defender – inclusive o pai de Daniels fala sobre os personagens de anime que realmente “*work out*”, que seria num sentido de dizer que eles se esforçam e trabalham de fato no quesito de esforço físico, que se torna um aspecto motivacional importante e relembra que, de alguma forma, boa parte de animes e principalmente *shōnens* incentivam a prática de atividades físicas.

Lembrando que o foco do documentário é como o anime impulsionou Mike Daniels até a NFL, mais do que começar a fazer esportes para se sentir mais forte e seguro Daniels diz que *Dragon Ball* o ensinou a ser um atleta melhor. A sua primeira aparição no documentário é treinando, e em uma das cenas posteriores ele diz que adora competir, adora derrubar pessoas, sair no jogo e fingir que é um *super saiyajin* porque então eles não podem pará-lo. Em uma das cenas que está treinando Daniels diz que não há nada que seu inimigo possa fazer que não faça pior consigo mesmo durante os treinos¹³. Esse tipo de valor do esforço, presente em animes da *Jump* – a que pertence *Dragon Ball* –, tem total relação com essa frase de Daniels. Na verdade, essa história motivacional contada por Daniels faz com que se associe a própria figura dele com um personagem de anime *shōnen*.



Fonte: Acervo da pesquisa/Crunchyroll. Cena de *How Anime Fueled Mike Daniels to NFL*. Além da questão de representatividade que pode ser associada quando é trazido o personagem Piccolo, tem essa cena em 9'58" dele com o personagem na cerca pintada, que parece ser uma homenagem a ele, como uma mistura de traços de *Dragon Ball* com sua imagem de atleta (verifica-se o número '76' que é o número que ele veste quando joga). Apesar disso é interessante pensar como o anime consegue gerar diferentes identificações quando se pensa na história, quando se foca no personagem, que é algo ressaltado pelo entrevistado Arthur no documentário da autora.

¹³ Valor muito presente na cultura japonesa sobre a autodisciplina e superação dos próprios limites, uma característica embasada na figura do samurai (LUYTEN, 1991, p.75).

A perseverança é outro traço do comportamento do herói de mangá, o qual tenta obstinadamente chegar à meta estabelecida. Os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se os melhores naquilo que estão empreendendo. A ação das histórias está voltada para como deve ser o desempenho do herói para alcançar o sucesso: treinos exaustivos, força de vontade e muita paciência. (...) Os mestres são caracterizados como pessoas más, intransigentes e que maltratam seus aprendizes. Estes, quanto mais apanham, mais força adquirem para continuar. A ideia de perseverança é tão forte nos mangás que há até histórias cujos heróis são os próprios desenhistas. (LUYTEN, 1991, p. 77-79).

O foco do documentário centra-se na mensagem de você ser você mesmo, outro aspecto muito presente nos *shōnens* – e que diversas vezes aparece nas falas de Prince e Marco em *Fan Chronicles* – mas não só num aspecto geral, como num sentido de: se gostar de anime faz você ser quem você é, vá em frente.

O documentário segue um formato tradicional expositivo bem fluído, e, apesar de também ser um meio de divulgação da Crunchyroll e dos produtos oferecidos por ela, o faz de uma maneira mais natural (como entre 2’54” e 3’10”). A trilha sonora também se adequa muito bem a esse documentário, sutil e precisa.

Tanto em *Fan Chronicles*, quanto principalmente em *How Anime Fueled Mike Daniels to NFL*, são contadas histórias de superação e sucesso: como essas pessoas entrevistadas chegaram nesses “picos” a partir de um processo de superação em que o anime é englobado como importante presença nos momentos de lidar com dificuldades.

3.3. *Enter the Anime (Universo Anime)*

Já o documentário *Enter the Anime* ou *Universo Anime*¹⁴ de 58 minutos e 46 segundos¹⁵ é um exemplo de documentário que introduz uma linguagem visual mais *pop* ao tratar de um tema *pop*. Diferentemente dos outros documentários estadunidenses citados, *Universo Anime* traz uma estética mais interessante para o assunto, perceptível nos efeitos especiais, roteiro, imagem e abordagem geral, que traz a sensacionalização inclusive como forma tática de atrair a atenção do público. Esse apelo emocional que, de outras formas, também vemos nos

¹⁴ Documentário disponível apenas para assinantes da Netflix através do link: <https://www.netflix.com/title/81143771>.

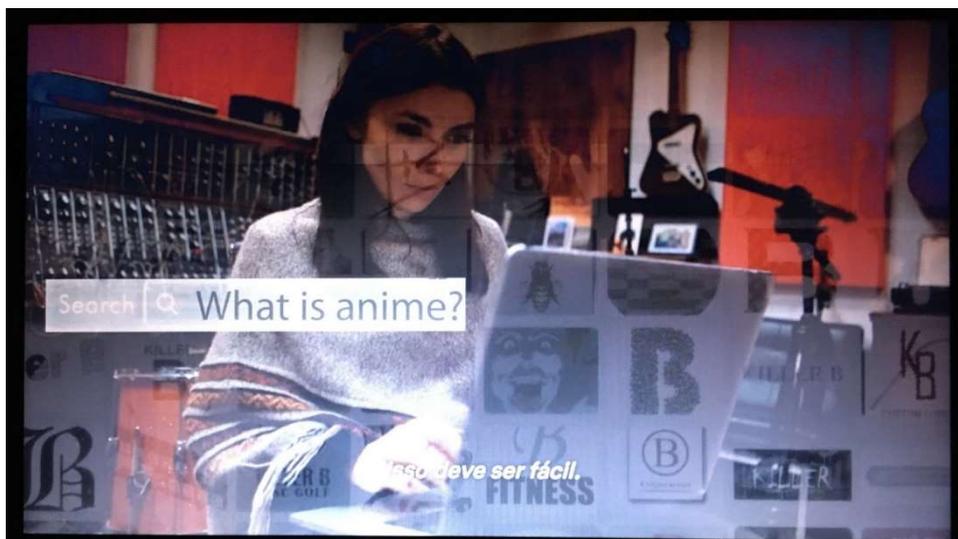
¹⁵ Importante ressaltar que houve muita dificuldade em se colocar os minutos exatos referentes a passagens do filme ao longo da pesquisa, já que não há cronometragem de referência na plataforma, somente contagem regressiva.

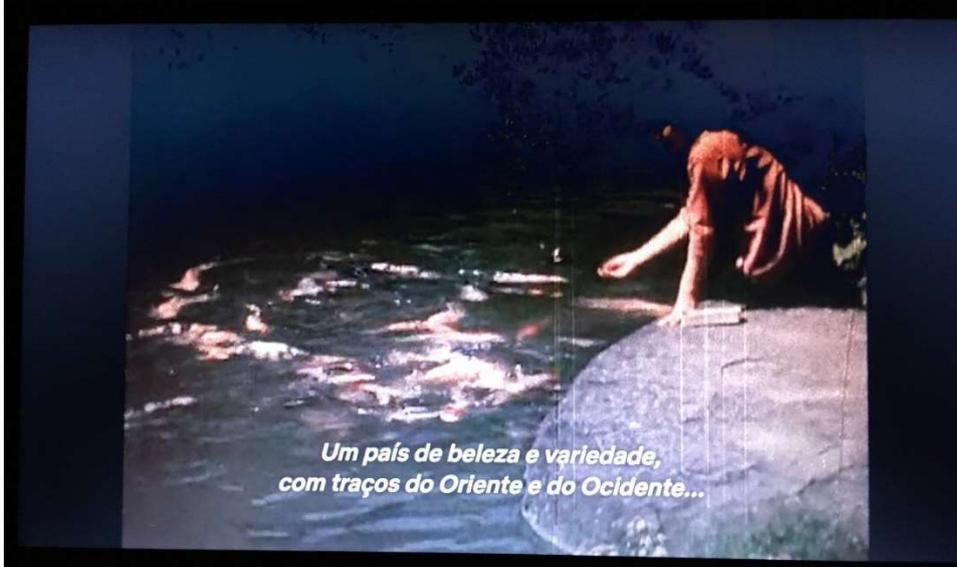
documentários anteriores, acaba tornando a veracidade de algumas situações apresentadas duvidosa.

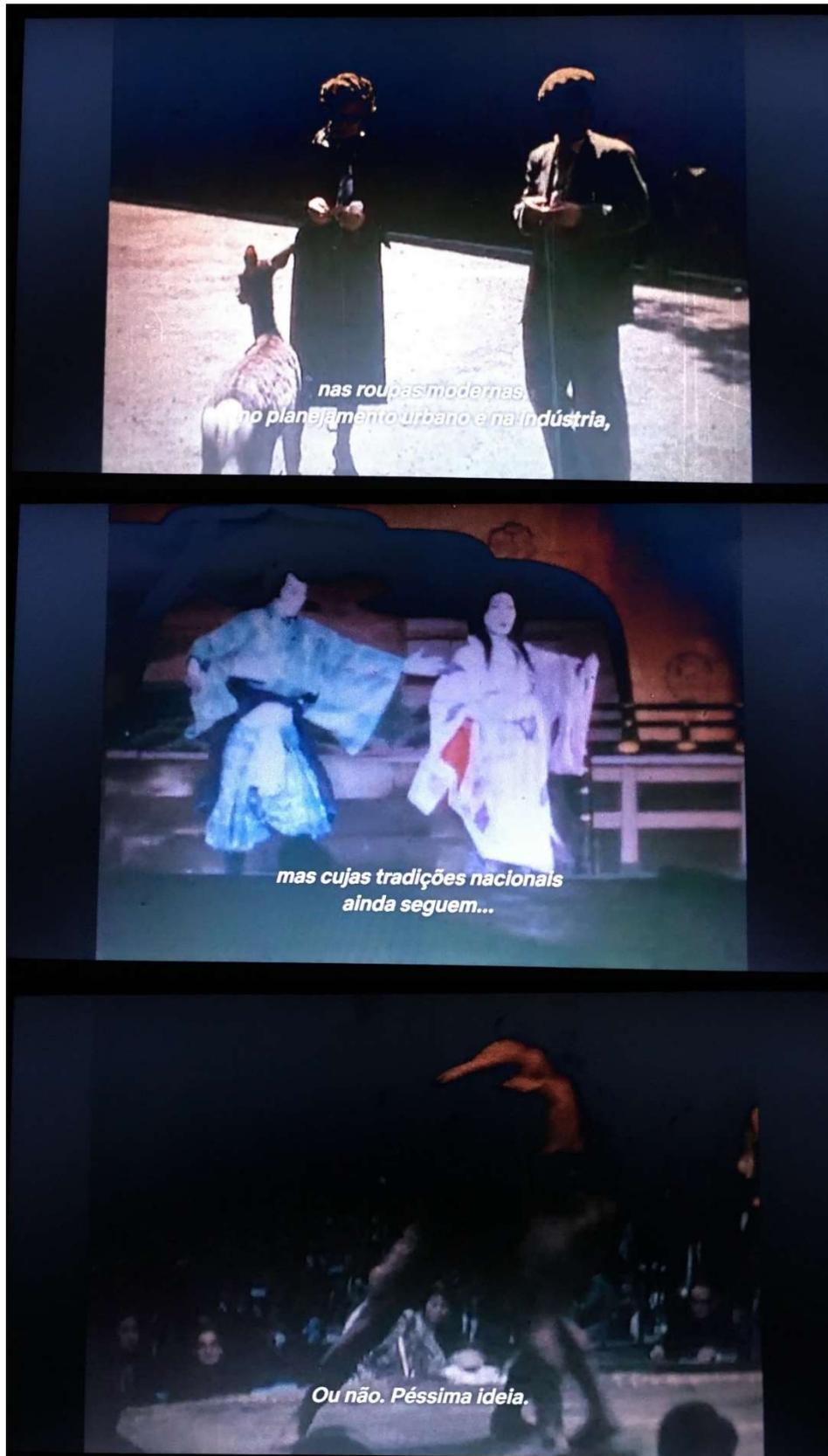
Dessa vez a cineasta/documentarista aparece como participante do documentário, e segue também como narradora do filme, caracterizando um modo de documentário participativo. Ela começa falando sobre entender a cultura japonesa andando de metrô e depois compara o silêncio e a ordem da civilização com o “caos” apresentado em diversas outras cenas de pessoas nas ruas ligadas a cultura *pop* japonesa no Japão – aparentemente todas as cenas de rua são feitas no Japão – intercalado a cenas de anime violentas e agressivas, que protagonizam um foco apelativo e sensacionalista. Esse tipo de comparação de contraste ao tratar do Japão aparece também em autores não-japoneses que tratam o tema da cultura japonesa. No livro *JAPOPOP: O Poder da Cultura Pop Japonesa*, Cristiane A. Sato traz o seguinte texto nas primeiras páginas do livro:

O contraste é regra no Japão de hoje. Antigas e modernas, tradicionais e ocidentais, opostos coexistem no país onde o sol se levanta. Esta é a característica que mais fascina o observador estrangeiro no Japão: a coexistência de elementos que **parecem** ser contraditórios. (SATO, 2007, p. 11; grifo da autora).

Esse contraste entre o tradicional e moderno citado por Sato também aparece em filmes do século XX como *Japan – Anchor in the East*, filme que a cineasta coloca como exemplo de documentário tradicional. Ela exemplifica o filme como uma má ideia de inspiração, mas, ainda que ela ironize os documentários tradicionais e demonstre seu interesse em justamente fugir desses padrões, ela acaba trazendo uma visão ocidental que exotiza a cultura japonesa como tantos desses.



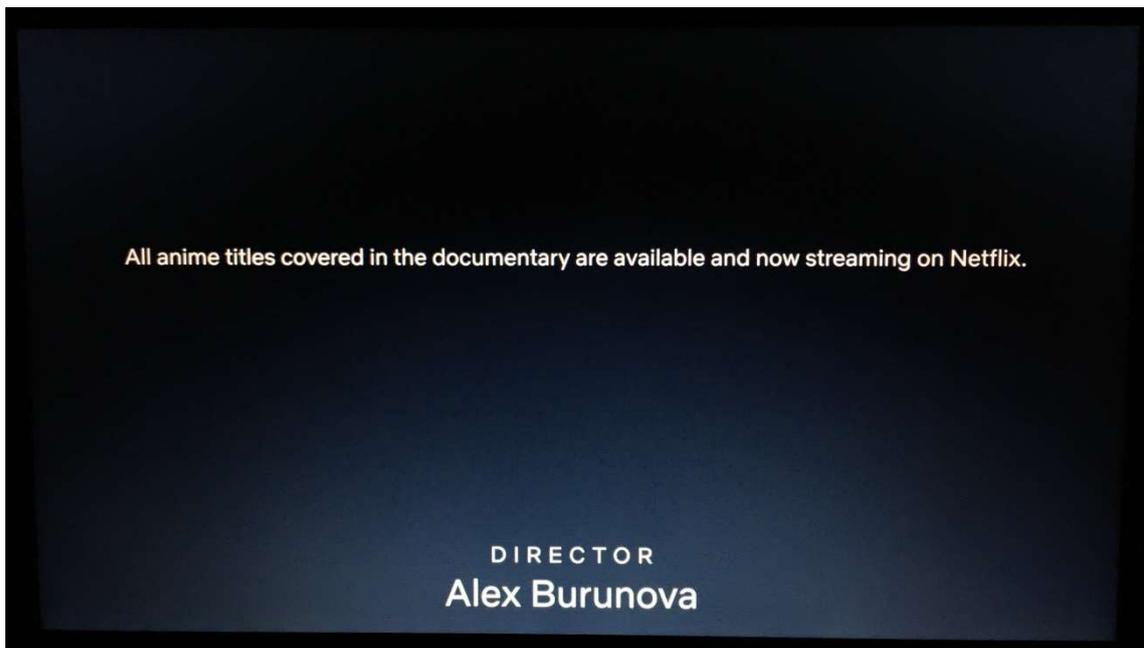




Fonte: Acervo da pesquisa/ Netflix. Esse filme trazido por ela de 1960, por exemplo, seria um ponto muito relevante a ser discutido no documentário, mas sua apresentação se resume a essas imagens que propõem uma interpretação do espectador.

Buscando fugir ao menos dos moldes visuais tradicionais, o documentário de Alex Burunova é construído em cima de uma produção que usa diversos elementos para quebrar alguns padrões, como recortes de cena, colocação de objetos, enquadramentos de câmera, luzes e trilha sonora, elementos que são utilizados também para realçar contrastes nos temas e subtemas abordados no documentário. Dessa forma, inclusive, se é proposto uma dramaticidade por vezes desnecessária para se realçar isso nas entrevistas, como se verá adiante.

A pergunta feita pela documentarista na primeira imagem acima, “O que é anime?”, é utilizada como caminho para a construção do roteiro do filme, mas por vezes nos perdemos em qual é o fio condutor do documentário, a que pergunta exatamente ela quer responder ou está respondendo de fato. Aliás, nem tudo que é apresentado ao espectador facilita essa compreensão, causando mais confusão na apresentação de algumas imagens e abordagens que não parecem muito úteis a um tema central. O resultado é que ela deixa muito em aberto o que é anime. Na verdade, parece que o eixo do documentário é a divulgação dos animes da Netflix, sem necessariamente uma pretensão muito além dessa.



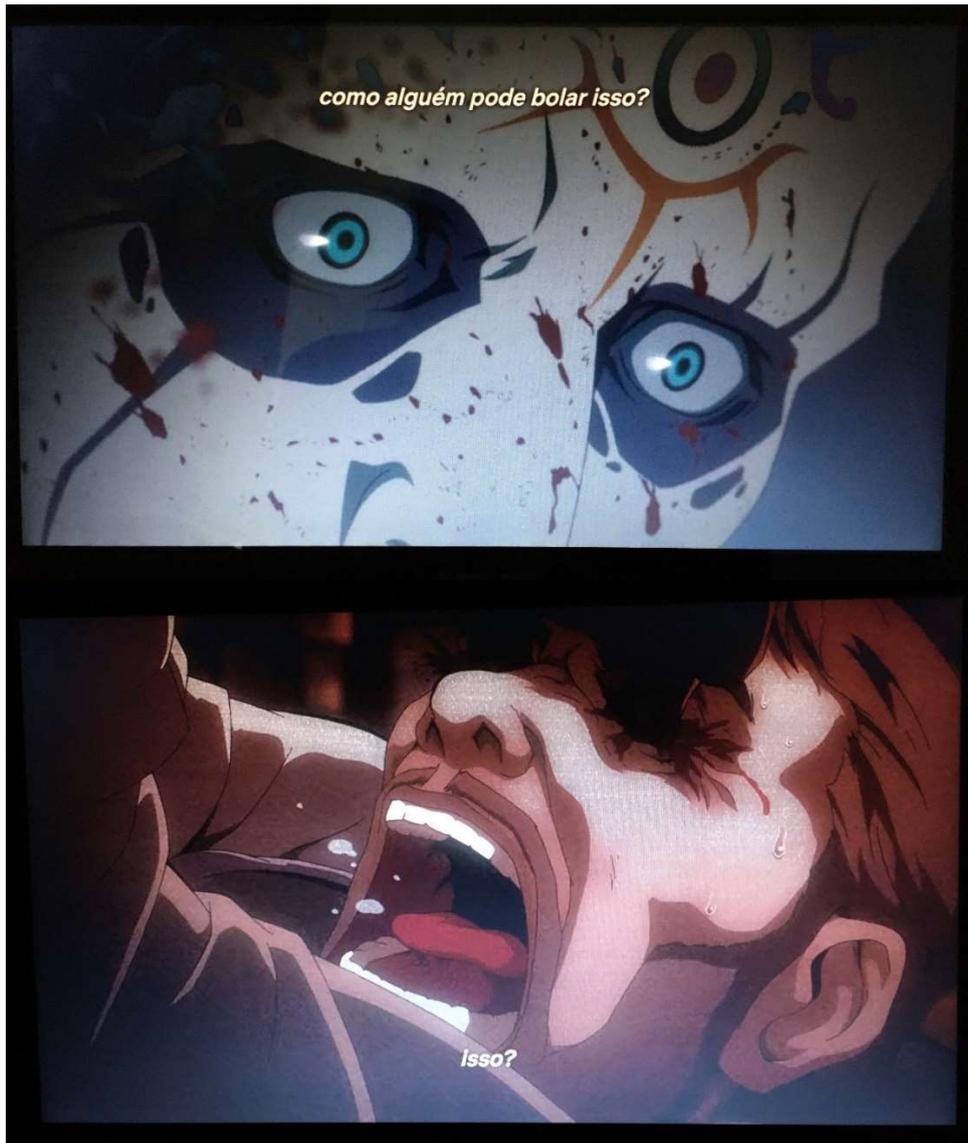
Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Primeira frase dos créditos finais: “Todos os títulos de anime do documentário estão disponíveis e presentes no *streaming* da Netflix” (tradução livre).

Parece que o próprio filme ou talvez ela mesma se perde nessas indagações e abordagens de temas. A história de fundo do filme se passa na ideia de a cineasta sair de Los Angeles para Tóquio em busca de respostas e maior entendimento sobre o que é anime, inclusive sobre como esse produto funciona e se repercute no Japão. Ela explica que mergulha num assunto que lhe é desconhecido, o que aparentemente pode não parecer uma boa ideia por se tratar de um

assunto complexo. Aliás, ela explica que começou a se aprofundar no assunto no começo daquele ano, o que também pode ser complicado. Em 1'43": “Embora eu não saiba nada a respeito, decidi ensinar a mim mesma como me tornar especialista em anime e talvez uma cineasta melhor” (NETFLIX, tradução livre).

Essa visão dela estar perdida¹⁶ quanto ao tema aparece ao longo de todo o filme, sendo um dos pontos mais marcantes da narrativa. Porém ela parece utilizar-se desse discurso para conseguir abordar diferentes temas e animes que a Netflix possa ter solicitado, como uma forma de amarrar e explorar todos os conteúdos que precisam ser divulgados. Então essa narrativa pode ser uma mensagem subliminar para o espectador dizendo algo como: “olha, eu não sei o que é anime e ainda tenho a difícil tarefa de abordar e divulgar todos esses animes de temáticas diferentes” – e, inclusive, ela menciona diversas vezes sobre um possível arrependimento em ter aceitado fazer o filme. Ainda assim, é visto que independentemente da tarefa dada para ela são feitas escolhas problemáticas, como evidenciar somente *shōnens* de tendência *gore*, mesmo que isso tenha sido na tentativa de encontrar um aspecto comum entre as produções. *Pretty Cure* é rapidamente mencionado e faz parte do catálogo da Netflix, mas os seus produtores não são entrevistados. Não seria um anime deturpador e exótico suficiente para ser tratado no filme? Para participar do documentário, aparentemente, precisa-se seguir essas linhas para chamar a atenção a um aspecto estereotipado do anime e da cultura *pop* japonesa.

¹⁶ Do começo ao fim do filme parece que ela fica procurando um motivo para a produção do documentário que nem ela mesma sabe, o que acaba contribuindo também para o espectador ficar desconfiado e perdido no que de fato ela está tratando ou querendo tratar.



Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Aparição no início de *Enter the Anime* de cenas rápidas e violentas dos animes que fazem parte do catálogo da Netflix, enquanto a cineasta narra.

Quando ela está dizendo sobre os assuntos que busca compreender, ao invés de cultura *pop* ela fala “contracultura”¹⁷. Aliás, isso não aparece na legenda traduzida para o português e vemos novamente como as traduções aqui no Brasil no que diz respeito a assuntos específicos estão sendo insuficientes – assim como há especialistas que traduzem livros de certos autores, em alguns filmes seria interessante pensar nessa possibilidade, pelo menos à área relacionada em questão.

¹⁷ Após uma ligação feita pela autora à Netflix relatando sobre questões problemáticas referente às traduções, inclusive citando exemplos como no caso da palavra *counterculture*, houve uma correção no filme pela plataforma e a palavra foi devidamente traduzida para contracultura, e hoje as legendas em português da produção se encontram reformuladas.

No início do documentário ela diz: “*Earlier this year, I became immersed in something I knew nothing about. The dark, twisted, crazy world of anime...*” – “No começo desse ano, mergulhei em algo sobre o qual nada sabia. O mundo escuro, distorcido e louco do anime ...”. Realmente é visível o pouco entendimento sobre o assunto, já mostrando sob qual perspectiva, ao longo de todo o documentário, se dará o anime: escuro, distorcido e louco. E ela continua: “*manga.. and Japanese counterculture*” – “mangá.. e contracultura japonesa”. Em seguida a essa frase vem mais cenas sensacionalistas, e logo depois da palavra “contracultura” são mostradas cenas de pessoas ao estilo “*punk*” – que na verdade não aparentam ser de fato da cultura *punk*, parecendo mais figuras imitando o estilo, o que de certa forma, também, ironiza o tema. Assim, em menos de dois minutos o filme, que ao todo tem 58 minutos e 46 segundos, consegue-se distorcer completamente o que é *counterculture* e o que é cultura *pop*.

Counterculture ou contracultura foi um importantíssimo movimento de caráter libertário e de contestação que teve seu auge na década de 60, que repudiava diversos comportamentos sobretudo de consumo e modo de vida da cultura de massa dominante dos Estados Unidos que se veiculavam aos principais meios de comunicação de massa. O movimento mobilizou milhares de pessoas e era principalmente resultado de contestação vindo de trinta anos de venda da ideia de “*american dream*” e “*american way of life*” divulgada sobretudo na crise de 1929. Definitivamente, isso não tem nenhuma relação com as imagens apresentadas durante a fala da cineasta e é muito peculiar relacionar esse movimento com cultura *pop* japonesa em que o anime está inserido: um meio *soft power* não parece exatamente algo que uma pessoa *counterculture* concordaria em consumir. Aparentemente, ao longo de todo o documentário se tentará associar o anime a pessoas rebeldes, reforçando um velho estereótipo esquecido do início dos anos 90 sobre o fã de anime ser um adolescente rebelde. No fim fica incoerente relacionar anime e mangá com *counterculture* e em nenhum momento do documentário ela de fato trata de *counterculture* japonesa.

Fazendo uso de um estrangeirismo – que embora incorreto está muito em voga na mídia – o pop japonês tornou-se um bem-sucedido caso de “customização” da industrialização cultural em padrões orientais. Dois mil anos de história e tradições não podiam ser facilmente substituídos pelo recente “*American way*”, mesmo com as condições que os Estados Unidos dispunham do Japão logo após o final da 2ª Guerra, e obviamente o sucesso de um ídolo ou produto dependia, como até hoje depende, de sua identificação com o público. Seguindo conscientemente ou não tal critério, foi assim que os japoneses criaram seu próprio “*star system*”, sua própria indústria de entretenimento, seus próprios ícones, e adaptaram o “*American way*” ao seu próprio estilo de vida. Os japoneses tinham, como ainda têm, preferências locais baseadas em suas condições, tradições, folclore e cultura que demonstram ser fortes o bastante para criar e manter um amplo e rico mercado nacional. E assim se formou o pop japonês contemporâneo: ocidentalizado na forma, mas nipônico no conteúdo. (SATO, 2007, p.14-15).

A cultura pop, em qualquer parte do globo, é baseada em consumo, e isso faz com que o pop seja essencialmente um fenômeno cultural e comercial. (SATO, 2007, p. 17).







Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Capturas de tela de frames sequenciais rápidos ilustrando o que é *counterculture* segundo a documentarista de *Enter the Anime*. Esse recurso de cenas rápidas será utilizado em vários momentos no documentário, de forma a não se ter tempo suficiente para refletir sobre a imagem passada.

Nota-se que praticamente todas as cenas com fãs são apresentadas no contraste deles em relação às pessoas e meio em que estão, se destacando por seu estilo visualmente caracterizado. No terceiro episódio de *Fan Chronicles*, por exemplo, as cosplayers não se destacam tanto do seu arredor dessa forma porque elas se apresentam primeiro sem as fantasias, e depois se caracterizam com o objetivo de fazer uma sessão de fotos. Essa forma de sempre colocar os fãs da subcultura em contraste com o ambiente ¹⁸ pode sugerir um estilo de vida caracterizado e resumido a uma associação desse universo em tudo nas suas vidas o todo o tempo, se destacando e se diferenciando do modo de vida “normal” das demais pessoas. Isso caracteriza uma visão exótica dos fãs. Portanto a maneira como são mostradas as imagens passadas das pessoas pode ser eticamente questionada, uma vez que elas não sabem como suas imagens serão usadas e pelo fato delas estarem a serviço do discurso sensacionalista da narradora.

A primeira vez que a menção do fã surge, aparece estereotipado como o *nerd* que não sai de casa, como nas imagens a seguir:

¹⁸ É evidenciado um contraste no filme até mesmo entre os temas da subcultura japonesa, como nas cenas referentes aos diferentes estilos de *lolitas*. É sempre uma maneira de contraste dual que o documentário é tratado.



quer um fã otaku, deve ter se perguntado:



What is Otaku?

Otaku

 o·ta·ku 
/oˈtɑkoo/

noun
Otaku is a Japanese word for house.
As in you never leave it.

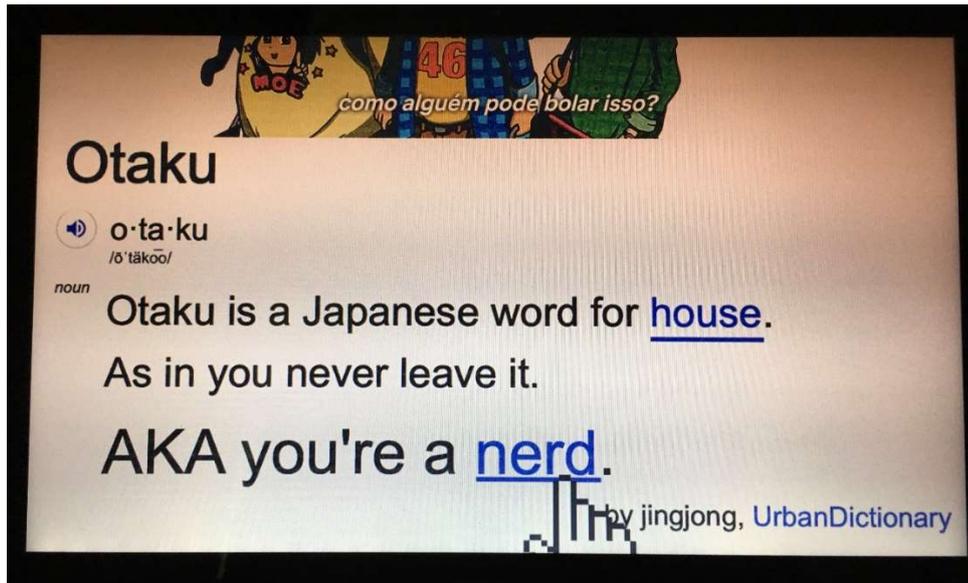
quer um fã otaku, deve ter se perguntado:



Otaku

 o·ta·ku 
/oˈtɑkoo/

noun
Otaku is a Japanese word for house.
As in you never leave it.
AKA you're a nerd.



Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Tradução livre do aparecido na tela: “O que é Otaku?” “Otaku é uma palavra japonesa para casa. Como se você nunca saísse dela. Também conhecido como ‘você é um nerd’.”. Tal apresentação aparenta ser nitidamente uma brincadeira de uma situação não real de dicionário, ainda que com o escrito “UrbanDictionary” ao lado. Mais uma manipulação é evidenciada para se mostrar o foco que a cineasta quer dar sobre os assuntos relacionados a anime, fazendo o espectador se questionar em diversos momentos do caráter de veracidade das imagens e informações fornecidas no filme como um todo. Obs: novamente, motivos pelos quais a autora não usa a palavra “otaku” no trabalho.

As poucas vezes que o fã aparece, aparece dessa forma estereotipada. E o documentário segue sensacionalizando o anime em um sentido de “*counterculture*” e de violência, com cenas fortes para chamar a atenção. A documentarista cita que achava que anime seria algo mais voltado ao universo de Hello Kitties e pôneis, mas descobre esse lado “sombrio” do anime. É interessante porque cria-se um contraponto ao mostrar-se esse lado mais violento comparado à idealização construída em *Fan Chronicles*, mas é igualmente ou tão mais problemático.

Inclusive antes da fala dela sobre *counterculture*, quando ela diz: “O que é anime realmente?” entrevistados que aparecerão posteriormente no filme aparecem em algumas cenas dizendo “An'no..” que seria uma expressão em japonês que significa algo como o nosso “hummm..”. Nessas imagens não sabemos se tal expressão/reação se refere de fato a pergunta que a documentarista narra, ou se ela apenas manipula as imagens e falas em pretensão do que quer argumentar. Esse recurso de manipulação de situações e imagens ocorrerá ao longo de todo o filme ao tratar a imagem do anime, sua produção e seu fã, propondo uma instigação para o espectador achar “estranho, fantástico, curioso, louco, sombrio” o universo dos animes.

Todas as problemáticas apresentadas logo na introdução aparecem mais enfaticamente ou menos em todo o longa. O modo participativo basicamente conta ou representa a experiência de documentaristas irem a campo estudar o tema em questão, abraçando também o telespectador como participante (NICHOLS, 2016, p. 188-189). Segundo a teoria de Bill Nichols, as

preocupações éticas sobre esse modo decorrem de como ele: “Manipula ou instiga os outros a confissões ou ações de que podem vir a se arrepender; grande responsabilidade para respeitar os direitos e a dignidade das pessoas filmadas. Podem surgir questões de manipulação e distorção”. (NICHOLS, 2016, p. 218). Além do documentário conseguir quebrar com todas essas pautas éticas logo no começo e ao longo de todo o filme, surgem diversas outras questões éticas a respeito da visão propagada sobre o anime, seu fã e a cultura *pop* japonesa.

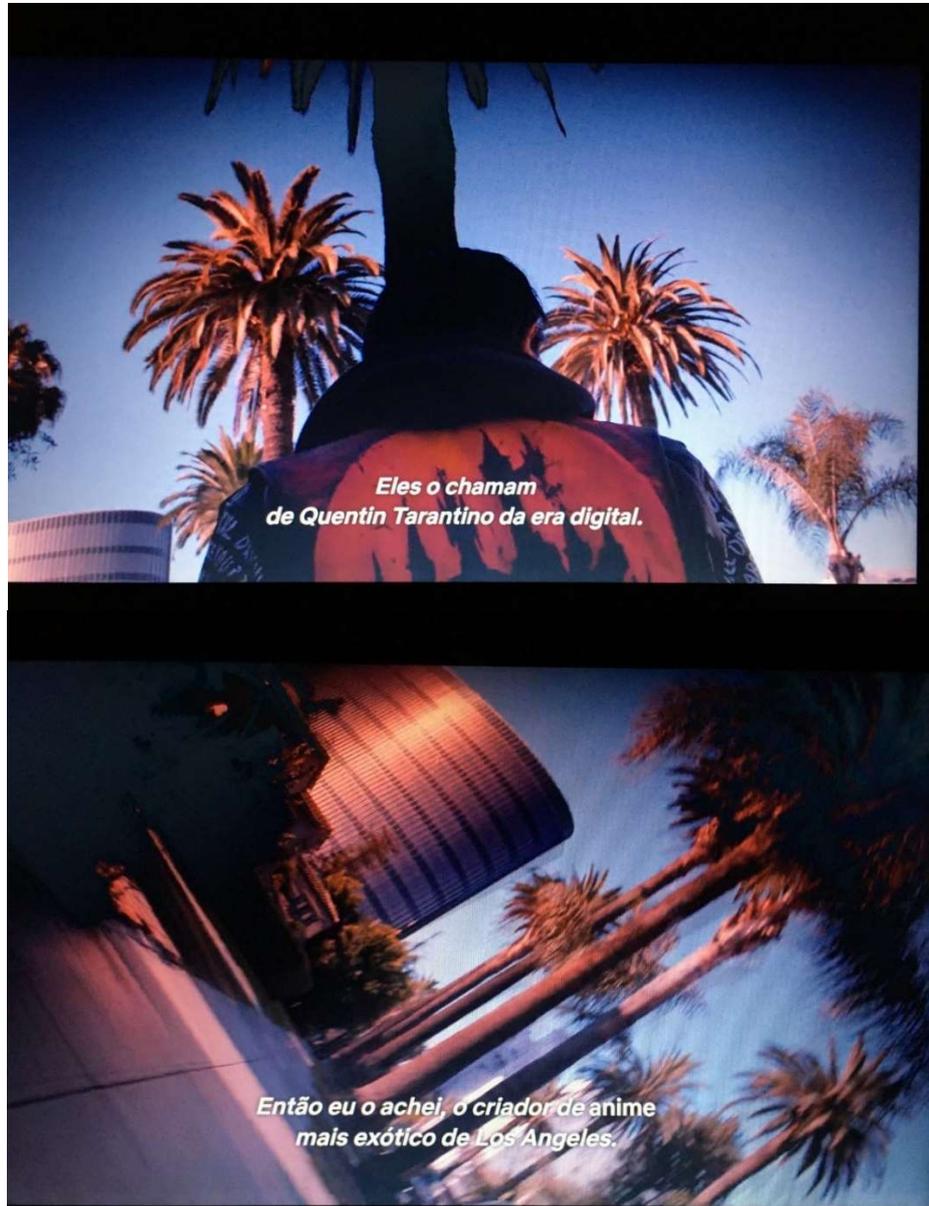
Os cineastas que procuram representar seu encontro direto com o mundo que os cerca e aqueles que buscam representar as questões sociais amplas e as perspectivas históricas por meio de entrevistas e compilação de imagens constituem dois grandes elementos do modo participativo. (...) Como espectadores, temos a sensação de que somos testemunhas de uma forma de diálogo entre o cineasta e seu tema (...). (NICHOLS, 2017, p. 193).

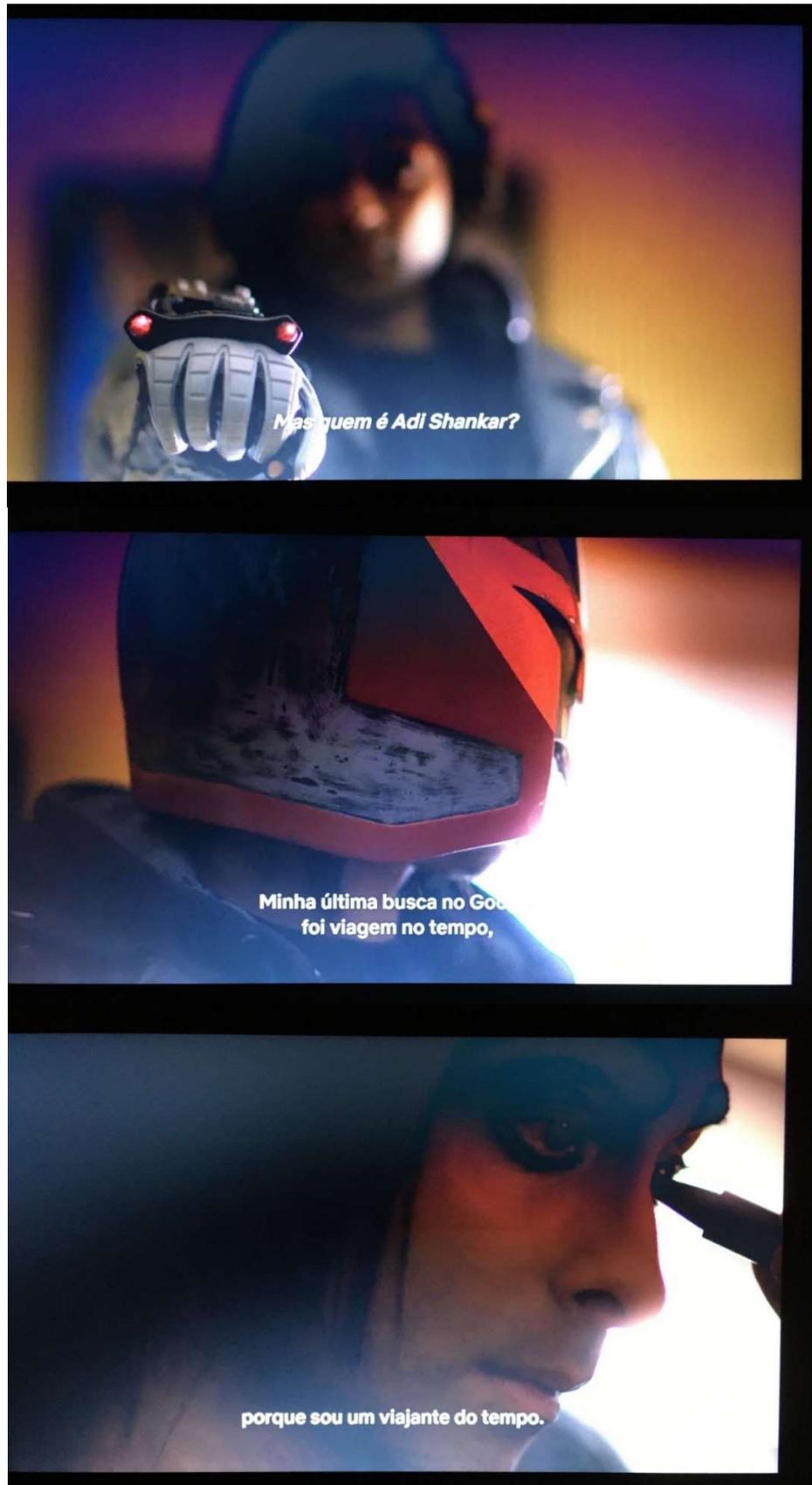
No início dessa introdução letreiros dos animes da Netflix aparecem de forma rápida para não se aperceber de cara que serão somente tratados os animes em torno da empresa, propondo uma ‘divulgação inconsciente’. Vão aparecendo durante o filme mais e mais cenas dos animes distribuídos pela plataforma, além das cenas seguintes às imagens normalmente serem dos produtores dessas séries. A forma de abordar produções ou produtores não é de todo ruim, é até interessante pensar no universo anime no que diz respeito aos estúdios, inclusive porque não é tão recorrente essa visibilidade das figuras criadoras do conteúdo da animação japonesa. Ainda assim, a abordagem poderia ser feita de diversas outras maneiras que não baseado na forma como são “estranhos” e excêntricos.

Ao se colocar uma cineasta estadunidense para tratar do assunto no Japão, sendo que ela está aprendendo sobre anime e começando a buscar essa estética em suas produções, vemos uma abordagem inspirada na antropologia, mas que resume seu objeto de estudo como exótico. Essa introdução problemática de contrastes o tempo todo, exotização, sensacionalismo, pouco embasamento da documentarista, distorção de fatos e manipulação de falas e imagens se dá ao longo de todo o documentário. Perde-se, assim, completamente a credibilidade para o espectador logo nos primeiros minutos de filme.

As montagens de cenas rápidas que aparecem logo na introdução continuam aparecendo no decorrer do documentário em várias situações, sem que se consiga ver com atenção detalhes e informações que possam gerar qualquer tipo de reflexão, marcando um símbolo característico de sensacionalismo. Isso também acontece no decorrer das cenas relacionadas aos entrevistados, e essa exotização fica evidente quando a própria documentarista usa o termo “exótico” na aparição do produtor de *Castlevania* Adi Shankar, apresentado com frames curtos

e marcantes – importante mencionar como a forma do entrevistado contar sobre como fez sucesso na internet com suas produções remeteu a episódios de *Fan Chronicles* como nos casos de Cassie e Marco.



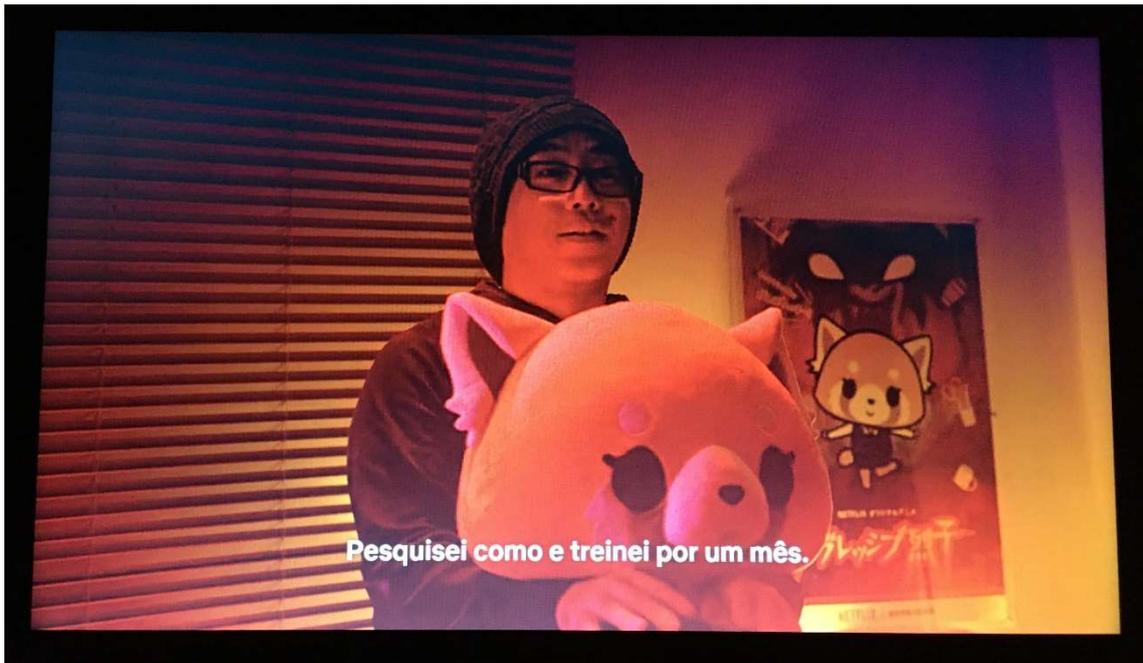


Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Cenas de 3'19" a 3'38" de *Universo Anime* apresentando o produtor de maneira sensacionalista. Nota-se o uso da palavra "éxotico" para se referir ao entrevistado sendo utilizada pela própria documentarista e cenas de abordagem com elementos caracterizados em torno do entrevistado.

Ao invés de focar no fã, o foco do filme se dará nos produtores dos animes, os estúdios, os criadores e, apesar da visão bizarra/exótica criada em torno deles, mostra-se uma visão menos idealizada do anime no sentido de mostrar consequências não muito positivas em torno do seu processo de produção – pouca qualidade de vida dos produtores, workaholic etc. Consequentemente, ao longo de toda essa exotização do produtor de anime acaba ocorrendo também uma exotização geral da cultura *pop* japonesa. Tanto as imagens que aparecem durante as entrevistas quanto as que aparecem durante a narração costumam contribuir para essa construção de narrativa do “diferente”. Na verdade, ela faz isso na abordagem de todos os produtores, usando recursos como trilha sonora, focos de câmera etc.

Sobre isso é muito importante evidenciar como a trilha sonora desempenha um papel importante no que diz respeito a acompanhar os contrastes que a diretora quer enfatizar, evidenciando principalmente as tendências sensacionalistas. A música muda constantemente de acordo com as figuras que aparecem e isso contribui significativamente para que se destaque contrastes entre temáticas e pessoas abordadas, tendo os produtores cada um sua música, marcando as cenas com o sentido que a documentarista quer que se transmita.

Na cena do diretor de *Aggretsuko*, por exemplo, ele traz uma fala calma e suave e de fundo é tocada uma trilha de metal. E, apesar de a entrevista ter sido iniciada respondendo a uma pergunta sobre metal, elemento que aparece em situações de *Aggretsuko*, parece que essa abordagem é feita propositalmente para que se veja o quão *death metal* é exótico, sendo que a trilha continua mesmo com outros relatos do produtor sem direta relação a metal. Durante a entrevista também aparecem imagens ilustrando a fala dele que não necessariamente contribuem para o relato, mostrando a maneira como a cineasta quer que seja visto o discurso. Manipula-se muito as imagens e relatos para focar o documentário num eixo narrativo de contraste e exotização que muitas vezes distorce a realidade.



Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Luz vermelha, luz de baixo para cima, projeção de sombras, trilha sonora de metal mesmo em fala serena e pôster de *Aggretsuko* ao fundo evidenciam uma tentativa de colocar a figura do produtor em posição de uma figura exótica. Segurar pelúcia da personagem Restsuko também não parece evidenciar uma escolha espontânea do entrevistado.



Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Pessoa fantasiada de Rilakkuma fica batendo em balão enquanto os produtores do *stop motion* dão entrevista. Elementos claramente utilizados para se evidenciar uma descontração e tentativa de um documentário não-tradicional, subvertendo o espaço sério da entrevista – inclusive eles tomam um lanche durante a gravação – e esses tipos de elemento acabam contribuindo para uma visão excêntrica.



Fonte: Acervo pessoal/Netflix. Personagem Retsuko em cenas na cidade. Apesar de ser uma personagem que no anime permeia esses espaços, isso é colocado no documentário de uma forma a causar um mínimo de estranhamento.



Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Pessoa fantasiada de Retsuko. Importante observar esse tipo de cena em que elementos da subcultura japonesa são colocados em contraste com o ambiente, principalmente da civilização, evidenciando um elemento não comum.

Além dessa forma de manipulação também há cenas encenadas, como o próprio filme exhibe nesses frames, em que a cineasta dirige os entrevistados numa situação fictícia que visa deixar uma visão caracterizada dos produtores – o que gera menos credibilidade ainda. Os produtores aparentemente não se incomodam, e inclusive parecem se divertir:



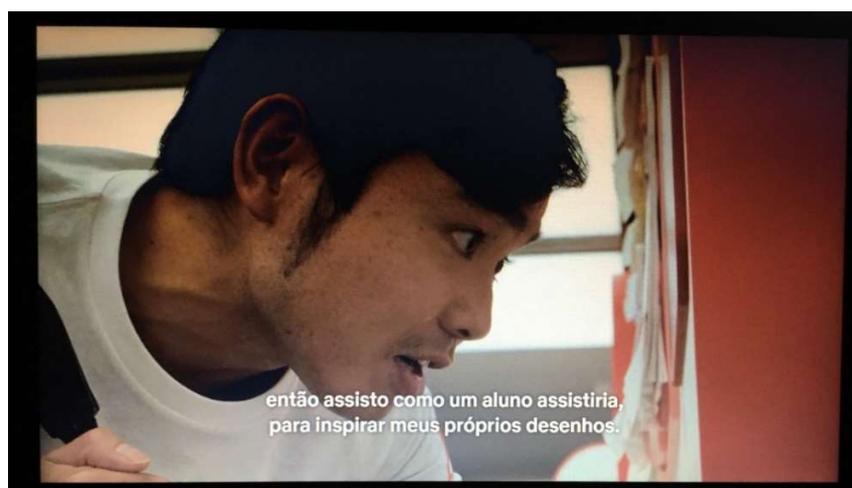


Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Cenas de *Enther the Anime* em que a cineasta dirige uma cena encenada.

Ainda que o documentário traga diversas problemáticas ele traz diversos pontos interessantes dentro de uma esfera positiva em relação ao anime, mas sempre são tratados de forma breve, concentrados apenas nos relatos, sem se aprofundar. Um desses pontos pertinentes, por exemplo, se relaciona à importância da música do anime para seu conteúdo e para seus fãs, e como isso se reflete numa diferente ponte de acesso ao produto, como no relato de um pai com seu filho pequeno: “Quando cantei o tema de *Ultraman* para meu filho, ele disse:

‘Que música é essa?’ Eu disse que era a de *Ultraman*, aí ele começou a adorar Ultraman” (NETFLIX, 2019).

Esse aspecto da música é introduzido por um fã que aparece como “*die hard Toei fan*”, Haru, que é apresentado com uma camiseta do personagem Seiya, de *Cavaleiros do Zodíaco*. Ainda que caracterizado, é uma das poucas aparições de fã sem estar vinculado à subcultura das ruas japonesas. Ele diz: “Assisto à Toei Animation há muito tempo. Eu faço ilustração também... Então assisto como um aluno assistiria, para inspirar meus próprios desenhos” (NETFLIX, 2019). Seu relato sobre assistir anime há muito tempo e todo seu envolvimento com a Toei mostram o impacto do anime na sua geração, além da sua aparição cantando a abertura de *Saint Seiya*, que evidencia a importância da música para fãs de anime, sobretudo aberturas.



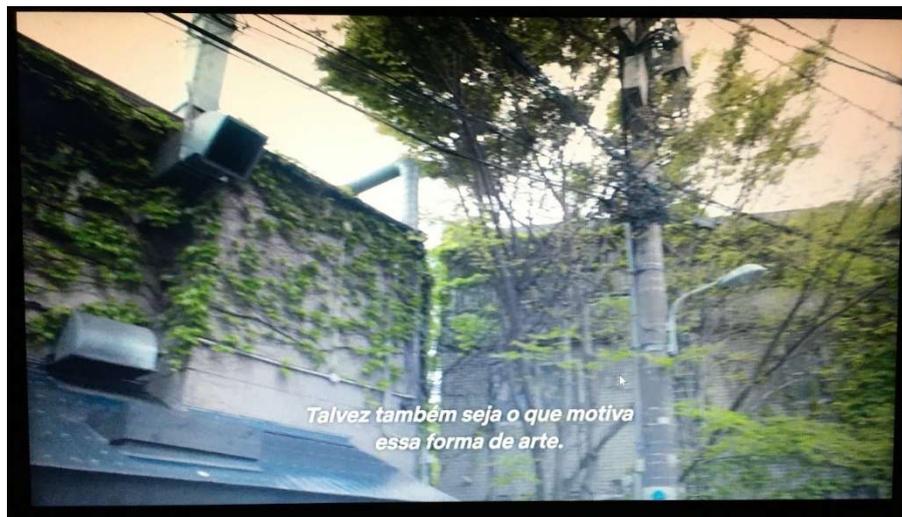
Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Esse tipo de abordagem caracterizada que aparece na primeira imagem não convence o espectador a uma produção séria e preocupada com diversas questões éticas, como por exemplo não exotizar as pessoas entrevistadas. Haru é um fã que estende sua relação com o anime para estudo de desenho, pois ilustra.

Outro exemplo mostrando a importância da música dos animes para os fãs é na aparição da artista que canta *Zankoku na Tenshi no Tēze* (*A Cruel Angel's Thesis*), abertura de *Neon Genesis Evangelion*, uma das aberturas mais clássicas dos animes. Yoko Takahashi é mostrada como uma espécie de estrela do universo *pop*:

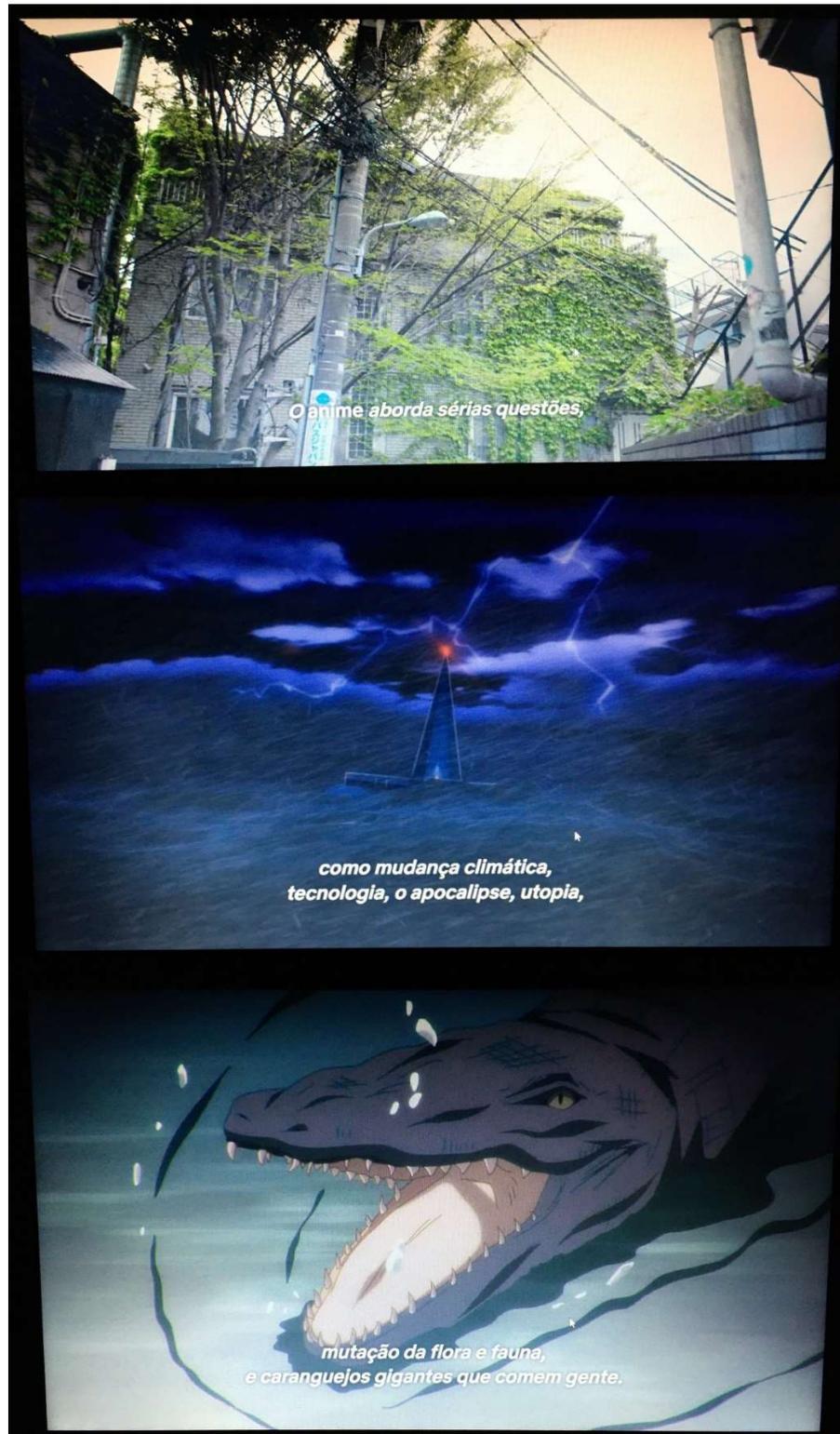


Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Multidão de fãs vão assistir Yoko Takahashi cantar *Zankoku na Tenshi no Tēze* (*A Cruel Angel's Thesis*), abertura do anime *Neon Genesis Evangelion*.

Outro aspecto importante que aparece, mas não se aprofunda tanto, é relacionado a forma como são tratados temas sérios e filosóficos dentro dos animes, como ao tratar de questões climáticas em algumas séries¹⁹:



¹⁹ Em relação a esse assunto, no documentário é tratado do anime *7Seeds*, mas é válido mencionar aqui animes como *Planet Survival*.



Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Trecho evidencia assuntos pertinentes, profundos e complexos que podem vir a ser tratados na ficção dos animes. Nota-se o uso da palavra “arte” ao tratar do anime. Nota-se também a desnecessária fala “e caranguejos gigantes que comem gente” que apesar de evidenciar um caráter de ficção apresentado no anime, pode simplificar uma questão muito mais profunda relacionada a forma de ver determinados aspectos da natureza pela cultura japonesa, que a cineasta mais uma vez exotiza – provavelmente deve desconhecer essa questão, favorecendo uma visão “do outro”. Quando começamos a talvez dar a chance de ela começar a tratar o assunto anime de forma séria e convincente, pelo menos uma nota de exotização é novamente dada.

O documentário trata que em *7seeds*, anime que trata de tais questões a respeito do planeta, por exemplo, é mostrada uma preocupação em criar-se protagonistas femininas fortes. Porém, é trazida uma visão apenas de que esse tipo de produção é popular entre o público feminino, o que não contribui muito para uma visão da importância de protagonistas fortes para todos os públicos. Poderia ter sido focado, por exemplo, como tanto o público feminino quanto masculino consomem e querem consumir esse produto, evitando uma estereotipização de que esse tipo de conteúdo seja destinado apenas ao público feminino. É um assunto pertinente que poderia ser melhor e mais explorado.





Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Fãs protagonizam a fala de *7seeds* ser popular entre o público feminino. Poucas das cenas em que fãs são colocadas de maneira menos exotizante no documentário. Ainda assim, em um dos frames aparece uma fã com uma coruja na cabeça, o que descaracteriza o aspecto de normalidade e chama a atenção para um olhar exótico sobre esse público. Além disso, essas cenas parecem responder a uma certa forma de divulgação do anime *7seeds*, parecendo uma propaganda mesmo com frases como “*7seeds* é a melhor!”. Não transpassa realidade para o espectador.

Também são mostradas outras questões políticas e é trazido um relato importantíssimo do vice-presidente (“*chairman*”) da Toei Animation²⁰, uma das maiores referências em animação japonesa, tendo Kozo Morishita como representante de uma importante presença na história do mangá e anime. Esse relato traz a questão da Toei – citada pela documentarista como a Disney japonesa²¹ – ter sido fundada em 1948²² com o objetivo de transmitir esperança às crianças no período pós-guerra: “A animação japonesa, ou seja, a Toei Animation, começou logo após o Japão ter perdido a guerra. Era baseada na Disney. Era um novo mercado. Era um jeito de dar esperança às crianças”. (NETFLIX, 2019, em torno de 23’30”).

²⁰ Importante ressaltar a atuação da Kyoto Animation, que teve seu estúdio incendiado por um ataque em julho de 2019, um mês antes de ser lançado o documentário.

²¹ Apesar de Kozo Morishita dizer que a Toei foi baseada na Disney, a documentarista utilizar esse tipo de comparativo à cultura estadunidense reforça uma visão ocidentalista.

²² Nem é citado o ano de fundação do estúdio no documentário, uma informação que seria importante trazer para se identificar a que período e guerra exatamente ele está falando.

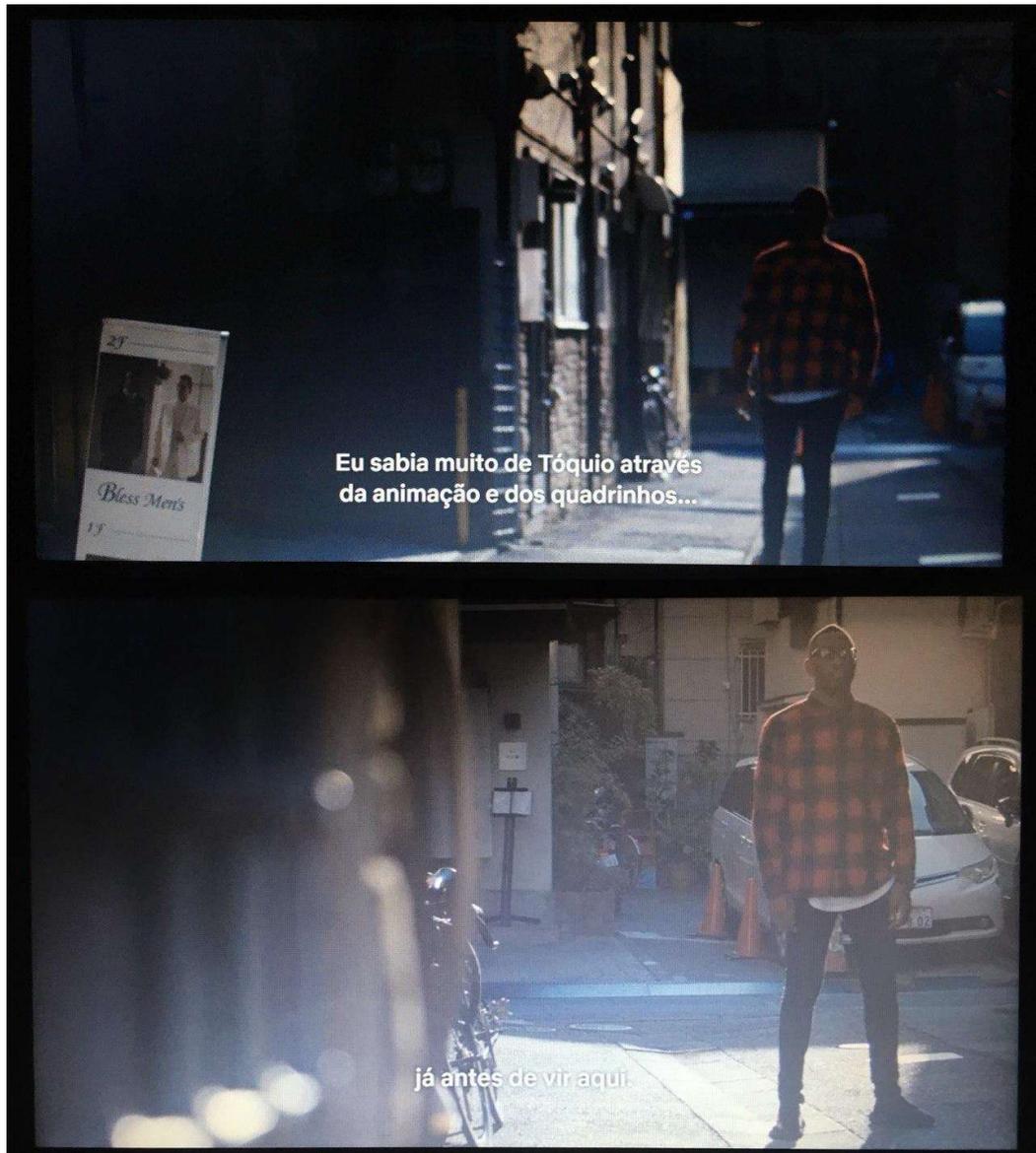
Da era Meiji até o fim da Era Taisho (1912-1925), tanto nos jornais como nas revistas, o universo das histórias em quadrinhos era centralizado em torno dos adultos, pois satirizavam a época, os costumes e tinham aceitação dentro desta linha. Os artistas trabalhavam como contratados em grandes empresas jornalísticas. Um crescente número de jornais e revistas para crianças começa, pois, a invadir o mercado, dando nascimento a muitos heróis de quadrinhos. Uma vez aprendida a fórmula, quase todas as histórias em quadrinhos dessa época eram desenhadas por artistas japoneses e poucas congêneres americanas e européias eram traduzidas e publicadas.²³ (LUYTEN, 1991, p. 126).

Outro exemplo de relato relevante e pouco explorado é o de LeSean Thomas, no começo do filme, criador de *Cannon Busters*. Apesar de ser envolvido no filme como produtor, ele traz uma fala muito de fã, e a respeito disso considera-se uma das melhores partes do documentário, a que é atribuída uma relação de intersecção entre a cultura japonesa e estadunidense de uma forma muito interessante. Ele traz uma representatividade importante desse fã dos anos 90 que se caracteriza muito em Haru, por exemplo, e aparece também em comentários de outros entrevistados como Adi Shankar. Ele traz uma fala sobre essa cultura japonesa consumida do ponto de vista estrangeiro e como isso o afeta:

O estilo de Cannon Busters é influenciado por uma combinação de coisas que eu assistia quando eu era criança nos anos 90 e início dos 80. Espetáculos itinerantes, programas de aventura, RPGs japoneses, Final Fantasy, Secret of Mana. Esse projeto foi perfeito para combinar tudo isso. Como americano, acho que animação japonesa como forma de arte é um meio transgênero. Há programas para bebês, meninos e meninas, adolescentes, adultos e até pornografia. Não sou um estranho. Sou um visitante, um convidado, por assim dizer. A animação japonesa foi minha ponte para a cultura japonesa. Era algo que eu absorvia desde criança. Eu sabia muito de Tóquio através da animação e dos quadrinhos... já antes de vir aqui. (NETFLIX, 2019).

²³ O fato de ter forçado uma maior atenção à produção nacional nesse período acabou por resultar excelentes resultados.





Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. LeSean Thomas conta como sua produção tem direta relação com tudo que consumia no final dos anos 80 e anos 90. Curioso como essa fala se relaciona com relatos de *Fan Chronicles* sobretudo por se tornar um fã que passa a trabalhar profissionalmente com anime.

LeSean Thomas cita anime como forma de arte e em diversos momentos o produto é citado dessa forma ao longo do documentário, principalmente em relação a como sua produção é feita, formada por uma vasta rede de produtores e desenhistas, que trabalham dura e seriamente na criação desse conteúdo – trabalhando de forma minuciosa com alta tecnologia²⁴ ou desenhos feitos à mão²⁵. Isso contribui para uma visão mais séria da animação e do anime,

²⁴ Essa visão do Japão “futurista e tecnológico” que permeou a visão ocidental sobretudo nos anos 90 é evidenciada algumas vezes em *Universo Anime*.

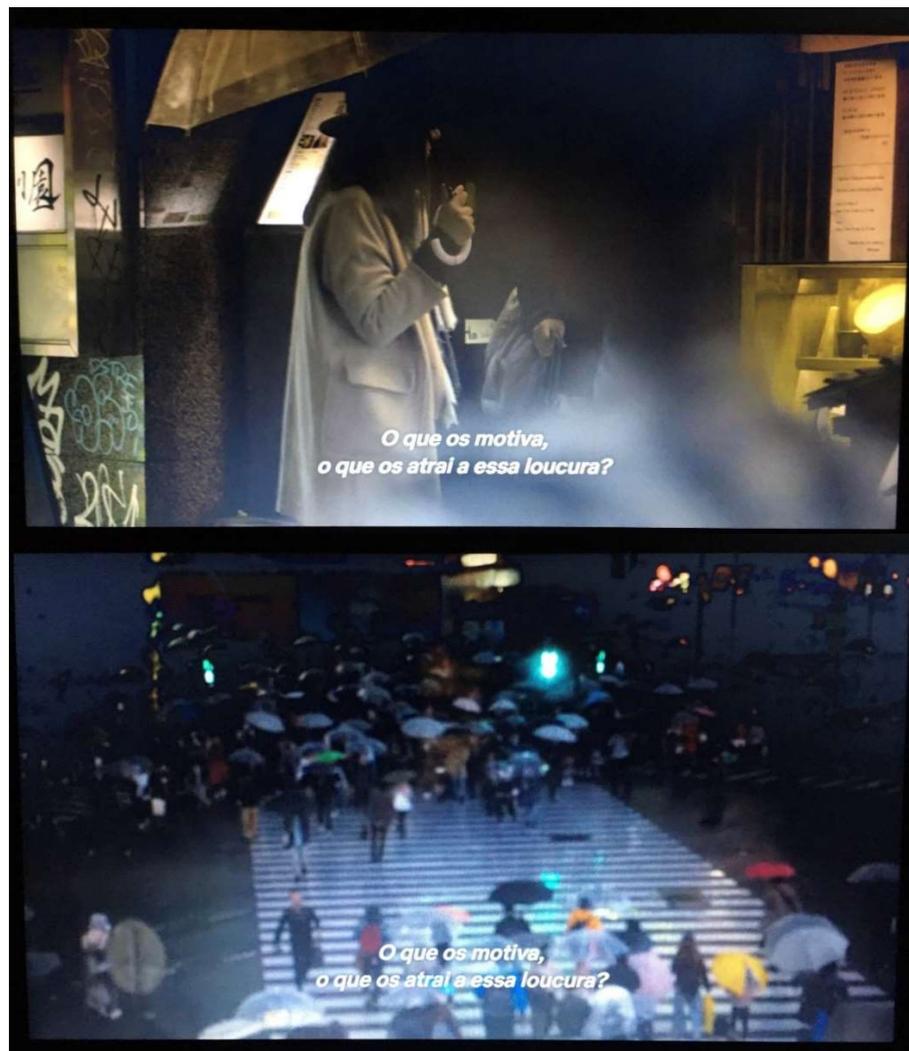
²⁵ Na animação *stop motion*, por exemplo, é citado como se grava, em média, 10 segundos de animação em um dia.

que muitas vezes são duvidados quanto às suas contribuições estéticas e artísticas. Nisso, o documentário ainda contribui, já que é focado justamente nos estúdios e produtores.

Essas questões tão importantes acabam se perdendo no filme porque não são tratadas com mais profundidade. Elas aparecem nos relatos e não se é dada a oportunidade de se entender mais sobre o assunto, abordar mais, de forma a se escolher focar nesse tipo de questão. Não parece interesse para a diretora entrar mais profundamente nesses temas complexos, o que pode se relacionar ao fato dela repetir diversas vezes que não sabe nada sobre anime.

O fã de anime aparece apenas em imagens expositivas de contraste numa visão exótica e/ou em cenas de fala rápidas. Até mesmo quando a documentarista fala que vai às ruas perguntar aos fãs sobre o universo anime, ela não expõe relato de nenhum deles, e curiosamente nessa parte também não aparece ninguém “caracterizado” de fã – só as aparições caracterizadas que valem para os relatos? É criada a expectativa de que, já que ela vai às ruas perguntar aos fãs, iremos escutá-los. Porém, não é o ocorrido.





Fonte: Acervo da pesquisa/Netflix. Muitas perguntas, poucas respostas – e nenhuma resposta por parte dos fãs.

Importante ressaltar que essa é uma das poucas cenas em que vemos de fato a cineasta ir até as pessoas, sendo que na maioria das vezes em que aparece, ela aparece sozinha, e em diversas entrevistas quem faz as perguntas não é a documentarista, e sim outra pessoa. Isso mostra um distanciamento dela com o assunto e perde-se um pouco as características do modo de documentário participativo em que cineasta vai ao encontro do tema. Essa ausência pode evidenciar o seu pouco entendimento sobre o universo anime, uma possível dificuldade quanto a se comunicar em japonês²⁶, entre outras questões relacionadas a expressão cultural ou talvez, simplesmente, desinteresse. Aliás, é válido ressaltar que no começo do filme a cineasta coloca a pretensão de “ser uma cineasta melhor” como busca em entender melhor o que é anime, o que

²⁶ Durante o documentário ela cita algumas vezes a barreira linguística existente entre ela e os japoneses, e em algumas cenas nota-se inclusive que há uma pessoa com ela durante a produção que entende japonês.

não parece muito criterioso para justificar a produção, portanto, o interesse da documentarista no tema anime ou mesmo na realização da produção podem ser questionados.

Algo a se prestar atenção é que em *Fan Chronicles* é visto somente o fã estadunidense, no documentário *Fãs de anime no Brasil*, o fã brasileiro, e, em *Universo Anime*, apesar de ser um documentário estadunidense, em grande parte retrata fãs de anime japoneses. Porém, este é o único documentário que retrata o fã a partir de uma visão estrangeira à local, e essa abordagem pode gerar variadas problemáticas e interpretações, mas definitivamente a abordagem dela não contribui positivamente para uma visão do fã de anime e da cultura *pop* japonesa, ou do Japão em si e toda sua cultura.

Talvez um dos poucos pontos positivos do documentário seja ter trazido a pauta do *workaholic* nos estúdios de animação japoneses²⁷ e questões relacionadas a forma de trabalho japonesa, assunto pouco tratado nesse aspecto e que também desidealiza o anime. Porém tudo acaba ficando extremamente estilizado nesse documentário. Em suma se torna um documentário sensacionalista, de divulgação de plataforma e de pouco embasamento como plano de fundo.

Uma característica importante a se considerar é que tirando Yeti, designer de personagem do anime *Aggretsuko*, Naoko Oigami, escritora de *Rilakkuma e Kaoru*²⁸ e Yoko Takahashi, cantora da abertura de *Neon Genesis Evangelion*, não há quase participação de mulheres nos relatos. As duas primeiras ocupam cargos de extrema importância nas produções, e, a última, uma figura de destaque na cultura *pop*, mas a aparição de somente duas produtoras apresenta uma problemática. Isso pode evidenciar uma tendência machista na cultura japonesa somadas à prevalência de autores homens nos estúdios de anime e revistas de mangá ou simplesmente evidenciar uma má escolha por parte da documentarista, que pode acabar contribuindo para essas visões²⁹.

Chegando ao final do filme, a documentarista diz que a visão de contrastes dita por ela no início do documentário não é confusa, e sim vital, mas ainda assim essa colocação não

²⁷ Há um artigo interessante com o título: *Anime está crescendo. Então, por que os animadores vivem na pobreza?* (tradução livre), do New York Times, disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/02/24/business/japan-anime.html>

²⁸ Importante destacar como tratarem de animação *stop motion* diversifica o conceito de anime. Diversas vezes no documentário se comenta várias formas de se produzir animação japonesa, várias modalidades. Anime no Brasil costuma ser associado às tradicionais animações 2D, que protagonizaram uma popularidade maior devido à história do anime no país, mas existem diversos estilos de animação japonesa.

²⁹ Importante ressaltar também como são tratados mais animes *shōnens* que *shōjos* no documentário.

convence ou justifica a série de exageros que ela faz durante todo o filme numa visão ocidental exotizante sobre o Japão. Nessa fala se reforça a maneira não-japonesa de enxergar as situações de maneira dual, e não trial ou plural como costuma percorrer na visão estrutural da cultura japonesa³⁰. Não impor a visão estrangeira sob a cultura local é uma questão ética básica nesse tipo de abordagem.

Dos documentários citados, *Enter The Anime* é o único que tem classificação indicativa para 16 anos, em parte, provavelmente e principalmente, devido a cenas ‘fortes’ que aparecem no documentário, derivados de animes da Netflix que são para maiores de 16 anos, e em parte devido a palavrões falados no filme, inclusive pela documentarista. Todos os outros documentários mencionados neste trabalho têm classificação Livre, inclusive o documentário da autora, que, apesar de não ter uma indicação, se encaixa também nesta.

O título em português do filme *Universo Anime* não cumpre exatamente o significado do filme, pois esse universo não se resume apenas aos produtores de estúdios. Já o título *Enter The Anime* até que é relativamente aceitável, mas um título a respeito das mentes criadoras por trás dos animes da Netflix poderia ser muito mais interessante e compatível com o conteúdo do filme. No trailer do documentário no Youtube, vemos comentários (traduzidos automaticamente pela ferramenta Google) como³¹:

³⁰ A principal e tradicional cosmologia xintoísta, por exemplo, separa a estrutura do mundo em três mundos, enquanto em nossa base cristã ocidental é comum separar as situações de maneira dual como bem e mal, “céu” e “inferno” etc.

³¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VRyP5pvMAXM>

Google Traduzido para: Português Mostrar o original

0:00 / 0:47

Entre no Anime | Trailer oficial | Netflix

199.191 visualizações · 5 de ago. de 2019

3,7 MIL 1 MIL COMPARTILHAR SALVAR

Netflix 19,3 mi inscritos [INSCREVER-SE](#)

ENTER THE ANIME é o mergulho profundo do NX On Netflix no mundo do anime. Dê uma olhada mais de perto no mundo por trás dos programas que você conhece e adora, com alguns dos melhores da indústria. Assista ao Enter The Anime, apenas na Netflix.

[MOSTRAR MAIS](#)

457 comentários [ORDENAR POR](#)

Adicionar um comentário público...

MadMushMush há 1 ano
É um comercial de uma hora do anime disponível na netflix, produzido por pessoas que obviamente não tinham ideia sobre o meio. 50% Filler-Talk. 30% de cortes irregulares e ângulos de câmera. 20% Informações realmente valem a pena dar a mínima. Estou muito desapontado, mas pelo menos eu sei que a produtora de Castlevania é amiga de Kanye agora, e que a cineasta real não tinha ideia do que ela estava fazendo o tempo todo. (Sem sombra, ela está nos dizendo isso pelo menos 5 vezes durante o filme.)

Mostrar menos
593 RESPONDER
Ver 13 respostas

Amílcar Linhares há 1 ano
Este documento é basicamente sobre uma garota recebendo uma viagem grátis para Tóquio.

306 RESPONDER
Ver 4 respostas

Quadrinhos de carrinho de mão há 1 ano
Imagine um documentário em que um cineasta virgem faça um documentário sobre bondage e continuará divagando no filme como ela nunca fez sexo em toda a sua vida. Então ela acha a escravidão extremamente perturbadora, mas tentará descobrir por que as pessoas gostam dessas coisas estranhas. Agora, é exatamente assim que o show se parece.

114 RESPONDER

Google Traduzido para: Português Mostrar o original

MMA Casual há 1 ano
Acabei de ver "Enter The Anime". Foi horrível, adoro anime e mandaram alguém que não sabia nada sobre o assunto e até parecia não gostar ... O apresentador / apresentador estava dizendo "não entendi" literalmente depois de cada entrevista com um criador, ela até parecia zombando de alguns deles!! Eu não preciso de alguns (aspirantes a youtuber hipster) para tornar anime interessante para mim, o Netflix se saiu muito bem com outros tópicos como F1 e jogos, mas isso era apenas irritante e uma decepção!

Mostrar menos
316 RESPONDER
Ver 8 respostas

Vlad B. há 1 ano
Vamos chamar esse show de "Entre no Anime pela porta da Netflix e vamos ficar na sala da Netflix até o final deste documentário da Netflix sobre animes relacionados à Netflix disponível agora na Netflix". OK?

285 RESPONDER
Ver 4 respostas

ConJared há 1 ano
Este não é um documentário. É um anúncio. E um anúncio ruim nisso.

20 RESPONDER

Fourangers há 1 ano
Netflix, se você realmente quer atrair novatos para o mundo do anime, por favor, faça um documentário melhor e bem pesquisado ao invés deste anúncio velado feito por alguém que CLARAMENTE não está interessado em saber mais sobre anime.

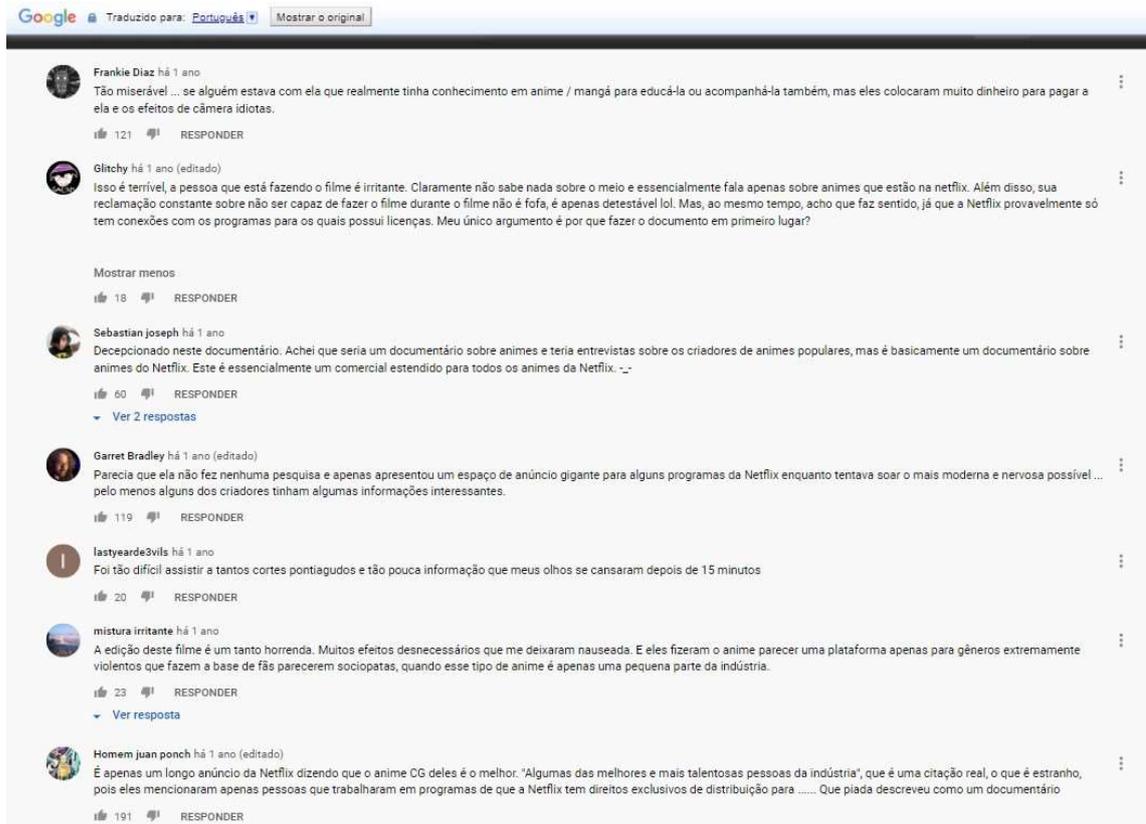
19 RESPONDER
Ver resposta

Maurice W. há 1 ano
Se você assistir ao filme de perto, ela nunca estará na mesma cena que as pessoas entrevistadas. A caminhada dela por Tóquio é real, mas o resto é B roll. Ela tirou férias, comeu, cantou no karaokê e conversou com algumas pessoas na rua, mas enviou seu AD para fazer o trabalho de coleta de informações.

25 RESPONDER

leokimvideo há 1 ano
O início do fim da Netflix. Que perda de tempo total e que oportunidade perdida. Um auto-anúncio PURE sobre suas próprias produções animadas. Os sinais de alerta de que isso vai mal são logo no início, quando o anfitrião não sabe nada sobre o assunto. Talvez assisti-lo como uma comédia e como ele perde completamente o que poderia ter sido um show totalmente incrível se não olhasse completamente no espelho por todo o show. Cuidado com a Netflix, a Disney e a Amazon estão atrás de você. Seus números de assinatura estão começando a se estabilizar. Conteúdo como este só vai garantir a perda de assinantes.

1 RESPONDER



Fonte: Acervo da pesquisa/Youtube. Esses são os 16 comentários que introduzem a trailer oficial do documentário *Enter the Anime* da Netflix no Youtube.

Dentre todos os documentários comentados, esse é o que teve maior investimento e maior reprovação popular, com nota 2,5/10 no IMDb e 11% de aprovação na avaliação do Google – até a data que se apresenta este trabalho. Portanto percebemos que o formato mais *pop* ao tratar da temática *pop* não foi o suficiente, trazendo diversas problemáticas que vão bem além das ocorridas em *Fan Chronicles*, pois, mais do que estereotipar o fã ou o conteúdo do anime, *Enter the Anime* exotiza a produção desse conteúdo e da cultura *pop* japonesa em geral, focando em como a cultura japonesa e os produtores de anime são exóticos e o anime é “*counterculture*”, não entregando um conteúdo a acrescentar muito nem para o fã que está assistindo nem para o pouco conhecedor do assunto. Constantes frames rápidos e efeitos especiais não encobrem a falta de seriedade, ética e credibilidade na abordagem da documentarista. Esses elementos não necessariamente configuram um caráter não tradicional de documentário que tanto a documentarista tenta ressaltar; há outras maneiras de se fazer isso.

3.4. Concluindo

Esses são os documentários centrais sobre o tema anime e seu fã disponíveis no mundo hoje. Nesse sentido, e juntamente pensando a pesquisa empírica com formulários (Iniciação Científica), teve-se a preocupação da autora em elaborar um formato de produção audiovisual que simplesmente deixasse o fã falar, da forma mais real, espontânea e verdadeira possível. No filme produzido, portanto, as perguntas realmente eram feitas na hora e as pessoas entrevistadas pensavam e respondiam na mesma hora que as perguntas eram feitas. E, evidentemente, toda a naturalidade, confiança e entrega dos entrevistados tinham relação com se sentir à vontade para falar de um dos assuntos que mais ama diante de uma repórter documentarista que também é fã.

É importante ressaltar que evidentemente as melodramatizações dos documentários apresentados seguem um típico padrão de cinema em que a produção se preocupa demasiadamente com a narração, com o fácil entendimento dos problemas e questões pelo público, e o drama e apelação se tornam ferramenta de fácil entendimento para separação dos momentos – a tensão, o clímax – tudo num esquema muito tradicional e clássico bem comercial. Essa preocupação didática por apelo emocional não ficou colocada como estratégia no documentário autoral produzido.

Vale ressaltar também que, apesar de muitos acharem que as plataformas de *streaming* popularizaram o anime, houve uma popularização muito maior dele nos anos 90 e 2000. O que ocorre agora é uma ampliação dessa comunidade, de entendimento do que é anime, do surgimento de novos públicos, mas a popularização do produto não parece maior. Já nos anos 90 e 2000 o anime se sobressaiu perante conteúdos existentes na TV, revolucionando essa mídia, e a variedade de opções nas plataformas de *streaming* hoje talvez faça com que não se desperte tanto interesse e atenção como naquela época, que foi foco de novidade. O fato de as plataformas justamente buscarem fazer esses documentários mostra a preocupação em divulgar e popularizar o assunto, desmistificar o universo do anime e seu fã. Ou seja, apesar da ampliação de possibilidades, a popularização não está tão evidente assim. De qualquer forma, é muito importante ressaltar como as plataformas de *streaming* hoje realmente foram e estão sendo importantes para essa maior concepção e distribuição do anime ao redor do mundo, e como isso tem girado essa indústria e, sobretudo, movimentado os fãs e englobado novas gerações. Ademais, ainda há muito espaço para a produção de documentários melhores sobre o tema.

4 SOBRE A PRODUÇÃO

É importante citar que, na produção do filme, não procuramos comparar ou nos inspirar completamente nos documentários citados ou em suas problemáticas, de forma a compará-los com nossa produção. Porém como esse trabalho teve direta relação com a análise derivada desses documentários, é inevitável que se fale brevemente sobre eles e se dê um panorama para o leitor do que vem sendo produzido no cinema mundial sobre o tema, para se compreender do que estamos falando, de que aspecto, de que plano de fundo, de que possibilidades – e certamente, na direção do seu filme, a autora procurou evitar diversas problemáticas que aqui apresenta sobre as produções.

Nossa produção conta com um modo de documentário performático e participativo, que evitou fazer muito didatismo ou dramatização, numa abordagem de encontro direto e empírico com os entrevistados. O título do filme – “FÃ DE ANIME NO BRASIL: Entrevistas na CCXP 2019” – não pretende ensinar o que é um fã de anime no Brasil, e sim trazer uma abordagem direta para o próprio espectador entender o que é fã de anime no Brasil.

O filme estreou em 10 de dezembro de 2020 na plataforma Youtube, e na descrição de vídeo há um aviso muito importante para que, antes de iniciar o filme, seja colocada, a partir das configurações de vídeo, a resolução em 1080p (HD) e que se ative as legendas em português – ou em inglês, dependendo de quem estiver assistindo – produzidas pela autora.

O curta-documentário de 27’7” se inicia com uma tela em preto com os escritos: “Fãs de anime no Brasil” “ou melhor..” “Na CCXP 2019”, ao som do anime *Cowboy Bebop*. Em seguida começam cenas da entrevistadora no metrô, após uma caminhada de volta da CCXP 2019 em que seguiu somente o fluxo de pessoas até o local, sem saber exatamente o caminho.

Ao final do filme as telas de crédito contam com as seguintes mensagens:

- Esta produção não contou com patrocínio ou com qualquer iniciativa privada
- Esta produção faz parte do trabalho de conclusão de curso do bacharelado em História da arte/Estudos Visuais de Amanda Annunciato
- Tanto o trabalho de conclusão quanto a Iniciação Científica mencionados estão associados à Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (EFLCH) da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)
- Todxs que contribuíram para a produção deste vídeo o fizeram de forma voluntária
- Todxs xs entrevistadxs autorizaram o uso de imagem, som e nome para a produção deste trabalho
- Tentou-se o máximo possível se diversificar o público entrevistado

- Tinha-se também a intenção de se diversificar os tipos de evento em relação a perfil participante e níveis de custo, mas não foi possível devido o cancelamento necessário de diversos eventos no ano de 2020, e a pesquisa e formato de filme tiveram de ser modificados
- A repórter pesquisadora enviou um e-mail antecipado à CCXP antes do evento de 2019 solicitando autorização para realização da pesquisa e das gravações no evento e se obteve resposta positiva
- Este trabalho deriva de análises de documentários como "Fan Chronicles" e "Universo Anime" estreados em 2019
- A oportunidade dada no bacharelado de História da Arte de entregar um trabalho artístico com texto de justificativa no trabalho de conclusão de curso foi acatada na escolha deste formato de trabalho, que se encaixou perfeitamente na temática pop de entretenimento
- A publicação deste vídeo na semana da CCXP 2020 tem a intenção de refletir o impacto e a importância da interatividade da comunidade de fãs de anime, pensando na relevância dos eventos na história da formação dessa comunidade no Brasil
- A pesquisadora e entrevistadora também é fã de anime e a mesma tentou não sensacionalizar a figura do fã, uma problemática que costuma aparecer em diversas mídias
- Apesar de diversos estereótipos criados em torno do fã de anime a serem desconstruídos e desmistificados, há diversas autocríticas necessárias para a sua comunidade e o conteúdo do anime em si, que aparecem principalmente nos resultados da Iniciação Científica
- A escolha de tratar de forma pop um tema pop do entretenimento subverte a tendência de 'transformar' tudo em "*cult*" na academia ou somente estudar objetos do entretenimento considerados "*cult*"
- Portanto a publicação deste trabalho no Youtube visa divulgar o conhecimento científico acadêmico para o público em geral de maneira menos canônica e mais popular e acessível
- A escolha do anime como tema do trabalho num curso de história da arte provoca questões a respeito da palavra "arte" e da narrativa da história da arte, que pode por vezes não reconhecer as potências artísticas do entretenimento pop que movimentam a sociedade, sendo este, muitas vezes, um pilar educacional e de valores
- Ouvir o público é extremamente relevante e algo nem sempre posto como narrativa central nas histórias das artes.
- Por isso a escolha do foco central aqui não é o anime em si, e sim seu fã.

Todas essas observações foram muito importantes para um entendimento maior dos propósitos colocados como plano de fundo do documentário. Houve um pequeno erro de gramática na palavra “estereótipo”, mas foi escrito de forma corrigida aqui. Os usos das letras “X” ao final ou meio das palavras se insere para englobar diferentes grupos de pessoas e gêneros, como uma letra chave para ser lida como a pessoa se sentir mais confortável, seja usando letras “a”, “o”, “e” “@” ou o que preferir na leitura.

Os agradecimentos e principalmente o final do documentário com a foto da autora no seu primeiro evento de anime aos 5 anos de idade faz uma menção a algo muito importante no

sentido acadêmico: uma subversão pelo o afeto. Uma autoria de verdade em que se estabelece um pertencimento real de fato, permitido através do afeto. Dessa forma, não só traz um aspecto de fato importante e real de sua história pessoal como a relaciona com seu papel de entrevistadora no documentário e seu pertencimento na história do anime no Brasil.

5 O RESULTADO – relatos e escolhas referentes à estética

O objetivo do documentário e seu resultado se centrou em retratar a comunidade de fãs de anime de uma forma mais natural, mostrando os impactos socioafetivos do anime na vida dessas pessoas.

Na iniciação científica houve mais tempo para dialogar com diversas questões e contrapontos em relação ao conteúdo do anime e sua comunidade, como as diversas questões trazidas pelos fãs sobre conteúdos que aparecem no anime e que não concordam – como objetificação do corpo feminino, por exemplo. Sobre a comunidade de animes em si não se fez nenhuma pergunta a respeito de desconfortos dentro dela própria, mas na produção audiovisual o entrevistado Daniel comenta sobre algumas atitudes tóxicas que podem ocorrer, como conflito entre *fanbases*.

As escolhas de música foram se dando em uma interação entre a autora e o editor, e a estética geral foi dirigida pela autora, escolhendo um formato que funcionasse no conceito dado de um trabalho *pop* e científico.

As entrevistas se iniciam com a fala de Marcos Dias que naquele momento está fazendo cosplay do personagem Ekko. Pensando nas questões apresentadas no documentário *Fan Chronicles*, diversas vezes a entrevistadora pergunta sobre a rotina ou profissão que o fã de anime leva para além do universo anime, quebrando o paradigma de que o fã precise ser alguém que trabalhe com isso o tempo todo como apresentado em alguns casos em *Universo Anime* e principalmente em *Fan Chronicles*. No caso de Marcos Dias, ele diz que trabalha com esportes em diferentes tipos de eventos de campeonato, e que essa é sua rotina.

A utilização de cenas dos animes em meio às falas foi um recurso muito importante para ilustrar os animes tratados em questão, facilitando a comunicação e compreensão para o espectador. Aliás, várias falas ao longo do filme citam animes que passavam em canais de televisão aberta e até mesmo citam o nome desses canais, mostrando que em nossa produção a televisão também aparece como um importante veículo de exibição do anime, principalmente nos anos 90/2000.

Nesse sentido a fala de Enzo é muito importante porque sua naturalidade na fala, dizendo que gosta 100% de anime, mas sem dizer exatamente o nome de um preferido quando se é questionado – ele vai descrevendo os que gosta – mostra que esse conteúdo tem chegado às gerações mais novas por meio do *streaming* com muita facilidade de acesso, atingindo novas

gerações: “Eu só não lembro o nome, mas tem vários lá no Netflix que eu assisto que eu gosto”. Seu cosplay de outra temática, o personagem Miguel do filme *Viva – A vida é uma festa* (uma animação) também descaracteriza a ideia de que sempre o fã de anime é uma pessoa fanática apenas por esse produto, e isso também aparece no cosplay de Marcos, que performa um personagem do jogo online *League of Legends*.

A pergunta da entrevistadora relacionando a estereotipização do fã de anime a não entenderem suas paixões revela parte do objetivo do documentário, de forma que, naturalmente pela fala dos entrevistados, se entenda mais sobre o significado desse conteúdo em suas vidas. A resposta de Marcos: “Eu sou das antigas, então tinha muita zoeira na minha época” se associa diretamente a conversa entre Prince e Marco no episódio 2 da série *Fan Chronicles*, que falam que antigamente não era legal (“cool”) assistir anime³², pois, como mostrado na Iniciação Científica, o início desse primeiro “boom” dos animes na América causou várias questões principalmente por ser algo tão diferente da estética e conteúdo americano e principalmente estadunidense, que também tinha forte influência no Brasil (SILVA, 2020). Não se sabia as consequências desse “diferente”, e para muitos se causou um estranhamento ou até mesmo aversão, além das piadas e estereotipizações em torno da palavra *otaku* – que não é utilizada pela autora para se direcionar aos fãs em nenhum momento da pesquisa. O criador de *Castlevania* no documentário *Enter the Anime* diz que: “Não era legal. Quem gostava fingia que não gostava. Hoje as pessoas se fantasiam de Goku. É maravilhoso.” (NETFLIX, 2019)

A comunidade de fãs era um grupo menor de pessoas que foi se diversificando e se multiplicando, principalmente a partir de maiores entendimentos do que é anime, como por exemplo entendendo que o anime não é um gênero e sim um formato com uma grande e variada classificação de gêneros para diferentes idades e perfis. O acesso a esse produto nos anos 90/2000 era muito resumido a acesso à televisão, principalmente a TV paga para acesso a uma variedade maior de animes, e apesar de ser o início da propagação da internet – que também fez parte de sua popularização – não se tinha tantas variedades de opções legalmente autorizadas para se consumir. O que acontece é que hoje há uma maior naturalização dessa cultura estrangeira em nossa cultura que, se antes era estranha, posteriormente passa a fazer parte também da nossa cultura *pop*, o que ameniza exotizações também a respeito de quem consome esse conteúdo.

³² Também remete à fala de Mike Daniels sobre quando sofria *bullying* na escola.

Marcos relata que é muito mais comum ter zoação por causa da internet, ou seja, pode também ter ocorrido parte de uma virtualização disso. Na fala de Daniel ele cita por exemplo ataques entre *fanbases* na internet, que é quando uma determinada base de fãs de determinado conteúdo/anime xingam, zoam ou menosprezam outro fã por gostar ou preferir outro produto (Ex: brigas entre *fanbases* de *One Piece* e *Dragon Ball*).

Uma das perguntas feitas a Daniel foi “Anime é arte para você?”, associando a produção ao curso de História da Arte e as desconstruções estudadas e refletidas a respeito do que é arte na graduação. Para alguns, o anime pode simplesmente ser considerado um produto da indústria cultural e parte de pouco impacto estético ou interferência em questões políticas e de formação intelectual/social, mas, como já vimos, ele tem direto impacto na economia, política e valores da sociedade. Anime é arte, assim como várias outras artes consideradas tradicionais que também fazem parte de um mercado. Além disso, não só o anime em si é uma arte, principalmente partindo do desenho e da produção audiovisual, como também tem como base uma obra literária, o mangá, que costuma se tornar um “*best-seller*” no mundo, como *Naruto*. E além de tudo, todos esses fatores intervêm num universo múltiplo de arte derivado desses produtos, como na produção de *fanfics* (narrativa ficcional feita por fãs), cosplays, desenhos, pinturas, música, artesanatos, shows, feiras, festivais etc. O anime realmente engrena uma produção de arte em geral. Daniel diz que com certeza anime é arte, desde o *cartoon* (desenho) até as *fanbases*, e que tudo isso ele admira bastante como arte – o que remete também a forma como *Universo Anime* mostra a dedicação dos produtores em cada animação.

“Você sente que tenha valores que são passados nos animes que são diferentes de outros produtos da cultura *pop*?”. Daniel, por exemplo, responde “sem sombra de dúvida”.

“Fala um pouco dos valores que você já aprendeu com o anime”, foi um tipo de pergunta feita para vários entrevistados. Boa parte, nesse sentido, mencionou diversas vezes o personagem *Naruto*, que é conhecido por sua amizade, lealdade, honra, e principalmente por nunca desistir. Daniel responde que “Dependendo do anime eu aprendi valores diferentes” – ou seja, cada anime é diferente, com problemáticas e pontos positivos diferentes. Os valores de amizade, não desistir e ser você mesmo são dos mais citados pelos entrevistados.

Daniel fala da revista semanal *Shōnen Jump* – a que o anime *Naruto* pertence – e boa parte dos entrevistados citam animes dessa revista. Ela é que fez com que os animes *shōnen* fossem associados aos valores de amizade, esforço e vitória, porque na verdade ela que introduziu esse modelo em sua base editorial. Daniel também cita como uma diferença de

valores do anime para outros produtos da cultura *pop* a cooperatividade existente na Revista Semanal *Shōnen Jump* – publicada pela editora *Shueisha* – como um exemplo profissional em comparação a rixa entre as companhias *Marvel Entertainment* e *DC Comics*.

Esta é a mais famosa revista de mangá do Japão e do mundo. *Shūkan Shōnen Jump* (“pulo” semanal para meninos) é o título de uma revista que faz mais do que entreter com histórias em quadrinhos: tornou-se fenômeno que criou tendências no Japão e virou modelo editorial em vários países. (...) A *Shueisha* logo percebeu que seria muito difícil conquistar leitores seguindo exatamente a mesma linha editorial aplicada por suas concorrentes, e ao invés de apostar em artistas já consagrados decidiu arriscar investir em desenhistas jovens e desconhecidos, fazendo-os assinar contratos de longa duração de modo a manter tais artistas na editora para que as concorrentes não os tirassem, caso eles se tornassem populares. Além disso, a *Jump* fez uma pesquisa entre seus leitores – a grande maioria meninos cursando o ginásio e colegial – pedindo para que respondessem as seguintes perguntas: 1) O que mais te toca o coração? 2) O que é mais importante para você? 3) O que faz você se sentir mais feliz? E as respostas foram 1) a amizade, 2) o esforço e 3) a vitória. Estas três palavras serviram de base para a formação da linha editorial da revista, cujas histórias em quadrinhos passaram a ter roteiros norteados por tais características. (SATO, 2007, p.109).

Ainda durante a entrevista com Daniel surge, então, uma pergunta que talvez o fã de anime que esteja assistindo não espere tanto, depois de tantas considerações e declarações positivas sobre o anime e os valores presentes nele: “Você acha que tudo que é passado no anime, é bom?” e Daniel responde: “Ah, não, tudo é exagerar. Todo lugar que você vai sempre vai existir alguma coisa ou alguém que faça o conteúdo ruim, e no anime isso também acontece, é inevitável”. Não foi o foco central do documentário trazer diversas problemáticas sobre o anime, mas esse questionamento foi importante para provocar um pouco de reflexão para o fã entrevistado e para o espectador.

A entrevistada Vanessa traz um relato muito relevante que mostra a importância da leitura na sua experiência com o anime, pois dos almanaques da *Turma da Mônica* passou na adolescência a ler mangás e a se interessar pelos animes. Além disso ela fala sobre a questão da nostalgia, um aspecto muito importante de se lembrar a respeito desse meio – ela está usando uma camiseta do *Yu Yu Hakusho*, um anime estreado no Brasil em 1997 na extinta *TV Manchete*. Ela diz que faz parte de um passatempo ir a eventos como a Comic Con para se divertir um pouco e fugir do dia a dia. Ou seja, a distração e memória afetiva se tornam centrais, além de um assunto comum entre ela e o marido, que diz ter relação com sua interação com *Yu Yu Hakusho*; o anime não é apresentado necessariamente como algo que rege todos os campos de sua vida.

Fernanda fala sobre a importância do anime, que, por ter se difundido bastante no Brasil, foi importante para conhecer a língua japonesa, a cultura, as cidades. Ágata também segue mais

ou menos a linha de Fernanda e Vanessa, dizendo que o anime veio mais como uma distração, algo para ocupar o tempo e também fala sobre ver a realidade de uma outra cultura, e ela e Janine falam sobre os valores de aprendizado, superação, acreditar em si mesmo, confiança própria e bons valores no geral – que remete às falas de Marco e Prince em *Fan Chronicles* e de Daniels no outro documentário da Crunchyroll.

Diferentemente de outros entrevistados, Arthur conta que sua história com o anime começou muito recentemente, tendo assistido, de março até novembro/dezembro de 2019, 24 animes e lido 12 mangás³³ – novamente aparece a relação da leitura relacionada, aspecto interessante e relevante. Arthur traz uma fala muito importante sobre representatividade, falando sobre como a cultura do leste oriental tem sua própria contribuição relacionada a esse assunto. Ele fala que em outros desenhos não é tão comum encontrar personagens de cabelos ou pele tão coloridas, em cores realmente diversificadas. Ele afirma que a maioria dos personagens é de pele branca, mas que aparecem muito mais variações de cor, seja pele – como ele diz – negra, azul, vermelha, amarela, ou seja de cabelos, dizendo que isso é comum tanto no Japão quanto nos animes.

Essa consideração lembra o começo do documentário *How Anime Fueled Mike Daniels to NFL*, em que a mãe, logo na primeira fala do curta, conta sobre uma festa de Halloween no quarto ano da escola primária de Mike Daniels em que poderiam se vestir como quisessem, e ela enfatiza: “Ele tinha que ser o Piccolo! Ele tinha que ser.”. Aparentemente era um personagem que ele gostava muito e, curiosamente, é um personagem colorido, de pele verde.

³³ Importante ressaltar que isso não evidencia vício, pois ele não relata frequência, e sim quantidade.



Fonte: Pinterest. Piccolo, personagem do anime *Dragon Ball*. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/844917580084894526/>

É curioso pensar por esse lado porque a questão da representatividade nos animes pode ser vista de diversas perspectivas, inclusive abordando diversas problemáticas, mas essa foi a visão que Arthur trouxe. Ele também traz a questão da interação do personagem principal com outros personagens, que ele dificilmente fica sozinho e recluso, enfatizando como isso interfere na ação da história – aspecto curioso que mostra que, de alguma forma, podemos buscar algum tipo de interatividade social assistindo aos desenhos – e também traz os gêneros *yaoi* e *yuri* como tema para falar sobre casais e triângulos amorosos, e explica que o gênero *yaoi* é centrado na relação de um casal homoafetivo entre homens e no caso do gênero *yuri*, entre mulheres. Foi interessante serem citados outros gêneros de anime que não somente *shōjo* e *shōnen*.

Em relação à pergunta dos valores, Arthur fala que depende do tipo de anime e o que a pessoa quer refletir a partir de como ela é. Além disso, traz uma questão importante sobre religiosidade e os animes, dizendo que é cristão e que a maioria dos animes que assiste tem a ver com “demônios”, mas ele ignora essa relação e foca no personagem, e no que ele representa em relação à história.

Importante ressaltar aqui que esses “demônios” (ou “*youkais*”) que normalmente aparecem nos animes não configuram a mesma forma de ver a palavra “demônio” na cultura

ocidental cristã, sendo equivocado se colocar uma visão não-japonesa sobre esses aspectos, bem como outros temas exotéricos e espirituais, pois simplesmente não fazem parte da cosmologia que estamos acostumados. Lá, essas figuras têm outro significado e sentido, e são atribuídas ao conteúdo do anime somadas à ainda mais interpretações. Portanto essa fala de Arthur contribui muito para se tematizar esse assunto, considerando que muitas pessoas podem se sentir legitimadas com sua fala.

Em relação a última fala trazida por Arthur no filme, ele quis trazer suas questões e relações pessoais como gênero fluido no documentário de uma forma geral ao falar de aceitação, bem como ao falar que arte – seja ela qual for, anime, cosplay, ou qualquer outra – não tem gênero. Essa parte do documentário se torna muito importante pois traz diversas questões sociopolíticas – que não estão longe do universo anime, muito pelo contrário, fazem parte dele, e por isso precisamos prestar atenção em problemáticas que possam surgir.

As frases colocadas que aparecem nas cenas seguintes do documentário, em plano de fundo de mangá, foram as que estavam no resultado da Iniciação Científica, depois da pergunta “Você já teve ou tem algum problema pessoal em que o anime foi importante para sua superação?”, como resposta do campo “Caso queira, pode relatar sobre como o anime lhe auxiliou nesses momentos de superação.” – 77,1% das pessoas em relação à primeira pergunta responderam entre algumas vezes, muitas vezes ou todos os dias (SILVA, 2020). Apenas 22,9% responderam que nenhuma vez (SILVA, 2020).

Logo depois vem a dupla de amigos Igor e João Vitor. João Vitor traz uma frase interessante sobre o anime ser uma forma de os japoneses se expressarem em relação à amizade, amor, carinho. Fala sobre abalos sentimentais e como você pode desenvolver esse abalo a partir de situações de vida que o anime mostra. Semelhante a alguns entrevistados na série *Fan Chronicles*, João Vitor fala que estava numa situação de muita tristeza e que um amigo o incentivou a começar a assistir anime (interessante esses processos de iniciação ao universo anime em relação a indicação ou curiosidade despertadas por alguém próximo que gosta; no caso de Arthur, por exemplo, começou a assistir por conta da prima que estava assistindo em casa).

Algo muito importante das falas de Igor e João Vitor é sobre como o anime intensificou as suas relações de amizade, principalmente quando descobriram que gostavam dos mesmos animes, dos mesmos personagens, ou seja, compartilhavam de semelhantes valores – lembra Marco dizendo no episódio 2 de *Fan Chronicles* que se sentia bem indo para

casa de Prince porque podia ser ele mesmo, no sentido de não esconder seus gostos por anime. E Igor fala justamente que uma das coisas que mais gosta do anime é que mostra uma amizade diferente de outros conteúdos *pops* – e novamente aparece referências a *Naruto*. Igor ressalta a fala de João Vitor e diz que para ele a mesma coisa, que o anime pode te tirar de várias das coisas tristes.

Igor fala que uma das coisas que mais acha legal que difere o anime de outros produtos da cultura *pop* é que os personagens podem ter viradas repentinas quanto à personalidade de uma maneira mais complexa, e menos tradicionalmente dividida entre bem e mal³⁴ e, olhando para o espaço da Comic Con que tinha um pôster da *Mulher Maravilha* perto, cita ela como exemplo de figura do bem que se sabe que não vai virar ‘do mal’. Interessante pontuar, portanto, como as gravações terem sido feitas num espaço como a Comic Con, com outras referências que não o anime, fez diferença.

As falas de Reinaldo e Guilherme vêm de uma forma muito importante mostrando que o anime pode ser um conteúdo relacionado à superação, de grande motivação na vida de muitas pessoas, como também pode simplesmente fazer parte do dia a dia como rotina de entretenimento, simplesmente, e que tudo vai depender do anime em questão que a pessoa queira assistir. Eles contam que assistem desde criança e hoje trabalham, estudam, e tiram um tempo pra assistir anime pra relaxar, como na fala de Reinaldo: “Ah, to cansado, de domingo, depois da faculdade, depois do trampo, sento em casa, abro minha cerveja, e eu assisto lá um anime ou dois. Só pra passar o tempo mesmo, uma distração” (ANNUNCIATO, 2020). Isso é a realidade de muitos fãs, tirando aquela melodramatização e romantização existente no *Fan Chronicles*. E é muito interessante a fala de Guilherme que também gosta desde criança e faz cosplay, dizendo que seu amor pelo anime não diminuiu nada, muito pelo contrário, e leva como lazer.

Novamente, nas falas de Reinaldo e Guilherme, aparece *Naruto* como referência de inspiração para as pessoas.

Logo depois vem Simon dizendo que faz design gráfico e é cosplayer³⁵ (interessante a fala dele sobre a terra natal do cosplay ser o Japão), e traz um relato importante mostrando essa perspectiva em relação a questão dos valores: “(...) tanto assim para aprendizado de

³⁴ De novo aparece a questão “dual” mais presente na cultura ocidental.

³⁵ Nem sempre um cosplayer está caracterizado, e ele pode até mesmo optar por não permear um espaço de cultura pop de cosplay. Nesse sentido a participação dele também contribui para o documentário.

algumas coisas – porque tem sempre uma lição que eles ensinam, né? E também porque faz parte dessa comunidade com muita força, então é bem importante pra mim”. E seu colega Bruno fala das diferenças entre o anime e outros produtos da cultura *pop* partindo da estética visual, dizendo que há uma clara diferença entre o traço ‘asiático’ e o traço ‘americano’.

E então entra Thierry e Lilian. Lilian traz um relato muito importante sobre como o anime fez ela conhecer praticamente todos os amigos dela hoje – tirando a ideia de que o fã de anime não tenha amigos ou habilidades sociais – e conta que começou assistindo o anime *Naruto* – novamente *Naruto* aparece, não só como referência, como também introdução aos animes. Ela conta que o *Naruto* juntou ela e Thierry, e Thierry começa timidamente a contar como, lendo mangá de *Naruto*, viu uma frase que o fez ter coragem para revelar seus reais sentimentos por ela, algo que resultou em namorarem.

Logo depois vêm cenas de contextualização ao som de uma das trilhas principais de luta de *Naruto Shippuden* e, depois, aparece a entrevistadora falando com muita gratidão sobre o evento e as entrevistas, cena realmente gravada no final do último dia de CCXP 2019. Nesse momento havia acabado de gravar entrevista com Arthur. Nessa parte aparecem mais resultados da Iniciação Científica durante a fala da documentarista, dessa vez em gráficos, mostrando grande parte da motivação da produção desse documentário e visando uma forma de apresentar parte desses resultados ao público geral. E, para finalizar, mais algumas cenas de contextualização são apresentadas, mostrando o movimento na CCXP, e então o final do evento, que costuma ser protagonizado por uma música tema da Comic Con para encerrar.

O fato de terem sido entrevistadas várias pessoas com perguntas semelhantes em curto espaço de tempo também desperta certa curiosidade e não deixa o documentário tão monótono. Apesar de ausência de música ou efeitos sonoros ou visuais durante as falas, as músicas foram escolhidas propositalmente em momentos de contextualização do evento, com trilhas de anime escolhidos pelo editor e pela diretora. Em especial as músicas do final do documentário têm uma relação afetiva especial com a autora.

A autora também legendou todo o vídeo, tanto em português, para melhorar o entendimento do áudio e para acessibilidade, quanto em inglês para possíveis visitas de internautas estrangeiros ao vídeo.

A não obrigatoriedade a qualquer patrocinador foi essencial na produção, que deixou um espaço livre para qualquer fala, sem restrições. Isso lembra um curioso trecho de Bill

Nichols sobre os movimentos cinematográficos no século XX: “Os defensores e praticantes do *Free Cinema* buscaram um cinema livre das necessidades governamentais de propaganda, do dinheiro do patrocinador e das convenções de gênero.” (NICHOLS, 2016, p. 50).

Importante dizer que a escolha do editor não foi aleatória, já que o mesmo conhece a autora/entrevistadora desde criança e participava de diversos eventos dos anos 90 e 2000, de forma que representa também uma parcela importante dessa comunidade de fãs no Brasil e desse contexto nostálgico referente ao primeiro *boom* dos animes no país – Enoc permeava intensamente a comunidade e os eventos nesse tempo.

As falas foram deixadas bem espontâneas, sem muitos cortes nem manipulação, tanto que algumas falas apareceram um tanto truncadas ou não tão claras de primeiro momento porque as perguntas eram feitas na hora, e havia pouco tempo para o entrevistado pensar; mas isso foi importante para mostrar a naturalidade na fala dos entrevistados. Nenhuma fala foi roteirizada e as perguntas não eram feitas previamente, sendo que o momento de fazer a pergunta pela entrevistadora também não foi cortado para se evidenciar isso.

5.1. Surpresas

5.1.1. Naruto, valores e cultura

A maioria dos entrevistados citaram *shōnens* em suas referências, e o anime protagonista foi *Naruto*. Não se pretendia que se direcionasse esse foco, mas os próprios fãs trouxeram isso, principalmente como referência de anime de mensagem motivacional, de “bons valores”. Tanto Arthur quanto João Vitor dizem que foi o primeiro anime que tiveram contato, e os amigos Reinaldo e Guilherme também referenciam o anime, bem como Lilian e Thierry, entre outros entrevistados.

O motivo de *Naruto* ser tão popular pode ter relação, como já visto nas falas dos entrevistados, com as histórias e valores de superação. Em *Naruto* é especialmente reforçado o crescimento do personagem com relação a dificuldades colocadas, consequentemente se desenvolvendo na superação dos desafios, como os de amizade, esforço e vitória – valores estudados pela *Jump*, que procura saber bem que é seu público, o que auxilia nessa identificação. Junto a isso, as batalhas criativas e um universo de muitas possibilidades num misto de artes marciais, grande variedade de personagens com personalidades de muitas opções de perfil para se conectar e se sentir representado (WITIUK, 2020), são aspectos que ressaltam

uma estética e narrativa atraentes. Além de que nessas batalhas, personagens femininas participam de maneira crucial (WITIUK, 2020), sendo extremamente desenvolvidas na história central e fortes. O enredo, trama, traços, diversos aspectos conectam e envolvem o espectador de uma maneira muito convincente.

Uma das principais questões no envolvimento dos personagens também diz respeito aos seus respectivos desenvolvimentos, amadurecimentos, transformações e mudanças de atitude e/ou pensamento em que o espectador pode vir a se identificar, algo já trazido aqui em relação à realidade mais próxima do espectador que configura o herói japonês. Em geral os personagens todos têm uma história que se baseiam em questões profundas e complexas, emocionais, psicológicas, éticas, afetivas, morais etc.: “Até os vilões, que são cruéis e impiedosos, são adorados. Isso porque são bem moldados, com razões e justificativas palpáveis para terem escolhido o caminho sombrio da destruição e do ódio”. (WITIUK, 2020).

Além disso, Naruto apresenta o caráter construído em bases históricas que atravessam características relacionadas à ética da figura samurai, sobretudo no que diz respeito ao auto sacrifício, algo muito permeado em valores da sociedade japonesa. O *bushido* pode ser visto como o *nindō* em *Naruto*. O primeiro significa “caminho do guerreiro” e a segundo, “caminho ninja”:

O código moral da classe samurai era o bushido, que, baseado nas ideias do Confucionismo, originou-se no Período Edo. Era dada ênfase aos sentimentos de lealdade, auto-sacrifício, frugalidade, honra e espírito marcial. “No *bushido*, a força era considerada como proveniente da vitória da autodisciplina e seu vigor obtido de acordo com esta conduta, a qual espiritualmente domina e comanda o respeito dos outros.” (LUYTEN, 1991, p. 75).

Aliás, a figura ninja também é particular da história do Japão, se tornando um atrativo curioso, e a animação apresenta relações diretas com princípios desse estilo de vida. Na verdade, de um ponto de vista geral os ninjas não tinham necessariamente tantas restrições quanto a regras de combate e honra, e se vê diversos personagens da saga que se encaixam mais nesse sentido despreocupado com relação a consequências de sua conduta. Portanto, ainda que todos apresentem justificativas em seus comportamentos, o personagem Naruto acaba se destacando por ter um perfil mais estrito e rigorosamente justo que se baseia principalmente no que está em seu coração, na sua sinceridade emocional.

Naruto apresenta beleza em várias ações, mas também apresenta seus defeitos, mostrando certo carisma em seu modo humanizado de ser, como já dito anteriormente sobre

essa proximidade e identificação do herói japonês. Ele nunca desiste ou deixa de exibir um sorriso, mesmo diante de situações desafiadoras.

Existem muitas pessoas no mundo passando por momentos difíceis e isso ajuda no processo de conexão com os fãs, que também passam por maus bocados. Os acontecimentos do anime refletem uma história sobre como lidar com os problemas e os traumas do passado (WITIUK, 2020).

Além dessas características que cativam variados públicos, principalmente no que diz respeito a envolvimento com a trama e personagens, *Naruto* entrou em rede de tv aberta, assim como aconteceu com os clássicos *Dragon Ball* e *Pokémon*. Isso se diferencia muito comparado a animes que são popularizados em plataformas da internet. Mesmo que estes se tornem populares, dificilmente chegam a competir audiência de massa com grandes nomes como *Naruto* e *Cavaleiros do Zodíaco*, que passaram em rede nacional e são marcados como participantes de “eras” da história do anime.

5.1.2. Outras

Boa parte das pessoas responderam a importância do anime para algo pessoal na vida ou para aspectos na sociedade – nesse sentido a pergunta foi feita de forma generalizada propositalmente. Parte considerável que respondeu sobre o aspecto social descreveu a importância do anime por retratar a cultura japonesa, como aparece nas falas de Enzo e Fernanda – curiosamente, os dois têm ascendência japonesa.

Não só, quando se perguntava sobre as diferenças do anime para outros produtos da cultura *pop* alguns respondiam simplesmente “a cultura”. É curioso pensar se teria esse mesmo tipo de resposta ao se perguntar sobre produtos da cultura *pop* estadunidense, de forma a refletir que talvez já tenhamos absorvido esse *pop* estadunidense como comum à nossa cultura ligada ao “ocidentalismo” do *soft power* presente na cultura de massas, principalmente pós-guerra.

Uma coisa é como se forma a cultura pop de um país, e outra é como a cultura pop de um país passa a influenciar outros povos. Tratam-se de dois processos distintos, que podem ser facilmente compreendidos quando se recorre ao exemplo clássico da Meca da cultura pop: os Estados Unidos. (...) Literalmente tudo - da música às histórias em quadrinhos, do cinema aos enlatados para a TV, da produção ao consumo de massa - o pop americano tornou-se presença comum em lares distantes da América. Assim, quase todo o mundo ocidental passou a ver o que os americanos viam, ler o que eles liam, ouvir o que eles ouviam e, não raras as vezes até mesmo querer o que eles queriam. Vários ícones industrializados tornaram-se universais: Elvis, rock n'roll, Marilyn, Superman, Mickey, hambúrgueres, Barbie. Nenhuma nação ocidental no pós-guerra foi imune a esta influência. (SATO, 2007, p. 13-14).

5.2. Problemáticas

5.2.1. Cortes e falhas técnicas

A experiência inédita para a autora em fazer um documentário evidenciou algumas situações e detalhes imprevistos que só foram identificados ou compreendidos com a experiência na ação ou depois desta.

Um exemplo é sobre as compatibilidades de equipamentos e o resultado das gravações, por exemplo, em que houve dificuldade de se identificar palavras e sentidos de frases na fala de alguns entrevistados por causa do áudio que ficou comprometido, pois o microfone externo não obteve resultados satisfatórios. Inclusive se teve dificuldades na hora de legendar a fala de alguns entrevistados, podendo haver equívocos em algumas palavras ou expressões transcritas na legenda.

Outro exemplo é que teve de ser cortada uma parte importante do documentário em que Yukie falava sobre o machismo presente na cultura japonesa que se revela nos animes como algo que ela não gosta em seu conteúdo, falando que não gosta quando fica mostrando o corpo das mulheres ou quando aparece a mulher cuidando da casa enquanto o marido trabalha fora como se isso fosse o sonho da vida delas; mas falando bem baixinho envolta em sua timidez, somado ao barulho do evento e a insatisfatória performance do microfone externo, o áudio ficou muito ruim e isso poderia comprometer significativamente a qualidade do documentário. Transcrição literal da fala de Yukie nessa gravação:

É que você falando assim o que eu não gosto a sua pesquisa dialoga³⁶ do assédio das garotas e aí é... Eu acho que, não sei é porque eu acho que o Japão é um meio, um país, ainda meio machista, assim. Então às vezes, tipo, sei lá, tipo, as meninas têm que ficar em casa, cuidando, sempre parece às vezes como se fosse o sonho delas ficar cuidando da casa enquanto o marido trabalha.... Aí... E lá tem muita coisa de tipo... E aí fica mostrando o corpo delas e isso incomoda muito.

Ainda sobre essa pergunta respondida por Yukie: “O que que vocês acham dos valores que são passados nos animes? Quais os valores que vocês gostam ou se tem alguma coisa que vocês não gostam” Fernanda responde que: “Tem uns animes que passam bastante mensagem e isso ajuda bastante pessoas, tipo, a superar problemas.”. Antes disso, quando a entrevistadora pergunta sobre a importância do anime para elas, Yukie diz que as histórias são interessantes e

³⁶ Não dá para entender muito bem essa parte, pode haver equívoco na transcrição.

Fernanda relata que também acha isso e cita *Naruto*³⁷ como um anime que passa bastante valores de vida.

Nessa mesma gravação a entrevistadora pergunta onde Fernanda e Yukie aprenderam a gostar de anime e indaga se isso tem influência de seus pais – a pergunta foi feita em decorrência de serem de ascendência japonesa. Fernanda fala que acha que na infância o pai dela não assistia alguns, acha que assistia mais os clássicos, como *Pokémon*, e fala que começou mais a assistir animes por causa de Yukie, mostrando novamente essa questão de como a influência do anime interfere na formação de laços de amizade e ao mesmo tempo quebra o estereótipo de que somente por ter ascendência japonesa essas pessoas permeiam o universo do anime e da cultura *pop* japonesa no Brasil. Além disso, esse relato também acaba contribuindo para, de alguma forma, apresentar essa geração de pais que já tiveram contato com anime. Na pergunta: “Que que vocês acham dos valores de amizade que são passados nos animes?”, Fernanda responde: “Acho fofo” e sorri.

Em outra gravação do acervo do filme aparecem duas meninas que autorizam uso de imagem, som, nome e voz, mas que não dizem o nome delas em nenhum momento da entrevista, e a entrevistadora só percebe isso posteriormente. Ou elas realmente não mencionaram o nome em nenhuma outra gravação – mais provável – ou houve uma gravação de vídeo que se perdeu entre *backups* e exclusões de conteúdo que a autora fazia frequentemente pela baixa capacidade de armazenamento do celular. Apesar de elas terem autorizado, a não exibição dos nomes apresentaria uma situação defasada no documentário.

Aliás, a entrevistadora levou termos de autorização em papel para os entrevistados assinarem, e a maioria das entrevistas seguiram esse protocolo. Porém, depois de se perceber como o preenchimento de dados a mão deixava o processo um pouco mais lento e burocrático, passou-se a fazer o registro de autorização por vídeo, para facilitar e agilizar o processo tanto para a entrevistadora quanto para os entrevistados. Esse recurso funcionou em todas as entrevistas em que foi utilizado, com a documentarista pedindo para o entrevistado dizer nome completo e que autorizava os usos devidos. Esse processo mais flexível não obteve um resultado satisfatório apenas nesse caso e por falha técnica, mas nota-se que a primeira pergunta da entrevistadora a elas é o nome, questão que não é respondida, enquanto são respondidas outras perguntas que foram feitas logo em seguida da primeira.

³⁷ Novamente aparece *Naruto*.



Fonte: Acervo da pesquisa/Acervo do filme. Fãs que prestaram depoimento, mas que a documentarista não capta nome.

Infelizmente nessa gravação que não está incluída no documentário se revelam quatro aspectos muito importantes: os diferentes estilos de vida e profissões dos fãs, a importância dos eventos de anime na interação da comunidade, a cultura japonesa como principal diferença entre o anime para outros produtos da cultura *pop* e pontos relacionados a conteúdos que elas não concordem.

A da esquerda é advogada e a da direita farmacêutica e fotógrafa. Isso revela que independentemente de profissão o conteúdo do anime pode atingir diferentes pessoas com diferentes estilos de vida e uni-las a uma questão comum. Isso lembra uma fala do produtor de *Castlevania* em *Universo Anime* que revela como a cultura *pop* pode ultrapassar barreiras culturais – e sociais. Aliás, esse relato delas mostra como o evento de anime tem um palco importante na interação da comunidade, bem como o cosplay. Em determinado momento, inclusive, entre as entrevistas delas e de Ágata e Janine, todas se encontram e se cumprimentam pois já se conhecem de eventos anteriores. É feita uma gravação com Ágata dizendo que se conheceram em eventos de cosplay em Brasília. Detalhe que todas são do centro-oeste, revelando também as diferentes regiões do país que pessoas podem ser num evento como Comic Con. Ágata também relata que o cosplay: “É quando você consegue se vestir da personagem que você gosta e poder, por um instante, meio que viver outra vida e ser quem você quer, sem precisar daquela máscara que todo mundo fala, da sociedade” – remete a relatos das cosplayers no terceiro episódio de *Fan Chronicles*.



Fonte: Acervo da pesquisa/Acervo do filme. Cosplayers entrevistadas se reconhecem de outros eventos na CCXP 2019. Frame é mostrado no documentário publicado.

Ainda sobre a gravação das duas entrevistadas não identificadas, tanto sobre a questão em relação aos valores quanto em relação ao diferencial do anime para outros produtos da cultura *pop*, a entrevistada da esquerda resume simplesmente a uma questão de diferença cultural pelo anime tratar da cultura oriental, mostrando sua preferência muitas vezes em permeá-la. Esse tipo de relato mais curto e direto se diferencia de uma apresentação mais romantizada do anime.

Além disso, uma questão muito importante é que, ao indagar sobre os valores do anime, a entrevistada da esquerda ressalta como isso depende do anime em questão, que tem “animes, e animes” e depende do conteúdo que a pessoa vê, sendo que o produto vai influenciar de qualquer maneira. Em relação a questão de conteúdos no anime que não concorde a entrevistada da direita relata sobre sensualização de crianças. Ela diz que com frequência faz cosplay de personagens crianças, em torno de 14/15 anos de idade, em que não são sexualizadas, mas que na internet se encontra conteúdos em que sensualizam essas personagens – de forma não oficial, portanto. Ela diz que fazem uma versão “adulta” dessas personagens, que é uma versão que não existe nem no anime nem no mangá, e que não gosta disso, que acha uma coisa bem negativa, pois dá acesso para pedófilos.

Ainda que boa parte das cenas deixadas fora da produção derivem de falhas técnicas, é visto que além dessas, muitas cenas foram cortadas no processo de edição, com o intuito de se dar um enfoque e recorte mais evidentes, deixando o filme mais fluído em uma narrativa central. Apesar de machismo, por exemplo, não aparecer diretamente como problemática no

documentário, foram apresentados contrapontos que, pelo menos, provocam questionamentos ao fã, que de primeiro momento podem ser suficientes para estimular o pensamento sem deixar o foco do relato sobre anime em geral. A seleção de partes dos relatos e cortes foi realizada, na verdade, sobretudo pelo editor. Apesar de a documentarista querer tratar de diversas questões ou mesmo problemáticas do anime, o foco da produção se centrou em tratar sobre os caminhos socioafetivos desse entretenimento a partir de relatos pessoais.

5.2.2. Outras questões

As cenas em que a entrevistadora aparece sozinha falando com a câmera no começo e final do filme foram totalmente espontâneas, por isso talvez possam ter passado sensação de pouca seriedade, ao mesmo tempo que esse formato mais leve e livre foi pensado conceitualmente como algo mais natural e “*vlogger*”, deixando mais popular o formato/linguagem.

No começo de algumas entrevistas a autora apareceu como entrevistadora, e só depois de algumas entrevistas já feitas começou então a aparecer somente atrás da câmera. Não estava interessada em nada mais que o fã de anime e seu repertório.

Apesar da frase “É legal saber, lembrar, que os fãs de anime são pessoas muito legais né, a comunidade de fãs de anime; É muito legal isso, sentir isso”, em diversos momentos do documentário se apontou situações em que os próprios fãs disseram que o anime pode ter um conteúdo não tão bom – e pessoas fãs podem se identificar com este conteúdo, ou seja, alguns núcleos de fãs podem não ser tão “legais” assim, como evidenciado anteriormente. De qualquer forma esse relato da documentarista se baseia em toda a receptividade, simpatia e toda a experiência trocada com os fãs de anime entrevistados, mas de fato não é a intenção colocar isso como aparato generalizado da comunidade de fãs como um todo.

Para ampliar mais o público entrevistado tentou-se entrevistar pais e mães que estavam acompanhando ou outras pessoas mais velhas sozinhas ou em grupos de amigos, mas nenhuma pessoa de mais de 45 anos ou mais de 60 anos se dispôs a fazer entrevista gravada. Não era algo comum ter pessoas com mais de 40 anos jogando vídeo game e assistindo anime há 20 anos atrás, e hoje isso é diferente, tendo uma geração de pais que cultivava essa cultura. Apesar de se querer mostrar essa perspectiva no documentário, houve esses impedimentos.

Além da busca por esse público mais velho que faltou, também se buscou uma maior representatividade do público feminino que acaba tendo uma aparição menor no filme, que de fato não provém de uma ideia intencional. Além das entrevistas cortadas por falhas técnicas mencionadas que acabaram acometendo gravações de mulheres, acontece que, ainda naquela época do evento, se contava com a gravação nos eventos PerifaCon 2020 e Anime Friends 2020, procurando obter relatos de um perfil de entrevistados o mais plural e representativo possível. Porém, na ausência desses eventos, se recolheu apenas o que se gravou na CCXP 2019 como única fonte de conteúdo, resultante de interações espontâneas durante o evento. De qualquer forma, as pessoas precisavam querer fazer a entrevista gravada e, muitas meninas com que a autora teve interação no evento e que responderam aos formulários, optaram por não gravar entrevista.

5.2.3. Pós-produção

Enfrentamos o problema de uma música do filme ser censurada pelo Youtube por direitos autorais, tendo que ser trocada para que o filme fosse exibido, e mesmo assim o filme ficou bloqueado para alguns países. Isso acabou atrasando a data de estreia do filme alguns dias. A parte em que está a música *Strong and Strike*³⁸ antes era a música *Hero's Come Back!!*³⁹, primeira abertura de *Naruto Shippuden*. De qualquer forma, obteve-se resultados satisfatórios com ambas as trilhas e ambas têm significados especiais relativos à experiência da diretora.

Houve um erro na gramática da palavra “mídia” no começo do vídeo, que ficou sem acento, e a palavra “estereótipos” no final do vídeo, em uma das observações, que ficou escrito como “esterótipos”. Nenhuma das situações alterou sentido de frase ou trouxe indagação do público.

A mesma crítica feita sobre *Fan Chronicles* se reduzir aos Estados Unidos também pode se aplicar ao documentário feito, que se recortou apenas a um evento na cidade de São Paulo, em um título que fala sobre fãs de anime no Brasil. Apesar disso, na introdução do documentário tenta-se corrigir ou simplesmente brincar com isso, aparecendo, depois do título “Fãs de anime no Brasil”, a frase: “ou melhor... na CCXP 2019”, pois se limita somente a este evento. Ainda assim, apesar do pequeno recorte, se mostra uma realidade diversificada que acontece em eventos de cultura *pop* do país.

³⁸ Disponível em: <https://youtu.be/GAgIg2qUfLY>

³⁹ Disponível em: <https://youtu.be/vxvP9zSOL7s>

6 CONCLUSÃO

Independentemente das diversas questões trazidas a respeito dos documentários citados, o assunto do anime e seu fã estarem sendo pauta para filmes já é um grande avanço para discutirmos questões a respeito das relações do entretenimento *pop*, do anime, da sua comunidade de fãs e da cultura japonesa. Nota-se também que diversas considerações levantadas na Iniciação Científica se relacionam diretamente a diversas discussões aqui tratadas e diversos frames dos documentários tratados, seja o autoral ou os produzidos pela Crunchyroll ou Netflix.

Acredita-se que o objetivo central do documentário foi representar o fã brasileiro de anime – evitando problemáticas que aparecem nos documentários analisados – e sua relação com esta arte, que atinge diferentes tipos de pessoas e diferentes gerações no Brasil e no mundo, e que teve um auge muito notável a partir da possibilidade de assistir na TV nos anos 90/2000, e hoje também desempenha significativa repercussão sobretudo nas plataformas de *streaming* ou sites de conteúdo online.

Acredita-se que no filme se tenha conseguido produzir um conteúdo sem ofender, exotizar ou idealizar demasiadamente alguém ou um grupo de pessoas – sobretudo o(a) fã de anime – principalmente a cultura *pop* e a cultura japonesa em geral.

As diferentes abordagens de todos os documentários citados acabam evidenciando maneiras alternativas de ver e tratar o anime, mesmo que evidenciem problemáticas. Acredita-se que uma das características mais semelhantes entre todos diz respeito ao recurso de entrevistas, e parte das diferenças se apresenta principalmente no fato da produção autoral não contar com qualquer ordem de divulgação, enquanto as outras buscam promover o produto de sua própria empresa. Todas as produções têm suas relevâncias e a produção autoral deu ênfase, de maneira mais realista e livre, à voz dos fãs⁴⁰.

Importante dizer que o motivo central em trazer questões a respeito dos estereótipos gerados em torno dos fãs de anime não é somente em questão de evitar vítimas de assédios e desconfortos – além da explanação a respeito dessas questões contribuir para melhor entendimento do anime e da cultura japonesa – e sim centralmente compreendermos que características problemáticas são essas que são colocadas em cima do fã de anime que podem

⁴⁰ Fãs como João Vitor e Igor demonstraram no momento de abordagem uma alegria muito evidente na ideia de participar de uma entrevista em que pudessem falar abertamente e sem receios sobre sua paixão por anime. Isso evidencia uma das partes mais gratificantes de se realizar essa produção documental mais espontânea.

fazer com que ele mesmo acredite e cultive sem necessidade. Livrar-se dessa visão de estereótipos não saudáveis faz com que se amplie e se desintoxique a comunidade, se permitindo o próprio fã novas possibilidades e questionamentos, se libertando de padrões. Além de que isso também amplia mais essa rede a outras pessoas diversas, trazendo uma experiência menos limitada, mais plural, aberta e construtiva. O fã não precisa se encaixar em nenhum estereótipo, e isso pode solucionar diversas questões de identidade. Superar essas limitações também foi intenção de todas as produções feitas pela autora a respeito do tema, seja audiovisual ou textual.

Foi muito importante um evento ter sido escolhido como palco desse momento de entrevista como meio também de homenagear a dedicação de tantas pessoas que, ao longo de toda história do anime dentro e fora do Japão – e, especialmente aqui no Brasil, desde os primeiros eventos da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações) nos 90 até o maior evento da Comic Con feito no mundo, que até agora foi a CCXP 2019 – fizeram história na vida das pessoas, que puderam se sentir acolhidas e legitimadas. Esses espaços são e foram fundamentais para a consolidação da comunidade de fãs de anime, proporcionando algo muito especial no que diz respeito à sua integração.

A intenção de mostrar o fã de anime no Brasil foi justamente trazer um pouco sobre o fã de anime brasileiro. Porém, denotar diferenças entre o fã de anime brasileiro, o fã de anime japonês e o fã de anime estadunidense não é um interesse da produção ou pesquisa, ainda que seja notável compreender que a cultura regional pode revelar uma experiência diferente na forma de vivenciar o conteúdo do anime e suas relações socioafetivas. De qualquer forma, o importante para esta pesquisa é como o entretenimento interage na vida das pessoas e na sociedade, algo presente em fãs de todo o mundo independentemente de nacionalidades.

Dessa forma os caminhos socioafetivos do entretenimento significam justamente as ramificações do conteúdo para além da perspectiva relacionada a tribo/nicho, já que o entretenimento *pop* participa de uma base de formação da sociedade que indiretamente vai permeando e adentrando quase tudo em nossas vidas⁴¹. Os caminhos sociais e afetivos perpassam aspectos políticos, educacionais, pessoais, morais e até mesmo religiosos. Notável dizer que ambos os caminhos muitas vezes resultam de uma repercussão não muito controlada, e o caminho social pode resultar numa transmissão de valores sem que se saiba o ponto inicial, que foi originado de algo aprendido em conteúdo de entretenimento consumido. O significado

⁴¹ Curiosamente, isso é quase o conceito de *soft power*.

de socioafetividade, tanto neste trabalho, quanto na Iniciação Científica, diz respeito às formas com que lidamos com o conteúdo perante a sociedade e às nossas relações afetivas. Isso pode se revelar numa base educacional – relacionada aos valores tão aqui tratados – que é englobada às relações sociais e afetivas, pois esses valores só são passados adiante, mediante uma troca do indivíduo com a sociedade, de forma direta ou indireta. E, dependendo de como isso vai se relacionando à sua vida pessoal, numa relação consigo mesmo ou numa comunidade, pode-se passar a desempenhar outras questões afetivas – que pode influenciar a social e vice-versa. Juntando essas esferas se percebe uma interação que afeta a sociedade em diversas camadas, e toda essa relação configura os caminhos socioafetivos do entretenimento.

Por fim, o mais interessante de tudo é como o as falas dos fãs, do documentário realizado em torno da CCXP à relatos em *Fan Chronicles*, *How Anime Fueled Mike Daniels to NFL* ou até mesmo em *Enter the Anime*, se cruzam, se ligam e se relacionam de alguma maneira – um dos motivos relacionados à essas sincronias se deve ao fato de vários animes transmitidos nos Estados Unidos também terem sido apresentados no Brasil por canais de mesma empresa, gerando um certo consenso sobre os animes influentes na América. E, mais do que isso, o interessante é ver como os valores apresentados nesses animes atingem pessoas de diferentes idades, classes sociais e gêneros, até mesmo de diferentes países, que passam a seguir um mesmo aparato influente de princípios, um mesmo modelo, mesmo em regiões tão distantes do mundo, o que comprova o impacto e influência do entretenimento nas relações socioafetivas dos espectadores e que afeta, de alguma forma, um aspecto geral da sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANNUNCIATO, Amanda. **FÃ DE ANIME NO BRASIL**: Entrevistas na CCXP 2019. Direção: Amanda Annunciato. Edição: Enoc Cuité. Roteiro: Amanda Annunciato; Enoc Cuité. Direção de Arte: Amanda Annunciato; Enoc Cuité. Fotografia de Amanda Annunciato. Gravação de Amanda Annunciato. Reportagem: Amanda Annunciato. São Paulo: Youtube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/9Hu5fPuNCjI>. Acesso em: 10 dez. 2020.

CRUNCHYROLL. **Fan Chronicles**: A Crunchyroll Documentary Series. Califórnia, Los Angeles, Estados Unidos: Crunchyroll, 2019. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/fan-chronicles-a-crunchyroll-documentary-series>. Acesso em: 19 abr. 2019.

CRUNCHYROLL. **How Anime Fueled Mike Daniels to NFL**. [S. l.: s. n.], 02/08/2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yZQd0jLlKPY>. Acesso em: 19 jun. 2019.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá**: O Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo: Editora Estação Liberdade: Fundação Japão, 1991, 256 p.

NETFLIX. **Enter The Anime (Universo Anime)**. Direção: Alex Burunova. Narração: Tania Nolan. Elenco: Kozo Morishita, Yoko Takahashi, Shinji Aramaki, Kenji Kamiyama. [S. l.]: Netflix, 05/08/2019. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81143771?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2Cd81708765fccdc56e132c45e8ad60747242e4e95%3A0a7123abc5886f632d7561a40d8c45d0a6e35752%2Cd81708765fccdc56e132c45e8ad60747242e4e95%3A0a7123abc5886f632d7561a40d8c45d0a6e35752%2C%2C>. Acesso em: 11 jun. 2019.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**: Nova Edição. Tradução: Mônica Saddy Martins. 6ª. ed. rev. e atual. Campinas, SP: Papyrus, 2016. 336 p. v. Coleção Campo Imagético. ISBN 978-85-449-0144-1.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP**: O Poder da Cultura Pop Japonesa. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007. 352 p. ISBN 978-85-60626-00-7.

SILVA, Amanda Annunciato Lara. **Fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento**: um estudo a partir de pesquisa empírica. 2020. 185 p. Iniciação Científica (Graduação em História da Arte). UNIFESP, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Guarulhos. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/60693>

WITIUK, Gabriel Lopes. **Naruto**: por que o anime é tão popular?. **Minha série**, Tecmundo, p. 6-5, 17 mar. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/157617-naruto-por-que-o-anime-e-tao-popular-.htm#:~:text=Cada%20um%20deles%20%C3%A9%20bem,da%20destrui%C3%A7%C3%A3o%20e%20do%20%C3%B3dio>. Acesso em: 18 mar. 2021.