

uepb
Universidade
ESTADUAL DA PARAÍBA

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

ÍTALO JÁIRO PONTES FARIAS

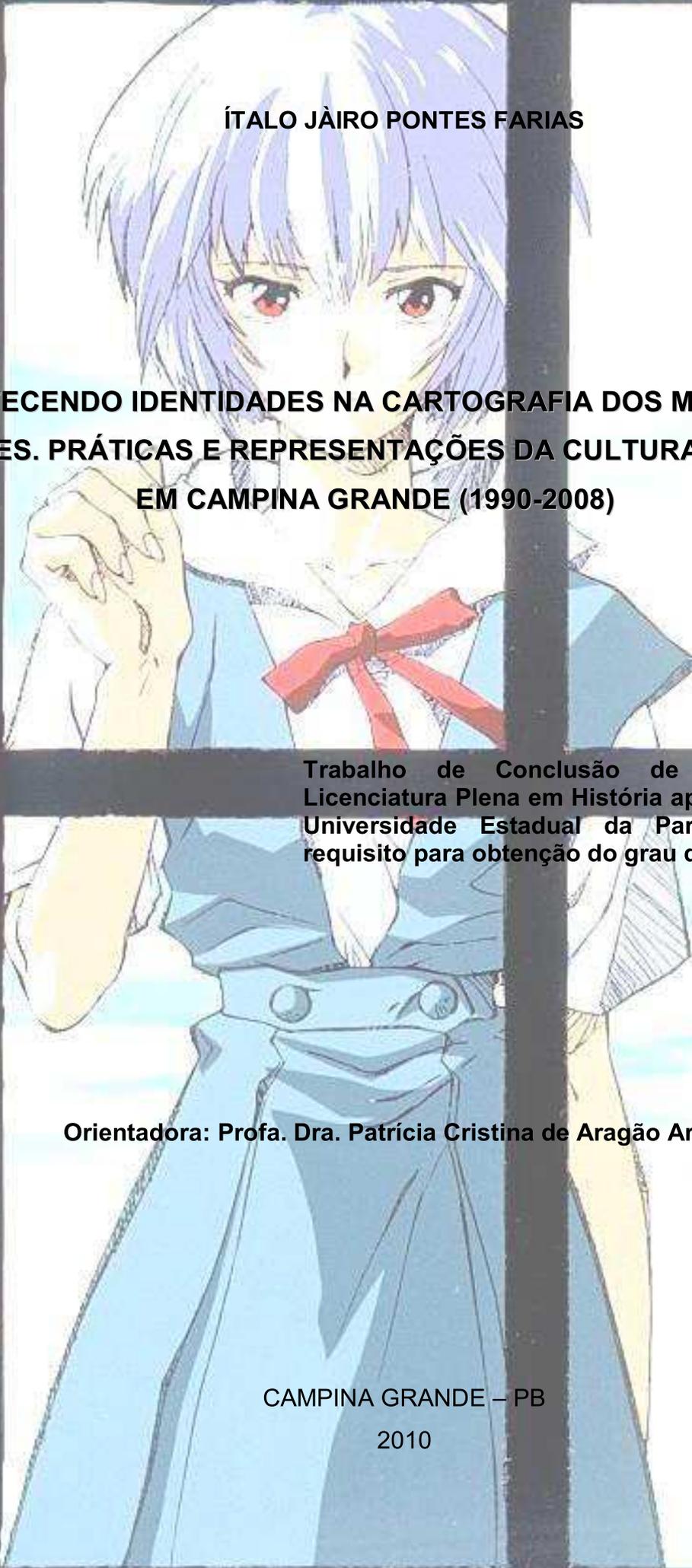
TECENDO IDENTIDADES NA CARTOGRAFIA DOS MANGÁS E ANIMES:
PRÁTICAS E REPRESENTAÇÕES DA CULTURA JUVENIL EM CAMPINA
GRANDE (1990-2008)

CAMPINA GRANDE – PB

2010

EVANGELION 2.0
THE FINAL IMPRESSION

2009年 初夏公開



ÍTALO JÀIRO PONTES FARIAS

TECENDO IDENTIDADES NA CARTOGRAFIA DOS MANGÁS E ANIMES. PRÁTICAS E REPRESENTAÇÕES DA CULTURA JUVENIL EM CAMPINA GRANDE (1990-2008)

Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura Plena em História apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do grau de graduado

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Cristina de Aragão Araújo

CAMPINA GRANDE – PB

2010

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

F224t Farias, Ítalo Jáiro Pontes.
Tecendo identidades na cartografia dos mangás e animes: práticas e representações da cultura juvenil em Campina Grande (1990-2008) / Ítalo Jáiro Pontes Farias. – 2010.
64 f.: il.: color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2010.

“Orientação: Prof. Dra. Patrícia Cristina de Aragão Araújo, Departamento de História”.

1. Mangás. 2. Mídia. 3. Cultura japonesa. I. Título.

21. ed. CDD 070.444

ÍTALO JÀIRO PONTES FARIAS

TECENDO IDENTIDADES NA CARTOGRAFIA
DOS MANGÁS E ANIMES. PRÁTICAS E
REPRESENTAÇÕES DA CULTURA JUVENIL
EM CAMPINA GRANDE (1990-2008)

Monografia apresentada ao Curso Licenciatura
Plena em História da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência para
obtenção do grau de graduado.

Aprovado em:15/12/2010.

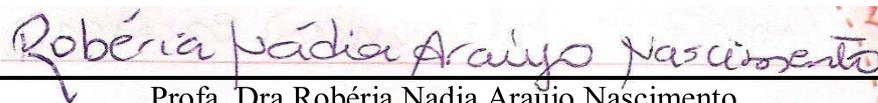
BANCA EXAMINADORA:



Profª.Dra. Patrícia Cristina de Aragão Araújo
DH/UEPB
(Orientadora)



Profª Ms. Maria Giseuda Limeira
DH/UEPB
(Examinadora)



Profª. Dra. Robéria Nadia Araújo Nascimento
DCS/UEPB
(Examinadora)

A Deus, como pilar central da minha vida, que me deu forças, paciência e vontade para vencer mais este desafio em minha vida, mesmo nos momentos mais árduos que passei.

Aos homens e mulheres que ajudaram de maneira significativa, não através de grandes gestos e discursos, mas sim com pequenas ações e com sua própria companhia.

Dedico

AGRADECIMENTOS

Agradeço em especial a Deus, pois sem ele, não seria ninguém, toda força, paciência e mais esta etapa cumprida devido a sua grande benção em minha vida.

Aos meus pais, Marcelo e Dulcinéa, que me ensinaram e continuam me ensinando o caminho que julgam ser correto para mim. Pela motivação que me passam todos os dias. Ao meu pai, que sempre me incentivou tanto de maneira indireta como também direta sobre estes assuntos de história, pela sua confiança, seu amor, seu carinho, suas orações, por batalhar todo dia para que não nos falte nada. À minha mãe, que nos momentos mais difíceis esteve ao lado do meu pai, e junto de mim, passando esperança, confiança e seu grande amor para com seu filho. Pelas reclamações pertinentes, na tentativa de ver seu filho a cada dia uma pessoa melhor.

À minha irmã Larissa Evelyn, agradeço do fundo do coração, pelos momentos passados juntos, pelas brigas, pelas conversas, pelo amor e pela confiança e companheirismo depositados em minha pessoa.

Agradeço a Renali (linda), minha namorada que tanto me apoiou mesmo nos momentos em que não estava com mais gana de concluir este trabalho. Agradeço ao seu amor, que tanto contribuiu para meu astral, pelas horas de risos, pelos momentos de estresses que estes trabalhos nos proporcionaram, mas, Graças a DEUS que superamos mais uma etapa. Pelas preocupações, pelas horas a fio me fazendo companhia no MSN. Pelo afeto, compreensão, por sempre prezar minha companhia, pelas longas horas de conversa. Momentos mágicos passados ao seu lado, e que seja eterno.

Agradeço a Thiago (TJ) e Rafael (Fanfinha), pelos momentos passados juntos, pelo companheirismo, pela irmandade construída neste período, pelas perturbações, bagunças e conversas paralelas durante as aulas.

À Nathaly e Mônica (monikinha), pelos momentos especiais, pelas brincadeiras, pelo ótimo astral e pela grande simpatia que ambas possuem.

À Claudielhi, Everaldo (Sodó), Adriano (Baiano), Keine (Xerokero), pela amizade, descontração e preocupação.

Meus agradecimentos à Roberta, Francimeire, Amadélia, Marcelo, Joanito e Hélder pelos grandes momentos de descontração vividos em vossa companhia.

Aos colegas de turma que nos deixaram ao decorrer do curso por enveredarem por outros caminhos, boa sorte a todos e meus sinceros agradecimentos.

Aos meus amigos diversos, meus sinceros agradecimentos.

A minha ilustríssima e querida amiga professora e orientadora Dra. Patrícia Cristina de Aragão Araújo, por ter me ajudado de maneira hiperbólica com suas palavras de apoio, pela sua grande simpatia e alto astral. Por me ajudar a dar mais este passo na minha vida pessoal e acadêmica, meus sinceros agradecimentos.

Às professoras que disponibilizaram um pouco do seu tempo exíguo para fazer parte da banca examinadora do meu trabalho, por lerem e questionarem a cerca de meu trabalho. Agradeço as professoras: Ms. Maria Giseuda Limeira e Dra. Robéria Nadia Araujo Nascimento.

Não podendo esquecer Socorro, secretária no curso de História, que nos ajudou de maneira significativa e substancial ao longo desses quatro anos de academia. Pela sua ajuda, simpatia e seu jeito amável de atender aos alunos. Meus agradecimentos.

Aos oito companheiros e companheiras que aceitaram ser entrevistados, que dispuseram algum momento de seu cotidiano para me ajudar nesta caminhada, tornando-se uma força importante na construção deste trabalho.

Meus sinceros agradecimentos a todos e todas que, ao longo desses anos, foram importantes na minha vida.

“A educação exige os maiores cuidados, porque influi sobre toda a vida”

Sêneca

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo tentar elucidar a relação entre os jovens de Campina Grande – PB com os Animes (Desenhos animados japoneses) e com os Mangás (História em Quadrinho japonês) como forma de construção de identidades a partir dos discursos que estes dispositivos midiáticos enquanto representações mostram, ou seja, perceber de que forma estas mídias enquanto expressões da cultura japonesa no Brasil são representadas nas práticas culturais juvenis campinenses e como se tornam formadores de suas identidades. Partindo do princípio de que as identidades são produzidas e móveis, portanto, não estáticas (HALL, 2006). Produzidas a partir da construção de representações, que se configuram como a construção a partir do real (PESAVENTO, 2005) fazendo que, estes jovens se apropriem destas mídias e as ressignifiquem ao seu cotidiano (CERTEAU, 2006). No cotidiano destes jovens fica perceptível a inserção de práticas ao cotidiano, como também podemos perceber a interação com a sua visão de mundo. Torna-se necessário analisarmos se há uma cultura juvenil (GUIMARÃES & MACEDO, s/a) ou se apenas se configura como uma recusa aos ideais que os adultos comungam. São usadas referências bibliográficas correlacionando com as falas dos jovens campinenses através do uso de entrevistas com jovens de ambos os sexos, com idade entre 19 a 24 anos, para que possamos perceber como estes jovens se relacionam e se identificam com estes dispositivos midiáticos. Onde podemos constatar a identificação destes jovens a partir das suas interações tanto com os dispositivos midiáticos (mangás e animes) quanto com os jovens que também possuem este sentimento de pertencimento a esta cultura dos mangás e dos animes

Palavras-chave: Mangás e Animes. Cultura Juvenil. Identidades e Representações.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. Juventude, uma leitura na perspectiva das identidades e representações.....	16
2.1. A Cultura dos mangás e dos animes: construindo identidades nas práticas e representações da juventude.....	16
2.2. Mangás e Animes: Historicizando sua criação e o seu <i>lócus</i> de criação.....	26
3. Na Arte dos Mangás e Animes: Histórias que inventam sujeitos e suas subjetividades.....	38
3.1. Como os Mangás e os Animes, enquanto mídias são recepcionados entre os jovens campinenses.....	38
3.2. Os espaços de recepção do mangá em Campina Grande - PB.....	47
Considerações Finais.....	54
Referências.....	57
Apêndice.....	60
Anexos.....	61

INTRODUÇÃO

É a partir de uma sociedade fragmentada, na qual ficam perceptível as mais variadas particularidades que o mundo pós-moderno no expõe. Nesse sentido, atrelando essa perspectiva para o ao nosso objeto de pesquisa, tentaremos analisar esta fragmentação aos olhos dos jovens. São nestas apropriações de práticas que o jovem interage com outras pessoas, de visões de mundos diferentes, mas que comungam com o mesmo sentimento de pertença em relação aos animes e mangás

Desse modo, o trabalho visa questionar esta interação jovem/dispositivos midiáticos japoneses (mangás e animes), a partir das representações produzidas pelas mídias em questão, através das visões de mundo do jovem de Campina Grande – PB, haja vista que construiremos o trabalho a partir das falas destes jovens admiradores e colecionadores destas mídias. Nesse sentido, nosso objetivo se configura em visualizar estas apropriações destas representações, no que concerne o jovem ressignificar seu cotidiano e moldá-los a partir do mangá e do anime. Assim, o tema gira em torno de um questionamento: de que modo os mangás e os animes, como expressão da cultura japonesa no Brasil, são representados nas práticas juvenis campinenses e se tornam formadores de suas identidades? .

Percebemos até o presente momento que, relacionado a esta temática jovem, não há nenhuma pesquisa vista através deste olhar, ou seja, a partir das representações e identidades construídas a partir dos animes e mangás. Dessa forma, se torna relevante para a UEPB a publicação deste trabalho que, de maneira inédita, tratará desta relação jovem e cultura dos mangás e animes enquanto influência no seu cotidiano, fazendo com que mais historiadores (as) se enveredem por este caminho, no intuito de valorizar ainda mais esta temática na UEPB.

Nosso interesse pelo tema veio a partir das nossas próprias vivências, já que somos admiradores, telespectadores e colecionadores destes dispositivos midiáticos (anime e mangás) desde criança. Trazendo-nos, ao final do curso de história com a prerrogativa de tentar elucidar este questionamento que acompanhou-nos durante todo o curso.

Nesse sentido, a pesquisa se torna relevante, visto que a temática jovem é bastante nova em nosso meio acadêmico, sendo um caminho a ser desbravado em

nossa academia, e assim perceber como estes dispositivos midiáticos influenciam na construção de identidades a partir de seus discursos e representações que influenciam todas as faixas etárias, inclusive a jovem. Influência esta que foi percebida em nós mesmos, no que diz respeito à interação entre trabalho (o fazer) e o prazer (ler e assistir) estas mídias.

Nosso trabalho foi possibilitado através da interação de certos aportes teóricos e historiográficos que fundamentaram a nossa pesquisa. Como essa fragmentação pode ser entendida a partir das apropriações feitas pelos mesmos, por parte dos mangás¹ e dos animes², e que como esse jovem (re) significa seu cotidiano e suas práticas. Fragmentação esta que nos permite analisar se há uma cultura dos jovens, ou seja, se há uma cultura juvenil no que concerne à própria recusa dos ideais propostos pelos adultos.

Enveredando por esta perspectiva, se faz necessário analisar através de um olhar cultural, já que a proposta da história cultural nos leva a perceber, pesquisar e refletir através das representações, possuindo assim, um olhar abrangente acerca do assunto proposto. Como afirma Pesavento:

O historiador da cultura visa, por sua vez, reconstruir com as fontes as representações da vida elaboradas pelos homens do passado. Fonte como representação do passado, meio para o historiador chegar às representações. (PESAVENTO, 2005, p.42)

A priori, a própria história cultural apropriada como meio de pesquisa, como olharemos o objeto a ser pesquisado, fundamentaremos em dois conceitos - chave para a construção do texto: Identidade e representações. Conceitos esses que são vitais, já que podemos perceber as construções das identidades dos jovens a partir das representações feitas e evidenciadas pelos mangás e animes.

Para discutir a questão das identidades, no que concerne à prerrogativa de termos uma ou várias identidades, nos nortearmos em HALL (2006) que discute se há identidades fluidas, ou seja, mutáveis. Esta fluidez identitária depende do local de onde estivermos, ou seja, ela será (re) significada a cada momento vivido, e a cada local que passarmos. Agindo de acordo com o que cada situação exige, pois “o

¹ História em Quadrinhos Japoneses

² Desenhos Animados Japoneses que podem ser uma representação do próprio mangá

sujeito assume identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (HALL, 2006, p.13).

Identidades que percebemos ao analisar os jovens, estes não se identificando com os ideais propostos pelos adultos, já que os mesmos não (re) afirmam este poder, este discurso, construindo, portanto, uma ressignificação dos mangás e dos animes enquanto agente influenciador.

Tanto os mangás quanto os animes, mesmo sendo dispositivos midiáticos, os quais produzem um poder de influência, são utilizados e apropriados pelos jovens como modelo de vida, ou seja, os jovens se valem destas representações para ressignificá-las e produzirem cultura, criando resistências acerca das práticas culturais impostas pelos adultos, onde os mesmos negociam estas resistências, ressignificando, assim, o seu cotidiano.

Desse modo, é perceptível que nos apropriaremos do conceito de táticas, astúcias e cotidiano de CERTEAU (2008). Cotidiano este que se modifica, no momento em que o jovem toma os mangás e os animes como “espelhos” de si, moldando sua vida e suas práticas a partir das representações que lhes são impostas por estes dispositivos midiáticos. O cotidiano apresenta-se como um “celeiro” no qual os jovens constroem sua própria base de compreensão e entendimento social. (GUIMARÃES & MACEDO, s/a, p.7)

Através dessa relação identidade e representações, podemos analisar, como indagado anteriormente, se há uma cultura juvenil, uma cultura na qual podemos perceber práticas juvenis ou não. Entretanto, fica claro que percebemos uma sociedade multifacetada, em que tomamos como exemplo o próprio jovem, no que diz respeito às relações das “tribos”³, onde muitos jovens se identificam com outros, e este sentimento de pertencimento constrói novas práticas e um novo cotidiano. Certeau (2008) nos ajuda a compreender a questão de assimilação de práticas. No caso do jovem, essa assimilação de novas práticas, ressignificação do cotidiano, produz uma nova cultura, uma cultura juvenil, diferenciando-se da cultura “adulta”, voltada para outras práticas e ambições.

Contextualizaremos o objeto de pesquisa (mangás e animes), a sua origem e quais foram propósitos para sua criação, uma forma de “exportar” cultura para que

³ Grupos de jovens com práticas, estilos e ideais diferentes entre si.

houvesse uma revitalização da imagem do japonês depois da humilhação da II Guerra Mundial (1939-1945).

Assim, retrataremos como os mangás e animes chegam ao Brasil, fazendo grande sucesso, imediatamente a sua chegada, mostrando que os *Tokusatsu* juntamente com os animes obtiveram grande sucesso de vendas e de audiência e como a mídia se apoderou deste segmento para que pudesse lucrar no seu meio, fazendo em muitas vezes “os gostos” dessa juventude ávida por consumir estes produtos.

Nesse sentido, teceremos uma discussão sobre a formação desta juventude a partir dos moldes destes dispositivos influenciadores (animes e mangás), mostrando como os jovens se apropriam dos discursos, das leituras de mundo, de suas representações para a formação de seu imaginário e como há varias opiniões acerca desta apropriação, como forma de construção de personalidades e práticas surgindo o termo *Otaku*, muitas vezes utilizado pejorativamente, mas também como estereótipo de consumo de produtos nipônicos.

A partir dessa discussão, será retratado como é a formação deste jovem, através da mescla da sua subjetividade e vivências com a representação do ideário, como os animes e mangás constroem o “Ser – jovem”, pois sabemos que o homem é “Ser” através da construção de si por meio de suas experiências, vivências e de sua interação com o meio (humano e natural) e, portanto, a mídia tem papel fundamental nesta construção, já que tudo está ao alcance desta juventude.

Para a realização deste trabalho, optamos por discutir a questão de representação e identidade no intuito perceber a interação entre os jovens da cidade de Campina Grande – PB com os mangás e animes, durante o período que vai de 1990 à 2008, observando as apropriações feitas por parte destes jovens a partir destes dispositivos midiáticos que são os animes e os mangás.

Esta pesquisa tomou por base em entrevistas estruturadas com oito pessoas, quatro homens e quatro mulheres, com idades entre 19 – 24 anos, sem distinção de escolaridade, etnia ou condição social em que estavam inseridos.

As entrevistas focalizaram a questão do sentimento de pertença em relação aos mangás e os animes, como forma de apropriação e resignificação das práticas evidenciadas no seu cotidiano. A abordagem utilizada na produção destas entrevistas foram convites feitos a amigos que se dispuseram a respondê-las, tanto

amigos de academia quanto pessoais, que comungam do mesmo interesse em relação a estas mídias.

No capítulo dois, nomeado de: “*Juventude, uma leitura a partir da perspectiva das identidades e das representações*”, procuraremos mostrar sob o viés dos aportes teóricos e historiográficos, a questão de apropriação das práticas dos dispositivos midiáticos por parte do jovem, como também historicizar as origens dos mangás e dos animes, quais as suas intencionalidades e propostas, como esse jovem toma-o como parte fundamental da sua vida.

A discussão que virá à tona no item três, nomeado de: “*Na arte dos mangás e animes: histórias que inventam sujeitos e suas subjetividades*” sendo mapeada a cidade de Campina Grande – PB, como área de influência desta cultura do mangá e do anime, mostrando o *lócus* de difusão desta, que é a comumente e “carinhosamente” chamada de “lojinha”, a **Mastery G&A**. Através deste local difusor, e os aportes teóricos e historiográficos, perceberemos a relação entre os jovens campinenses e o que estes animes e mangás representam no contexto social e como o cotidiano destes jovens é construído a partir das representações que lhe são expostas e impostas.

2. Juventude, uma leitura na perspectiva das identidades e das representações

Neste capítulo trataremos a construção da identidade do jovem, tecendo uma contextualização no que se refere aos aportes teóricos. Na tentativa de mostrar, a partir das representações feitas pelos mangás e animes, como esta juventude se apropria destes discursos proferidos por estes dispositivos culturais e midiáticos e os ressignificam para a (re)construção do seu cotidiano, com novas práticas interagindo com as novas experiências vividas a partir do mangá e do anime.

Trataremos da contextualização do mangá e do anime, ou seja, em que contexto social os mesmos foram criados, quais as intencionalidades propostas por este tipo de suporte e seus criadores, tentando explicar as diferenciações entre estilos e propostas que possuem, correlacionando com o ideário jovem, como esta juventude se apropria ao assistir um anime ou ao ler um mangá.

2.1 - A cultura dos mangás e dos animes: construindo identidades nas práticas e representações da juventude

Hoje, percebemos que a sociedade como um todo está fragmentada, principalmente se analisarmos sob a égide de um olhar da juventude, no qual esta se apresenta multifacetada. Ao analisarmos por uma perspectiva cultural percebemos que a sociedade não é “homogênea”, mas sim diversa, cultural e identitariamente, isto é, apresenta identidades múltiplas, pois, conforme nos mostra HALL (2006, p.13):

A identidade converte-se numa “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação com os modos como somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 2006).

Se percebermos a sociedade como multifacetada, poderemos entender que esta fragmentação identitária está também associada à juventude, pois a cultura juvenil também se apresenta diversa. Desse modo, percebemos que no contexto da juventude, há várias culturas, uma vez que cada tipo de jovem tem um interesse específico. Há varias formas de vestir, de se portar, de falar, do

que ler, o que pensar, ou seja, jovens que não seguem mais preceitos, costumes, ordens e modos de outrora.

Nessa perspectiva, vemos a inserção dos mangás e animes como artefatos culturais que influenciam este mundo juvenil, que os moldam em novas “identidades”. Identidades essas que contrastam com uma cultura “tradicional”, que tem como fundamento serem práticas que adquirimos através da educação recebida de nossos pais, e a educação institucionalizada, que se tornam diferentes em relação àquela que nos apropriamos no cotidiano juvenil em especial.

Entretanto, sabemos que o jovem mesmo sofrendo mudança de estilos e comportamentos que influencia na sua identidade, continua com seu modo de vida. Hall (2006, p.13) afirma que temos identidades contraditórias, e que a cada instante, possuímos facetas diferentes, pois temos atitudes específicas que temos que tomar a cada instante. Assim:

A identidade é definida historicamente, não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em momentos diferentes, identidades que não estão unificadas em torno de um “Eu” coerente. Dentro de nós existem identidades contraditórias, puxando-nos em direções diferentes, de tal modo que as nossas identificações se dispersam e deslocam constantemente. (HALL, 2006)

Nesse sentido, podemos perceber que a juventude pode ser analisada como protagonista de sua própria história e ações. A história cultural faz emergi-las como um rico objeto de pesquisa e uma interessante fonte de pesquisa para questionarmos, a partir do seu lugar social, a juventude e suas novas práticas e experiências.

Desse modo, é importante entender que a juventude possui vários grupos/“tribos”, cujo sentido de identificação estão atrelados, como também o sentido de suas representações e identificações.

“A tribo torna-se, então, um agrupamento de indivíduos de acordo com afinidades sensíveis, que se dá exatamente pela necessidade do estar junto” (Maffesoli, 2005). Assim, conforme pontua FARIA (2007), *“A união social acontece num âmbito não mais racional como o moderno, mas sim, numa situação de puro emocional e ritualística, que, de certa maneira está exemplificada nos heróis dos mangás.”* (FARIA , 2007, p.105)

A partir do momento em que o jovem se sente pertencente a um determinado grupo ou tribo, cria esse sentimento de identificação. Entretanto, a identificação não é automática, mas pode ser adquirida ou ressignificada, como foi afirmado por HALL (2006) quando menciona que as identidades são definidas historicamente, ou seja, construídas e modeladas.

O lugar social é predominante para essa identificação, posto que é a partir do seu cotidiano que o jovem se apropria de certas práticas, ou seja, seu lugar social é fundamental para a construção de sua identidade e de suas ações, pois, a partir da apropriação de algo que lhe é relevante, que lhe cause inquietação e identificação, ele trata de modelá-lo ao seu próprio interesse, desse modo, a fina película do escrito se torna um remover de camadas, um jogo de espaços, conforme afirma Maffesoli apud Faria (2005, p.24):

Trata-se de uma ética no sentido forte do termo, ou seja, o que me permite, a partir de alguma coisa exterior, um reconhecimento de mim. Essa coisa exterior pode ser um outro eu, outrem, um outro outro, um outro como outro, um outro como totalmente outro: a alteridade ou a deidade. Em qualquer caso, isso é o que importa, reconhecemo-nos no outro, a partir de outro.

Ao ler um mangá, o jovem aciona um mundo diferente, e de leitor passa a representar o lugar do autor (CERTEAU, 2008, p.48). E ao absorver este mundo, o jovem passa muitas vezes a se identificar com ele, pois quando o mesmo compra um mangá ou assiste um anime introjecta de maneira espontânea, práticas e atitudes vistas nestas mídias.

Observamos que em nossa sociedade, os jovens que consomem o mangá ressignificam suas práticas cotidianas e muitas vezes se identificam com os personagens e os modos de ser que se apresentam no mangá.

Ações como essas que os fazem representar e serem representados através de símbolos que os mesmos se apropriam, é nesse sentido que os mangás e animes agem como interessantes agentes influenciadores da juventude. Concordamos com Pesavento que, ao discutir sobre representação, afirma: “a representação envolve processos de percepção identificação, reconhecimento, classificação legitimação e exclusão” (PESAVENTO, 2005, p.40).

A representação traz-nos o sentido de identificação com algo ou com alguma coisa e, sob esse ponto de vista, percebe-se que a própria cultura juvenil possui vários símbolos e simbologias como ícones de sua própria representação em relação aos outros grupos para com a sociedade.

Sociedade que impõe práticas e culturas que sob a ótica do jovem, está de certa forma distante do cotidiano como nos assegura SOUZA (2004, p.47):

A juventude — uma categoria *inventada* pelos adultos— mantém se, mas os seus gostos, atitudes, sonhos e sentidos tornam-se cada vez mais difíceis de somatizar. A experiência social contemporânea marca as identidades juvenis com um profundo desejo de viver em grupo, fazer-se na relação com o outro. O *eu* é relacional e móvel para responder a uma contemporaneidade que exige flexibilidade. Se a sociedade contemporânea gera demandas amplas e complexas, não oferece os meios para a inserção dos jovens, que fazem das práticas culturais, formas de expressão, convivência e, por que não, bandeiras de lutas.

E são essas práticas que, aos olhos do jovem, estão cada vez mais distantes, que eles criam uma resistência a tais práticas e tal cultura instituída pelos adultos. Resistências que percebemos no comportamento dos mesmos, não apenas na cultura do mangá, mas fica evidenciado que em todas as “tribos” de jovens, há claros sinais de críticas ao ideário adulto e seu comportamento metódico e “provinciano”, no sentido de que não compactua o cotidiano apropriado pelo jovem e seus modos de ser. Assim, muitos jovens nos olhares dos adultos, são chamados de “rebeldes sem causa”.

MACHADO (2006, s/p) afirma que a juventude é um problema social, na qual é necessário que os governos tomem providência em relação aos mesmos.

Hoje, a juventude tende a ser vista mais como um problema social a ser enfrentado pelos governos, que como cidadãos que têm direitos e contribuem ativamente para a configuração das culturas e das economias das sociedades de que participam. Nos domínios da vida cotidiana, os jovens tendem a identificar-se com seus iguais e a diferenciarem-se dos outros, especialmente do mundo adulto. Criam rituais e “instauram procedimentos de resistência e criatividade, conferindo certo grau de imprevisibilidade aos mecanismos de orientação social.” (Carrano, 2003:22) Muitas vezes, costumam utilizar a mídia - um destes mecanismos - como forma de se contrapor a ela, aos seus discursos e orientações.

Podemos perceber que tais comportamentos e atitudes são mutáveis, tal como as identidades, ou seja, são fluidas (HALL, 2006).

Essa fluidez é percebida, pois a cada instante ele se adapta ao cotidiano vivido no momento. Desse modo, de acordo com Certeau (2008, p.47):

A tática depende do tempo, vigiando para 'captar no vôo' possibilidades de ganho. O que ela ganha, não o guarda. Tem constantemente que jogar com os acontecimentos para os transformarem em 'ocasiões'.

Portanto, temos que tentar compreender a produção desta cultura, e assim, percebermos se há realmente uma cultura juvenil. Se há apenas uma resistência por parte destes jovens em relação às práticas instituídas como "adultas" ou se há uma cultura juvenil, a qual podemos nos apropriar através de várias práticas e experiências, e ressignificá-las para o cotidiano juvenil?; como esses jovens se constroem durante esta época em relação ao que é explicitado pelos adultos, pois, para MAFFESOLI apud GUIMARÃES E MACEDO (s/a):

Falar de jovens é considerar formação de grupos heterogêneos, que foram denominados de "micro-tribos", entendendo que se reveste de características comuns, tais como: sentimentos, comportamento ético forma de comunicação. A escolha e adequação por uma determinada tribo coincide com a integração específica de um grupo de pertencimento, que induz ao exclusivismo, gerando a formação de uma matriz de identidade com suas características visíveis e reconhecíveis. Nas tribos, os jovens ancoram-se na segurança do grupo, assim como adota para si os deveres, os códigos de honra e as obrigações determinadas pela própria tribo.

A partir disso, percebemos como esses jovens criam um sentimento de pertencimento e uma identificação com outros jovens, tendo como eixo-centralizador o mangá e o anime, dispositivos influenciadores com "capacidade" de transformar consumidores em produtores de culturas.

Sabendo que os receptores também podem se tornar produtores, ou seja, os jovens se apropriam dos mangás, e a partir deles, criam novas práticas e

novas vivências que relacionam com o que é mostrado nas páginas ou nas imagens dos mangás e animes, respectivamente (CERTEAU, 2008, p.45), uma vez que essa invenção do cotidiano como diz Certeau (2008), passa principalmente pela questão da assimilação do que é apropriado e posteriormente, como os jovens, enquanto novos sujeitos da história, os ressignificam, criando resistências, utilizando-se de táticas para a construção do seu cotidiano (CERTEAU, 2008).

Cotidiano este que é mostrado de várias formas, como o comportamento, a forma de falar, de vestir ou de se portar diante de algo ou alguma coisa, pois a vida cotidiana se institui como uma complexa rede de comportamentos, de símbolos, normas e crenças.

Nesse ínterim, podemos perceber uma significativa distância entre o olhar do presente por parte dos jovens, criando uma sociedade “particular”, ampla e multifacetada com o ideário do pensamento das pessoas com idade superior às dos jovens.

Presente que se evidencia nas atividades cotidianas, onde cada “tribo” conhece e se faz reconhecer, posto que suas atividades, atitudes e práticas se tornam performativas, ou seja, dá uma forma para quem se expressa.

Por isso que GUIMARÃES e MACEDO (s/a, p.7) corroboram:

O cotidiano apresenta-se como um “celeiro” onde os jovens constroem sua própria base de compreensão e entendimento social. [...] as correntes sofrem interações sociais e entre si ressaltando que os jovens partilham as diversas maneiras de se comunicarem, assim como, os variados valores que defendem. Estes legitimados pela convivência permanente no próprio grupo e pela transição que os jovens fazem em contextos socialmente diferentes.

Tais formas de se vestir, de falar, ou até mesmo de se portar, tornam-se bastante visíveis quando percebemos quando os jovens se apropriam destas mídias, que são depreciadas tanto pela sociedade quanto pelos educadores, afirmando que são mídias ou leituras que são voltadas exclusivamente para o consumo.

Entretanto, não percebem que tanto os mangás quanto os animes, seguem o mesmo ritmo que os jovens contemporâneos, ou seja, são

elementos desfrutados e degustados pelos jovens com a eficiência e o prazer que os demais não veriam.

O consumo destas mídias por parte destes jovens cria culturas, portanto, há uma assimilação por parte dos jovens desta cultura pop japonesa, adequando ao seu cotidiano.

A cultura pode ser entendida como um sistema de signos que se correlacionam com significados produzidos, os quais são o resultado de contextos entre o sujeito da história com suas práticas e experiências vividas no seu dia-a-dia e seu cotidiano, com a mensagem produzida por aquilo que é observado, já que o mangá é resultado de um processo de construção cultural e midiática que abrange uma parcela significativa da população, sobretudo na cidade de Campina Grande - PB

O mangá e o anime, independente da condição social dos jovens, de seu ideário ou estilo de vida, conseguem enquanto artefatos culturais e midiáticos, alcançar recepção entre os jovens. Tais mídias sociabilizam os sujeitos sociais, em torno de suas tramas, temas, personagens e estética usada para que sejam confeccionados. Entendidos como “uma rede de relações interpessoais que expressam uma ampla gama de interesses entre os homens”. (MACHADO, 2006, s/p).

Como MACHADO (2006, p.7) nos conta, essa sociabilidade, essa interação entre pessoas, independente se seu olhar acerca do mundo é parecida com o do outro indivíduo ou não, importa sim, o sentimento de pertença que estejam incrustados no contexto dos mangás e dos animes no intuito de ressignificar o contexto social em que estão inseridos.

Trata-se de uma interação entre diferentes, em torno de objetivos comuns, um espaço de pertencimento que, ao mesmo em que reproduza a lógica do meio no qual se constitui, altera esta lógica, produzindo outros modos de ver e de pensar, muitas vezes opostos ao estabelecido, que transformam o social.

Essa sociabilidade, essa interação entre o próximo, mesmo sendo de “mundos” distintos nos leva a pensar na própria questão da construção da identidade, ou seja, pensarmos que estas mídias, como são tratadas os

mangás e os animes, nos levam a refletir a respeito da própria identidade como este sentido único e imutável, está sendo desconstruído.

HALL (2006) nos ajuda a refletir ao afirmar que esta sociabilidade vem a partir da percepção de sociedade multicultural, na qual percebe-se que os indivíduos estão perdendo “o sentido de si” (HALL, 2006). Um “si” estável, imutável, alheio às mudanças, um “si” essencial que possui uma identidade central/mestra, aquela que gerencia.

Percebemos, portanto, que há uma “crise de identidade” como testifica MERCER apud HALL (2006, p.13) em que “a identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza”. Essa sociedade moderna vive em constante mudança, o que ajuda a influenciar também a própria identidade.

Identidade que é ressignificada a cada momento e ocasião, dessa forma, o sujeito age de acordo com a situação que lhe é imposta no momento. Portanto, como afirma HALL (2006), “o sujeito assume identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente”. (Hall, 2006, p.13).

A partir disso, entendemos o lugar que se encontram os animes e os mangás no ideário jovem: um lugar estratégico⁴, que norteia pensamentos e mudanças comportamentais na construção de um imaginário e de identidades.

Até a própria questão de construção da identidade surge da relação de negociação com a própria mídia, com o próprio mangá e anime, já que são espaços que acionam saberes e modos de percepção, pois ao ler um mangá ou assistir um anime, o jovem se apropria e ressignifica o seu cotidiano, como afirma CERTEAU (2008, p.49), tratando essa apropriação como astúcias, em relação ao próprio anime e mangá, posto que estas práticas são elaboradas no cotidiano.

Cotidiano que se re-configura com a apropriação e a utilização do mesmo, como parte integrante e fundamental de um novo cotidiano do jovem, visto que o jovem e sua relação com o mangá, nos leva a entender que é

⁴ Estratégico no sentido de tomarmos o mangá como artefato utilizado como estratégia a partir do pensamento de Michel de Certeau que menciona que as produções são estratégias. Com isso, a apropriação dos mangás por parte dos jovens, se configura como uma tática estabelecida, visando a ressignificação dos mesmos aos seus próprios interesses.

necessário ir além de um cotidiano, buscando outros elementos que não estão presentes na sua realidade, apenas são encontrados no nosso imaginário, em nossos anseios e sonhos.

Ela transforma a propriedade do outro em lugar tomado de empréstimo, por alguns instantes, por um passante. Os locatários efetuam uma mudança semelhante no apartamento que mobíliam com seus gestos e recordações; os locutores, na língua em, que fazem deslizar as mensagens de sua língua materna e, pelo sotaque, por “rodeios” (ou giros) próprios, etc., os pedestres, nas ruas por onde fazem caminhar as florestas de seus desejos e interesses.(autor,ano,página)

O mangá e o anime nos faz tecer um imaginário, segundo as práticas e vivências apresentadas e reproduzidas em suas páginas e em suas cenas. Segundo FERNANDES (s/a, p.12):

Na leitura do mangá a experiência trocada e os valores implícitos são objetos de discussão. Os mangás, [...], são lugares de elaboração de fantasias e de resgate de valores. Esse jovem é um narrador que retira da sua própria experiência com o mangá o que narra e a incorpora às coisas narradas.

Nesse ínterim, podemos perceber que o mangá e o anime são artefatos culturais, que possibilitam aos jovens construir representações de si e do mundo, isto porque o mangá proporciona a construção de identidade juvenil, protagonizada não apenas nos hábitos de leitura do mangá, mas em modos e formas de se vestir e isto se torna um elemento identificador desta juventude.

Compreendemos por cotidiano a partir da idéia de CERTEAU (2008) que estes jovens vão representar seus gostos, leituras e interpretações do mangá. No contexto da história cultural é possível discutir sobre os mangás, porque eles possibilitam, sob o ponto de vista da pesquisa histórica, um fazer história alçado em um saber-fazer história, ou seja, nas representações do mangá e seus usos pelos consumidores, se torna possível compreender um viés juvenil e seu protagonismo, visto ser imprescindível discutir sobre juventude enquanto uma construção histórica e cultural, pois é pela cultura dos mangás que a juventude que a recebe é representada.

Corroborando com a idéia de CERTEAU (2008), PESAVENTO, (2005, p.42-43) afirma que:

A proposta da Historia Cultural seria, pois, decifrar a realidade do passado por meio das suas representações, tentando chegar àquelas formas, discursivas e imagéticas, pelas quais os homens expressaram a si próprio, e o mundo. [...] A história Cultural se torna assim, uma representação que resgata representações que se incumbem de construir uma representação sobre o já representado.

Através do que foi exposto, tentamos mostrar que por meio de certos aportes teóricos podemos perceber que a sociedade está “esfacelada”, ou seja, fragmentada. Nesta fragmentação, identificamos que a juventude em questão não possui apenas uma identidade, mas sim várias, como percebemos com HALL (2006), a partir do momento que há esta “celebração móvel” que o mesmo menciona, onde o jovem se apropria de práticas e de vivências que estão representadas no mangá e no anime, e passa a questionar se há realmente uma cultura juvenil, permeada por identidades multifacetadas, que entendemos como as “tribos” jovens. Diante disso, percebemos que mesmo os jovens sendo de tribos e estilos diferentes, apreciam o enredo dos mangás e animes e vêem que o que é representado nas páginas e nas cenas, se assemelha com suas experiências de vida.

Esses artefatos culturais são representações do real, e não o real, os quais são feitos e moldados a partir do olhar e da visão de mundo do autor/produtor/criador destas mídias. Entretanto, mesmo sendo feito a partir das visões de mundo de um outro, os jovens se apropriam e ressignificam o seu próprio cotidiano, como constatamos em Certeau (2008), da apropriação de práticas e ressignificações.

2.2– Mangás e Animes: Historicizando sua criação e o seu *lócus* de criação

O mangá e o anime, a partir de nossa ótica, olhar que está configurado na apropriação de práticas e ressignificadas ao seu cotidiano, criando novas práticas, podem ser considerados artefatos que produzem cultura e estimulam o consumo.

Nesse sentido, nossa discussão se envereda para que haja uma contextualização do que é o mangá e o anime, de onde são provenientes e como surgiram, o que é o mangá moderno e suas diferentes ramificações, como é o próprio anime, haja vista que precisamos ter leituras e estudos para que possamos fazer uma correlação entre o mangá, o anime e sua interação com o ideário jovem, na tentativa de expô-los como artefatos culturais e midiáticos, pois os animes, enquanto ramificação, tornou-se um “produto de exportação” japonês em um rápido veículo de divulgação da cultura japonesa.

Essas leituras nos propiciam contextualizar o objeto de pesquisa, olhando para o cotidiano e as práticas culturais deste povo, que no caso citado é o povo japonês. Através da cultura nipônica, percebemos como foi a criação deste dispositivo de influência cultural. O mangá é uma história em quadrinhos japonesa que possui características distintas em relação às histórias em quadrinhos que provem dos Estados Unidos da América.

Para falarmos sobre o percurso dos mangás e animes, torna-se fundamental refletirmos sobre as mudanças operacionalizadas na sociedade japonesa, como se deu o período de abertura política, o qual ocorreu no início da Era Meiji, no século XIX (a partir de 1867), chamada de “Florescimento Cultural”. Como afirma WATSUKI E SHIZUKA (2006), “Mas já era o décimo primeiro ano da Era Meiji. O país estava em pleno Florescimento Cultural” (2006, p.30), nome do período de grande modernização dos costumes e de ocidentalização que ocorreu durante a Era Meiji.

Desse modo, muitos dos costumes estrangeiros foram incorporados ao cotidiano do japonês como o terno, as comidas (os *gyunabe*) e os livros ocidentais, tais como holandeses estudados pelos Japoneses (*rangaku*) como forma de se

“ocidentalizar”. Outra forma de ocidentalização eram as vestimentas como WATSUKI E SHIZUKA (2006, p.95) afirmam:

Vestir uma roupa ocidental era considerado o símbolo do Florescimento Cultural. O modelo de roupa ocidental que foi importado nessa época foi o conjunto de terno completo – com paletó, colete e calça.

Durante a Era Meiji, o Japão abriu suas fronteiras para a influência estrangeira, principalmente a partir da chegada dos “navios negros de Perry”, que aos olhos dos japoneses, causaram grande alvoroço onde aportaram, como foi o caso de Yokohama, liderados pelo comandante Matthew Perry, da marinha norte-americana, que veio em missão “diplomática” em nome do presidente dos EUA, Millard Fillmore. Estes reivindicavam a abertura imediata dos portos japoneses aos navios de bandeira estadunidense, desencadeando o *BAKUMATSU*, o qual se compreende no fim do *Shogunato* em 1853/54. BATH (1993, p.33) nos diz que,

Com isso iniciava-se a modernização, trazendo o aumento incessante do intercâmbio com os países Ocidentais, a queda de Tokugawa e do regime do Shogunato, a restauração imperial.

Portanto, com a modernização tudo que fosse possível para levar ao mundo o “Novo Japão” era benéfico, como as pinturas feitas desde o Período Edo (1603-1867), espécie de xilogravuras, BATH (1993, p.50) menciona, “a xilogravura é no Japão uma arte original, e constitui a base de uma série de outras formas de gravuras que ganharam fama no Ocidente”. Dentre essas “outras formas” se insere os *NISHIKI-E*, segundo WATSUKI E SHIZUKA (2006, p.102),

Nishiki-e são xilogravuras coloridas do ukiyo-e, também chamadas de Edo-e. Durante a Era Edo, havia a predominância das gravuras de atores famosos e de paisagens, mas, na Era Meiji a variedade de temas aumentou, retratando diversas épocas, [...], especialmente, desenhos de lutas de heróis, homens valentes e belos guerreiros do período da época da Restauração Meiji até a guerra Seinan.

Com esse grande desenvolvimento, o Japão vislumbrou condições de entrar em pé de igualdade com as grandes potências mundiais, a partir daí nasceu um

sentimento de nacionalismo exacerbado no âmago dos japoneses, que posteriormente culminou com a sua derrota na II Guerra Mundial (1940-1945), no intuito de exterminar o seu antigo “aliado” da órbita do Oceano Pacífico, entretanto, o grau de desenvolvimento atingido pelos japoneses não era em nada superior ao seu rival como afirma BATH (1993, p.34). Sobre essa política:

O governo do general Tojo se entusiasmou com a expectativa pouco realista de eliminar os Estados Unidos como potência na região do Pacífico, para executar em larga escala o projeto de uma “Esfera de Co-Prosperidade na Ásia Oriental”.

Assim, houve uma intervenção dos Estados Unidos na política, economia e meio social do Japão, por exemplo, a Marinha e o Exército foram abolidos, as antigas indústrias de cunho bélico foram substituídas por indústrias de alta precisão e nesse contexto percebemos como o Japão estava durante o decorrer deste período compreendido como Moderno e então compreendermos as representações dos costumes japoneses que influenciaram o mundo.

Mesmo com um grande desenvolvimento adquirido desde a Era Meiji até a época atual, que compreende a Era Heisei (“a realização da paz”), houve um processo de modernização posto em prática pelo governo no decorrer da história recente do Japão, os costumes não são esquecidos pela sociedade, “a mulher japonesa, embora hoje tão ocidentalmente elegante, usa com freqüência na rua o quimono” (SALES, 1979. p. 21).

Como se percebe, discutirmos um pouco sobre os costumes e as tradições dos japoneses, inclusive a criação dos mangás como forma de representação do seu cotidiano e da sua percepção de ver o mundo que está ao seu redor. E uma das formas mais evidentes para reiterar o que foi comentado são as vestimentas, a própria religião, o senso estético e sua incrível educação em relação aos padrões ocidentais.

As primeiras versões de gravuras japonesas que viriam a ser posteriormente o mangá, tem início com os “*Emakimonos*” no século VIII d.C. no período Nara, então capital do “Japão”, [...], onde se é datado o surgimento das primeiras gravuras/pinturas chamadas de “*Ukiyo-e*” que eram feitas a partir de desenhos talhados em madeiras como se fossem xilogravuras.

Desse modo, se faz necessário entender o contexto histórico que contribuiu para a culminância do mangá, como a partir do século XIX o intercâmbio cultural entre os Estados Unidos e o Japão chegou ao ápice, entretanto, no século XX, posteriormente ao subjugo político, econômico e militar, após o fim da II Guerra Mundial na qual, o Japão saíra derrotado, juntamente com Alemanha e Itália. Esse domínio acarretou na promulgação de uma nova constituição japonesa, construída e moldada a partir dos ideais ocidentais, na perspectiva dos Estados Unidos.

Trazendo para os nossos objetos de estudo, essa interação fez-se notar devido ao aperfeiçoamento dos “*Ukiyo-e*”, ou seja, unindo a forma e a estética dos mesmos com um grande recurso midiático que (re)afirmava o poder dos Estados Unidos: o cinema.

Assim posto, o cinema é um agente influenciador que simbolicamente ajudou a construir a identidade do “novo” Japão juntamente com o mangá, se apoderando deste recurso para difundir a imagem que mescla o tradicionalismo japonês em todas as suas esferas, as influências ocidentais, principalmente dos Estados Unidos, gerando um discurso parecido com “*The American Way of Life*” (“O modo de vida Americano”), portanto, o discurso empregado facilitou a entrada da cultura japonesa no mundo ocidental, ou seja, “o poder quase mágico das palavras [discurso] resulta do efeito que tem a objetivação e a oficialização de fato que a nomeação pública realiza a vista de todos” (BOURDIEU, 1989, p.117)

Um dos canais de legitimação deste discurso e deste poder influenciador foi o mangá, pois é através das representações que são encontradas nos mesmos, que fica explicitado as particularidades e as vivências do povo japonês. Isso pode ser materializado através das “vestimentas, da própria religião, do senso estético e a sua incrível educação em relação aos padrões ocidentais”.

Com isso, um olhar renovador foi lançado na sociedade, diferente no que concerne à própria mídia, a própria construção de estruturas e estéticas de história em quadrinhos, mas principalmente, no que concerne à produção de ideários dos jovens.

Vários materiais tais como livros, animes e os próprios mangás são usados como forma de reiterar e re-afirmar seus costumes perante a sociedade oriental e principalmente ocidental, sendo um grande meio para garantir essas representações dos Japoneses. Conforme assevera Bath (1993), “O Japonês tem

um forte senso estético, que se manifesta especificamente na produção artística e, de modo geral, nos seus hábitos, no modo como vive e em tudo o que faz”. (BATH, 1993, p.43)

Assim, tudo que o japonês produz, ele pensa no seu senso estético, pois faz parte da sua cultura. Do mesmo modo, os mangás estão estritamente ligados a este senso estético, de refinamento e de acabamento. Estética que será (re)definida a partir do público-alvo em questão, pois sabemos que a produção dos mangás atende a várias públicos – consumidores não se restringindo apenas às crianças e adolescentes, por isso as editoras e, principalmente, os mangakas tentam abranger o mercado consumidor com vários estilos de mangás que se relacionem com a respectiva faixa etária dos jovens.

Dentre esses estilos e visões de mundo, podemos destacar: **SHONEN**: endereçado ao garoto jovem ou adolescente, com histórias de ação e aventura. Ex: Cavaleiros do Zodíaco e Samurai X: Rurouni Kenshin; **SHOUJO**: Direcionado ao público feminino e também juvenil, é marcado por histórias cotidianas e de cunho sentimental. Ex: Sailor Moon e Sakura Card Captors; **GEKIGÁS**: Direcionado ao público adulto com traços mais realistas Ex: Crying Freeman; **HENTAI**: É endereçado ao público adulto, e tem como marca o estilo pornográfico, Ex: Orange Piece, o qual se subdivide em mangás heterossexuais e homossexuais, os quais se subdividem em: **YURI** (homossexualidade feminina) e **YAOI** (homossexualidade masculina). Há também mangás direcionados ao público adulto (homens e mulheres) denominados **SEINEN** e **JOSEI**, respectivamente.

É interessante mencionar a dialética existente entre o ocidental HQ e o oriental MANGÁ, priorizando o mangá, onde percebe-se que os mangás possuem muitas páginas onde não há nenhum diálogo, ou seja, a imagem, os traços suprem a necessidade de conversas. É válido notar que o mangá é produzido em páginas preto-e-branco, com papel que se assemelha ao reciclado, para se tornar mais acessível ao público em geral, são lidos da esquerda para direita e uma das principais diferenças entre eles é como você os lê, de “trás para frente”.

Influenciados por europeus e pelos americanos, os autores de mangás (*Mangakas*) como Osamu Tezuka considerado o “deus do mangá moderno” toma como inspiração traços gráficos de Walt Disney e Max Fleischer, dando uma maior expressividade aos seus desenhos, com personagens produzidos com cabelos

espetados, porte físico magro, grandes olhos, ou seja, utilizava-se desses artifícios para fazer uma representação da fisionomia japonesa, mesmo que saibamos que a fisionomia dos mesmos não é esta. Há também a utilização de linhas livres para representar velocidade e movimentação. Mas estas representações significaram posteriormente o conceito de estética japonesa.

Dessa forma, clássicos de Tekuza como “A Princesa e o Cavaleiro” e “Astro boy” ganharam o mundo e por consequência o Brasil, tornando-se os pioneiros a se enveredar nos campos internacionais de divulgação e de consumo.

Portanto, o mangá como qualquer outro agente influenciador, vem atrelado à visão de mundo do autor, suas percepções e como compreende o cotidiano da sociedade, já que o mangá é oriundo da sociedade japonesa, o seu intuito é tentar mostrar a realidade através dos conceitos que formam o sentido de representação, como: uma linguagem diferenciada, a simbologia das práticas culturais e a materialidade dos objetos de difusão dessa simbologia. Desse modo, a representação é a união desses três conceitos.

É confirmada essa interpretação/visão de mundo proveniente da subjetividade que de acordo com CERTEAU (2007), mostrou-se que toda a interpretação histórica depende de um sistema de referência; este sistema permanece numa “filosofia” implícita particular; que infiltrando-se no trabalho de análise, organizando-se à sua revelia, remete à “subjetividade” do autor. (CERTEAU, 2007, p.67)

Tendo em vista este aspecto, o mangá com a sua versão mais animada que o anime, através de suas representações e de seus simbolismos consegue expandir a cultura japonesa ao mundo em todas as vertentes, pois há uma gama enorme de temáticas e tipos de mangás que são direcionados ao público adolescente, tanto para o masculino (Rurouni Kenshin: Samurai X) como feminino (Sakura Card Captors), chamados de *Shounen* e *Shoujo* mangás respectivamente. Já que, “A representação não é uma cópia do real, sua imagem perfeita, espécie de reflexo, mas uma construção feita a partir dele” (PESAVENTO, 2005, p.40).

Os mangás “tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra – e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os ‘niponizaram’ de forma a criar um vínculo narrativo com suas próprias características” (GRAVETT, 2006, p.14)

A partir do momento em que os “*mangakás*”, criadores de mangás, ressignificaram toda a influência apropriadas tanto do cinema europeu quanto estadunidense e “niponzaram” suas histórias em quadrinhos, conseguiram de forma bastante significativa, tornar a cultura japonesa mais “palatável” aos olhos da cultura ocidental, ou seja, sem tanto estranhamento ao outro (japonês), tornando-os ávidos “devoradores”/consumidores de produtos que estejam relacionados à esta cultura milenar.

LUYTEN (2005, p.102) afirma que,

“O poder visual da narrativa dos quadrinhos japoneses, bem como sua abordagem criativa (comum no melhor das artes seqüenciais do mundo), [...], faz das HQs uma das mídias mais completas, que não a tornam apenas popular, mas que em seu aspecto ‘pop’ tem poder elucidativo, contestador e didático”.

Dessa forma, cria-se uma representação do real, representação que, aos olhos dos jovens, torna-se sugestiva e interessante, bem mais próxima do seu cotidiano, de suas práticas e vivências do que em relação aos preceitos instituídos tanto em casa quanto pelos dispositivos institucionais. Por isso, que a relação entre quem produz e quem consome estas mídias, animes e mangás, está se estreitando, devido ao interesse de ambas as partes, onde um busca se adequar aos anseios e gostos do outro, uma vez que na cultura das mídias “a audiência visada tende a escolher suas mensagens, aprofundando sua segmentação, intensificando o relacionamento individual entre emissor e o receptor” (SANTAELLA, 1992, s/p).

Nesta “relação individual” mencionada por SANTAELLA (1992) da própria concepção de cultura das mídias, questionamos: será que realmente há uma cultura juvenil? . Percebemos de maneira clara que estes jovens, não apenas falando daqueles que apropriam e ressignificam o objeto de pesquisa em questão ao seu próprio interesse, mas, sim de todos os jovens que ao menos uma vez na vida já escutaram, leram ou até mesmo assistiram Pokémon, os quais já ou viram da mesma forma também de Cavaleiros do Zodíaco e de maneira respectiva: “Pikachu, choque do trovão!”, como também “Me dê sua força Pegasus!”.

A partir disso, quem nunca gritou estas exclamações, mesmo sendo de brincadeira. Entretanto, o interessante por tais questionamentos, é que esta cultura que se tornou popular em todo o mundo, inclusive no Brasil, influencia direta e indiretamente os jovens. Tal influencia é percebida na (re)criação de sua identidade como também nas suas práticas, ou seja, agregando tais práticas às nossas vivências, criando uma interação cultural como diz Ginzburg (1987), nos apropriando de tal paradigma proposto, que discutia sobre as “trocas culturais”, entre erudito e o popular. Conforme MELLO e SILVA JUNIOR (2006), “A questão da circularidade entre culturas volta à baila, dizendo que “[...] talvez seja possível perceber uma convergência parcial entre os círculos mais avançados da alta cultura e os grupos populares de tendência radical” GINZBURG apud (MELLO e SILVA JUNIOR, 2006, p. 144)”.

Trazendo para nossa ótica, percebe-se que, tais práticas, explicitadas na cultura pop japonesa, que chega à “mesa” destes jovens, geram uma identificação com a mesma, proporcionando tal interação, tal “circularidade”. Pois HALL (2006, p.13),

À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.

A partir da identificação por parte dos jovens, é dado a estas representações da cultura pop japonesa legitimidade, fazendo assim, uma relação de contrários, ou seja, uma relação entre o produto (mangás e animes) com o consumidor (jovens) como BOURDIEU (1989) atesta como legitimidade social, já que “a força do simbólico se dá pela sua capacidade de mobilização e legitimidade social” (PESAVENTO, 2005, p.41).

Esta força simbólica apontada por BOURDIEU (1989), também tem suas ramificações, desdobramentos, posto que, como fora falado anteriormente, os mangás são artefatos culturais e midiáticos que possuem vários interesses, que visam também o consumo, já que são mídias geradoras e produtoras de identidades, “modas” e gostos, como também geram sobre os jovens uma certa influência.

Como artefatos culturais e midiáticos, o mangá possui um importante aliado como gerador de identidades: o anime (desenho animado japonês). Como afirma LUYTEN (2003, p.7-8):

Mas foram os desenhos animados, os animês, que deram grande difusão ao conhecimento dos mangá, cujas séries penetraram primeiramente pela TV e mais tarde pelo cinema. Foi também a época em que as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começaram a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais. Mas a partir de 1994 quando a indústria cinematográfica japonesa destinou uma verba considerável (cerca de cinco bilhões de dólares) os desenhos animados – como *Tamaki Gasse* e *Pompoko*, os animês se multiplicam em quantidade e qualidade. E assim se inicia uma nova era de difusão de outros bens culturais – o da moderna cultura pop japonesa. Os desenhos japoneses como bem sabem, chega a terras brasileiras nos anos de 1980 e 1990, ao contrário dos mangás tiveram auge de títulos e vendas no final dos anos 1990.

Muitos animes chegaram ao Brasil inicialmente em formatos de filmes como “Akira”, posteriormente Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco levaram ao “encantamento” da cultura japonesa e principalmente a cultura pop que provém da juventude japonesa, desta forma, as representações do ideário de juventude são bastante significativas no Brasil.

Um grande exemplo dessa cultura pop japonesa no Brasil foram os *Toskusatsu*, seriados de heróis com atores reais. Essa denominação é utilizada geralmente para os seriados como o National Kid, o Ultraman, Black Kamen Rider e Power Rangers. Os *Toskusatsu* ajudaram a propagar a cultura pop, a influenciar os gostos da juventude e também inspiraram os interesses da mídia brasileira, juntamente com os animes, já mencionados anteriormente.

A cultura pop japonesa atinge fortemente a mídia ocidental e por isso é constantemente foco de estudos dentro e fora do Japão. Como no Brasil, em todos os países da América, os animes vem roubando o horário nobre dos desenhos animados ocidentais. (RODRIGUES, 2008, p.04)

Essa cultura pop japonesa possui muitas representações, mas tendo aqui como principais os animes, os *Toskusatsu* e os mangás, que se moldaram aos gostos juvenis, principalmente os animes por possuir uma facilidade maior de propagação entre os jovens, já que os mesmos aparecem na mídia nacional e

muitos foram exibidos na TV aberta, o que ajuda muito essa difusão dos animes é a mídia se a inseríssemos no conceito de *Cibercultura* com a facilidade de acesso à internet.

Mostram-nos também as imagens do corpo no hiper-realismo; a televisão e seus espetáculos que encenam a transparência total; a galáxia internet e seu dilúvio de fluxos numéricos (milhões de sites, bilhões de páginas, trilhões de caracteres, que dobram a cada ano). (LIPOVETSKY e CHARLES, 2004, p.55)

Como exposto até o presente momento, os animes e o próprio mangá fazem parte do cotidiano juvenil e a partir dos mesmos, os jovens se identificam com as tramas e com todo o contexto que o cercam, através das práticas culturais, de suas representações, até mesmo pela juventude, dando a conhecer as suas práticas e fazendo-se reconhecer como testifica BOURDIEU (1989), tornando simbolicamente forte.

Partindo desse pressuposto, a mídia se apropria deste conceito para todos os seus produtos, mas tendo como *corpus* os animes para que este influencie o estilo de vida deste sujeito, a juventude. Podemos perceber isto no anime "Sakura Card Captors", o estilo do anime e do mangá atende a todos os "pré-requisitos" necessários para fazer sucesso: traços simples, personagens bonitinhos, inocência nas ações, amor, magia e muitos outros, conseguindo atingir o âmago dos jovens que denominamos *Otakus*.

Sakura Card Captors foi sucesso entre os Otakus japoneses e, no Japão, esse desenho teve forte direcionamento para agradá-los. "Sakura Card Captors foi escolhido para ser o primeiro lançamento em mangá da editora JBC no Brasil e, além disso, ficou durante muito tempo no horário nobre de desenhos animados da Globo" (RODRIGUES, 2008, p.10).

Com essas características, o anime e mangá Sakura Card Captors fez / faz sucesso juntamente com os seus subprodutos feitos a sua representação, fazendo com que a juventude se aproprie do discurso produzido pelo anime.

O ideal de amizade é muito difundido nos animes e mangás japoneses, mostrando que os amigos são muito importantes na construção do jovem/pessoa, tendo como representação o personagem em si. O apego à obediência, às regras e normas são fundamentais na construção do "Ser - japonês".

Outro ponto que se difere muito das histórias em quadrinhos dos Estados Unidos, juntamente com os seus cartoons reside no fato do seu personagem ser tão humano quanto o telespectador ou leitor, ou seja, o personagem não adquire poderes e força de um momento para o outro e sim, através de muitas dificuldades e percalços ao longo do caminho, pois cometem erros, passam por crises existenciais, sofre de amor, ódio, solidão entre outras coisas, o que é peculiar ao ser humano e principalmente aos jovens.

Dessa forma, os animes conseguem influenciar de forma bastante eficaz o imaginário e as práticas deste jovem, pois o mesmo percebe que o personagem não difere muito dele, nesse sentido, o jovem se vê no personagem e o personagem é visto no jovem através de suas práticas, como um espelho, sujeito (real/jovem) e imagem (representação/personagem).

Concordando com MACHADO (2006, s/p), posto que, tanto os animes quanto os mangás são utilizados como um dispositivo influenciador pela mídia como forma de consumo para os jovens, ou seja:

A mídia costuma se beneficiar dessas culturas juvenis, tratando os jovens como consumidores. Segundo FISCHER (2008), trata-se de um “comércio dos sentidos”, entendido como mercado midiático competitivo, cujas intermináveis sensações penetram (em) nossa sociedade de inúmeras maneiras, atravessando diferentes grupos sociais e criando culturas. Valores, crenças e opiniões costumam estar embutidos nas produções midiáticas que comercializam sentidos, sobretudo as produções audiovisuais, entre as quais está o desenho animado, objeto privilegiado de fruição dos jovens frequentadores dos animencontros.

Nesse contexto, observamos que, desde a gênese das gravuras que viriam a ser posteriormente o mangá moderno, estes possuem importância como artefato cultural e midiático, pois podem ser apropriados como um dispositivo influenciador para a própria juventude “cansada” de “dogmas” e práticas que não condizem com o seu cotidiano. Assim, a juventude se identifica com as páginas dos mangás como se fosse lícito aos seus olhos os imitarem, visto que as experiências que os personagens possuem, em muito se assemelham àquele ideário jovem, de recusa às práticas que os mesmos entendem como práticas de um mundo adulto, que não condiz com suas preferências, gostos, anseios como também com o seu dia-a-dia.

Percebemos que, a partir do mangá, surgem novas formas de passar essa “atitude jovem” que é tão representada nas páginas em preto e branco do mangá.

Dentre essas formas está o anime, que por ser uma mídia digital, a sua velocidade de contato com a juventude supera a dos mangás, pois nesta sociedade hiper-moderna como menciona LIPOVETSKY E CHARLES (2004), há trilhões de formas de se comunicar e consumir. No que concerne ao consumo, trazendo para o nosso objeto de pesquisa, vislumbramos os animes. Estes chegaram com força total, principalmente na década de 1990 no Brasil e, por conseqüência, aqui em Campina Grande – PB, tornando-se um grande agente influenciador na construção de uma identidade ou de identidades juvenis.

3. Na Arte dos Mangás e Animes: Histórias que inventam sujeitos e suas subjetividades

Neste capítulo, trataremos sobre a relação dos animes e mangás com os jovens de Campina Grande – PB, como eles interagem com estas mídias, como se apropriam das mensagens que são dirigidas aos mesmos, transformando seu cotidiano a partir das intencionalidades propostas pelos animes e mangás.

A partir da fala destes jovens, tentaremos perceber como se sentem em relação à cultura dos mangás e dos animes, sua interação a partir de um centro difusor desta cultura na cidade de Campina Grande – PB.

Tornando-se um local importante de reunião, descontração, de consumo destas mídias, o que lhes proporcionam no que concerne à eventos que tratam desta cultura japonesa dos mangás e dos animes, fazendo com que a juventude conheça e reconheça este poder simbólico implementado.

3.1 - Como os mangás e os animes, enquanto mídias são recepcionados entre os jovens campinenses

A partir do que foi exposto anteriormente, fizemos uma contextualização do que se trata o mangá e o anime e qual o seu grau de influência enquanto dispositivo estratégico, com base no conceito de estratégia e tática de CERTEAU (2008), mostrando que ao serem produzidas, estas mídias influenciam a juventude.

Percebemos isso no momento em que os próprios jovens se apropriam das representações explicitadas nas páginas destes artefatos, e nas cenas dos mangás e animes, respectivamente. Apropriação que produz uma nova cultura juvenil, baseada nas práticas e nas experiências mostradas nestas mídias.

Nessa contextualização, também tentamos mostrar que os jovens estão intrinsecamente ligados a estas mídias. O mangá e o anime tem sua importância no cotidiano juvenil, tanto pela sua capacidade de gerar consumo

como também de gerar produção e ressignificação cultural por parte destes jovens.

Portanto, é lícito discorrer como estes jovens se apropriam destas mídias, mostrando assim, um “itinerário” destes dispositivos midiáticos até as “mãos e olhos” destes jovens, até chegarmos a Campina Grande – PB, *lócus* de nossa pesquisa, como também percebermos que estas mídias produzem efeitos culturais no nosso *lócus*.

Os animes chegaram com mais ímpeto no mercado brasileiro principalmente nos anos de 1970 e 1980, com grandes clássicos, como já mencionados anteriormente, entre eles SPEED RACER e AKIRA, datados de meados da década de 1960 para 1970 e de 1988, respectivamente.

Diante do que foi exposto, nota-se que muitos dos animes que desembarcaram no mercado brasileiro, produziram novas práticas culturais, pois, os animes tornaram-se atraentes em um mercado emergente e ávido por produtos novos. Estas representações são mencionadas e repassadas, principalmente através da tela da televisão, e nesse sentido, configuram-se em uma nova cultura, uma cultura pop.

Esta cultura pop está ligada essencialmente ao consumo, neste caso, o de animes, ou seja, fica explícito que o jovem, ao ressignificar suas práticas e o seu cotidiano a partir do que é exposto nos animes, se interliga ao digital, “menosprezando” a sua relação com as demais pessoas ao seu redor, criando assim, um mundo particular. Desse modo, novamente entramos no conceito de *cibercultura* de LIPOVETSKY E CHARLES (2004).

Nessa relação do jovem com o digital, ou seja, daquele jovem que, adéqua o seu cotidiano ao cotidiano do digital, do anime, estão os *Otakus*.

LUYTEN (2005, p.38) afirma que o termo *otaku*:

É uma gíria em japonês que designa fãs de anime pelo hábito que estes possuem de ficar muito tempo em casa, isolados diante da TV e de equipamentos, assistindo a desenhos, jogando videogames, absortos ao ponto de se comportarem de forma doentia. [...] os *otakus* são conhecedores fanáticos de um determinado assunto incomum, obtuso ou complexo.

Os maiores expoentes dessa cultura são os *Otakus*, que são em sua grande maioria jovens. Conceitualmente, o otaku é aquela pessoa que se identifica

com o que é apresentado e representado nos objetos japoneses, principalmente nos mangás, animes e videogames e os adiciona às suas práticas culturais.

Há várias opiniões a respeito dos otakus no que concerne à sua representação, muitos autores como BARRAL (1999) afirma que os mesmos são párias da sociedade, ou seja, excluídos do meio que vivem. Para ela, os otakus são “transformados em desadaptados sociais [e] desconfiam das relações interpessoais” BARRAL apud RODRIGUES (2008, p.09).

Entretanto, percebemos que essas opiniões são muito genéricas, pois a cultura Otaku é analisada sob uma perspectiva preconceituosa, ou seja, a partir de um discurso de cultura superior e inferior, deixando de compreender que há várias particularidades (culturais) em todo o globo terrestre. O Termo Otaku pode ser traduzido como alguém que goste muito de algo, que possui hobbies, pois “todos tem um pouco de otaku, uns são otakus de carros, outros de bonecos, outros de quadrinhos, e por aí vai” (RODRIGUES, 2008, p.09).

Podemos, no entanto, considerar que os otakus são importantes para a nossa discussão, pois os mesmos se constituem em peça fundamental na construção do nosso texto, principalmente na relação da mídia com os jovens e na construção da personalidade e imaginário, que abrange uma quantidade formidável de pessoas, os quais podemos partir de um discurso de poder simbólico que não são apenas uma pequena “tribo” posto que, aqui “A mentalidade e o gosto otaku espalharam-se de tal forma e são tão diversos atualmente, que os otakus não mais podem ser chamados de uma tribo.” OKATA apud RODRIGUES (2005, p.10).

Podemos vislumbrar essa influência no que concerne às práticas da arte de *Cosplay* que significa “brincar de customizar”, ou seja, a produção de roupas e acessórios dos mangás e animes, fazendo desses otakus o modelo ideal dessa influência midiática e relação de poder que é explícita nas duas visões, ou seja, um precisa do outro pra se manter: os consumidores e difusores dessa cultura/produtos (otakus) e produtores e do outro lado, os influenciadores que estão interessados na massificação do seu produto perante a sociedade (através da mídia), dessa forma, não há uma cristalização das estruturas de poder.

E no Brasil não é diferente a relação de influências e poder entre os nossos jovens, a cultura otaku e a mídia. Desse modo, o mangá é bastante difundido, e suas representações servem de influência para a juventude campinense de várias

maneiras, tanto na compra de mangás, assistindo animes, usando cabelos espetados, escutando música japonesa, o que significa que uma parte do Japão se incorpora na vida de muita gente no Brasil.

O Brasil possui uma ligação muito forte com a cultura japonesa, recentemente completou-se 100 anos de imigração deste povo no Brasil, e, nesse sentido, internalizamos muitas práticas culturais e nos tornamos consumidores assíduos de tudo que diz respeito ao Japão, seus desenhos, os mangás, a comida, filosofias, as práticas esportivas como o judô entre outros. Assim, muitos dos lançamentos de animes como também dos mangás, chegam ao nosso país.

Muitos jovens se identificaram através dos comportamentos, anseios e desejos que estão direcionados à própria questão da identificação com os (as) personagens dos animes e mangás e com estilo de vida que se assemelha com o do jovem japonês.

Hoje, esta troca cultural entre Japão e Brasil não se dá apenas através das tradições construídas em nossa mente do que representa o Japão, como a educação, os “bons modos” (Bushidô), a religião e o apego à disciplina e à hierarquia, mas sim, ao “novo” Japão que é apresentado ao principalmente aos jovens de hoje, onde há uma relação estreita com o mundo virtual.

Esse novo Japão tem entre suas representações, as J-musics, eventos específicos para este público alvo, locais que comercializam produtos referentes a esta cultura pop japonesa, ressignificada pelos jovens brasileiros e em especial, pelos campinenses que se apropriam destas representações e as inserem em seu cotidiano, como nos convida CHARTIER (2002, p.74)

A representação é instrumento de um conhecimento mediato que revela um objeto ausente, substituindo-o por uma “imagem” capaz de trazê-lo à memória e “pintá-lo” tal como é. A relação de representação, assim entendida como relação de uma imagem presente e de um objeto ausente, um valendo pelo outro, sustenta toda a teoria do signo do pensamento clássico.

Estas novas representações se tornam perceptíveis na cidade de Campina Grande – PB, a partir do momento que este anime e posteriormente este mangá começam a ser comercializados, inicialmente nas bancas de jornal, encaradas como uma revista comum por muito tempo. Com isso, a venda do

mangá era bastante difundida na cidade, pois haviam muitos locais de venda desta mídia impressa.

Num primeiro momento, com relação ao consumo de animes, este era realizado de forma bastante limitada/particular, já que não se vendiam cópias dos animes em um preço acessível ao público. Entretanto, o consumo desta mídia visual deve-se à televisão, que na década de 1990, principalmente devido à extinta TV Manchete, possuía em sua grade de programação, vários animes, como também *tokusatsu*⁵, tornando-se um importante produto de consumo de sua programação diária, voltada para a juventude.

Talvez o Brasil seja hoje um dos países do mundo que mais se destacam em um quesito peculiar, porém notório: **audiência televisiva**. [...] Não pode ser desmerecida nenhuma tentativa atual de se lançar animes no Brasil. Porém, pelo menos em caráter de transmissão aberta, nenhuma outra emissora trabalhou tão bem neste quesito como a Rede Manchete o fez. A Rede Manchete nos concedeu animes como "Saint Seiya", "Sailor Moon", "Samurai Warriors", "Shurato" e "Yu Yu Hakushô". No que se refere aos seriados nipônicos basta citar "Jaspion", "Changeman", "Flashman", "Black Kamen Rider", "Jiraya". [...] A emissora investia pesado nisto, e retorno se dava pelos pontos de audiência alcançados. Isso nos faz refletir sobre o modo como isto é tratado nos dias de hoje. Para os fãs de animes, a Rede Manchete realmente deixou saudades. (netoi.blogspot.com, 2008)

É interessante neste momento, mostrarmos um pouco do ideário e das opiniões referentes a este tema, a partir dos olhares dos entrevistados, assim, perceberemos como o cotidiano desses jovens foi (re) construído a partir do contato e consumos destas mídias.

Comecei assistindo animes com o grande e real desbravador, ao menos em minha opinião, dessa cultura de animes aqui no Brasil no ano de 1994, na extinta TV Manchete, Os Cavaleiros do Zodíaco, nessa época eu tinha 4 anos de idade. (A. P. S. S., 2010)

⁵ Termo que significa séries japonesas produzidas com personagens humanos

Como percebido, segundo a fala do (a) entrevistado (a), muitos que começaram a consumir os animes, fundamentalmente, tiveram de assistir à TV Manchete, já que não havia outro meio de comunicação que difundisse essa mídia. Entretanto, este consumo, tanto de animes quanto de mangás, aumentou significativamente na década de 2000, com a popularização da internet no que concerne à dinamização deste meio de comunicação e a “facilidade” de poder utilizá-lo, hoje a difusão destas mídias se torna mais efetiva, pois estes sites disponibilizam de forma gratuita em sua grande maioria o “download⁶” de animes e mangás via internet.

Desse modo, podemos perceber que o mangá e o anime, tornaram-se populares e importantes agentes produtores de cultura no seio campinense, uma vez que a popularização da própria internet contribuiu de forma bastante peculiar para o consumo destas mídias.

Fujo um pouco à regra da questão, sou meio fissurado no virtual eu faço muitos downloads da internet de Mangás, leito bastante. (A. P. S. S., 2010)

No entanto, hoje a facilidade de se obter estas mídias ou até mesmo manter contato com as mesmas está mais fácil, como afirma um de nossos/as entrevistados/as:

Hoje sem dúvida é muito mais fácil, devido à internet, pirataria, canais fechados exclusivos para animações em geral, claro que em sua maioria estadunidenses como diria Faustino. Além dos sites especializados nos diversos estilos de mangás e das versões digitalizadas de muitos títulos. (D. S. S., 2010)

Facilidade que se torna fato, no momento em que podemos noticiar a venda destes mangás e a reprodução destas mídias, em especial o anime. Tais mídias podem ser encontradas facilmente no mercado popular da cidade, onde percebemos a venda ilegal de produtos falsificados, ou seja, “produtos piratas” que são gravados e produzidos de forma independente para que possam ser vendidos e

⁶ Termo que significa qualquer usuário da internet copiar arquivos, dentre eles, os animes quanto os mangás para consumi-los em seu computador, não necessitando mais da internet.

comercializados por um preço “acessível” para os mais variados tipos de consumidores.

No entanto, esta não é a única forma de consumir animes em especial, pois, por volta de 2008, surgiu na cidade um lugar exclusivo que atende aos mais diferentes gostos e interesses no que concerne ao ideário da cultura do mangá e do anime, este espaço, chamado de **Mastery G&A**, comercializa mangás dos mais variados títulos e editoras, como: animes gravados, artigos japoneses, assim como vídeo games, jogo capaz de proporcionar campeonatos na cidade.

É interessante reiterarmos a própria concepção de cibercultura, em que percebemos a ação dos meios de comunicação agindo de forma bastante significativa e eficaz na questão de identificação e construção de uma identidade.

GERVETZ (2009, p.2) nos mostra e nos fala que,

As pessoas atualmente compreendem e interpretam o mundo a partir do que vêem, ouvem e lêem nos meios de comunicação, sendo que uma grande parte da formação subjetiva é elaborada nesses processos de comunicação e informação, uma vez que os processos de subjetivação são reordenados a partir da transformação das percepções que as novas tecnologias trouxeram.

Através disso, vislumbramos uma estreita relação entre o conceito de *cibercultura*, discutido a partir de LIPOVETSKY E CHARLES (2004), como a concepção do significado *Otaku*. Diante disso, os jovens campinenses se dizem pertencentes a este tipo de cultura juvenil, expondo-nos a realidade de sua cultura, embasada em práticas, experiências e vivências destas mídias.

Interessante lembrar que existe a “lojinha”, chamada por muitos de **Mastery G&A**, que disponibiliza na internet um endereço virtual com o intuito de facilitar as vendas de seus artigos, ou seja, percebemos que há uma relação de estreitamento sensível a partir desta relação de consumo.

Nesta relação, surgem novas representações e facetas/identidades no âmago da juventude, representações e identidades construídas a partir da sua interação com o mangá e o anime. Dentre estas representações, podemos exemplificar uma que é bastante significativa, pois é uma das poucas que

apresentam as apropriações feitas das práticas dos animes e dos mangás por parte destes jovens: o *cosplay*.

O *cosplay* tem como sentido a *customização de roupas* para que se assemelhe a algum personagem da ficção, não importa que faça parte do imaginário do mangá ou do anime, o importante é que represente algum filme ou desenho. Fazer um *cosplay* não é somente vestir uma roupa, é também encarnar um personagem, seu jeito, suas poses, seu modo de falar, de se portar. A prática do *cosplay* proporciona aos jovens se fantasiar do seu personagem favorito, seja ele de um anime proveniente do Japão, videogame ou desenho estadunidense.

LUYTEN (2001, p.51) testifica que os:

Mangás e animês são encenados em peças de teatro e telenovelas, viram tema de músicas, alimentam leilões de edições raras e encontros com desfiles de *cosplay*, quando os fãs encarnam os heróis de suas aventuras prediletas usando os trajes dos personagens.

Percebemos que estas representações identitárias, que tem como linha de frente o *cosplay*, já estão inseridas no cotidiano de muitos jovens em Campina Grande, são jovens com cadernos e temas dos mangás e animes, possuindo em seu vocabulário palavras provenientes do universo destas mídias apresentadas. Outra questão lícita para destacarmos diz respeito ao ideário de vida dos personagens, pudemos observar que muitos jovens se apropriam dos discursos divulgados por estas mídias. Esses discursos se assemelham consideravelmente, ao imaginário e cotidiano dos adolescentes.

Às vezes, dependendo da situação. Principalmente referente às emoções pela a qual eles passam. Principalmente pelo o fato da maioria desses personagens sempre irem à busca do que querem. (M. G. L., 2010)

Como as apropriações de idéias, vestimentas e práticas são perceptíveis, a partir do momento que se “encarna” o personagem, e ocorre uma resignificação do cotidiano. Essa resignificação é percebida nos *cosplays*. Essa arte é feita por

pessoas denominadas *otaku*, como referido anteriormente. De acordo com COELHO JÚNIOR e SANTOS SILVA (2007, s/p):

Os cosplayers, ou seja, aqueles que se vestem como personagens dessa forma de mídia, de uma maneira mais ampla, podem também ser denominados de 'otakus'. São pessoas, geralmente jovens adolescentes, que copiam as roupas e trejeitos de seus heróis favoritos (em sua grande parte, personagens de desenhos animados japoneses) e que sentem satisfação com tal ato.

Pelo o exposto até o momento, é possível compreender que há uma interligação entre estas mídias, tanto do mangá quanto do anime, práticas bastante explícitas no que concerne à própria questão da *cibercultura* e o que este conceito produz em relação ao jovem, em especial de Campina Grande – PB.

Essa interligação com a *cibercultura* produz representações no imaginário jovem, pois a facilidade de consumo destas mídias, dando mais ênfase ao próprio anime japonês, é enorme, posto que haja inúmeros sites destinados a este tipo de produto midiático, com poder de produzir e reproduzir identidades.

O jovem campinense se apropria das mais variadas formas para poder consumir estas mídias, desde produtos pirateados, passando por compras pela internet, até chegarmos às compras feitas na “lojinha”, como é carinhosamente chamada a loja **Mastery G&A**.

Loja, expoente e *lócus* principal de propagação desta cultura do mangá e do anime, oferecendo vários produtos e serviços, visto que o jovem enquanto consumidor observa as possíveis facilidades que este meio de consumo representa. Assim, devido a estas facilidades como: variedade nos artigos, local privilegiado de fácil acesso, espaço de reunião entre amigos, a **Mastery G&A**, torna-se um importante local difusor destas culturas.

Culturas que são apropriadas, ressignificadas e (re) produzidas pelos jovens campinenses, das mais variadas formas. Dentre as tantas já expostas, podemos destacar o cosplay como forma de representação da cultura jovem, do mangá e do anime. Estes jovens produzem vestimentas, ensaiam trechos dos episódios dos animes, nos quais estão representados, gastam dinheiro na produção destas roupas.

Portanto, podemos perceber de maneira límpida que, o jovem campinense possui em sua cidade vários dispositivos midiáticos para consumo, como locais de divulgação dessas culturas, lugar onde esses jovens não sofrem o preconceito de serem chamados de *otakus*. Sobre essa arte, há várias opiniões concernentes sobre o termo *otakus*, uma das opiniões é bastante pejorativa e preconceituosa. Assim, é perceptível as apropriações dos jovens campinenses no que se refere a estes dispositivos midiáticos e a sua receptividade no cotidiano jovem em Campina Grande – PB

3.2 – Os espaços de recepção do mangá em Campina Grande - PB

Como ficou perceptível até o presente momento, a relação entre os dispositivos midiáticos em questão (mangás e animes) como agentes construtores de identidade e representações estão bem interligados, pois existe uma gama de possibilidades de presenciarmos esta interação. Há possibilidade de nos apropriarmos desse discurso, trazendo para a ótica de Campina Grande – PB, mostrando que a mesma se configura como um espaço importante na própria recepção desta cultura do mangá e do anime na sua relação com os jovens.

Desse modo, podemos mapear os locais de recepção destas mídias em Campina Grande – PB, na tentativa de analisar a importância desses lugares enquanto produtores de culturas e de identidades.

Anteriormente, a comercialização de mangás estava exclusivamente ligada às vendas nas bancas de revistas e internet, entretanto, os pedidos eram escassos, tendo em vista que o próprio uso deste meio de comunicação era escasso entre as classes sociais menos abastadas. Entretanto, atualmente, as facilidades aumentaram em relação aos meios de comunicação, assim como a própria relação do jovem com a mídia está mais difundida, de tal sorte que esta relação mídia-juventude produz novas identidades, pois, como afirma SOARES E RANGEL (2004, p.2)

Vêm possibilitando a emergência de novas identidades, não só aquelas produzidas nas relações de consumo, mas também outras formas de identidades políticas e culturais construídas na reação ou nas brechas abertas por esses processos.

Esta relação dos jovens com estes dispositivos midiáticos nos possibilita a análise das identidades que são produzidas a partir da apropriação dos mesmos, através das mensagens que são passadas nas páginas e nas cenas dos mangás e animes, respectivamente. Tal interação pode ser percebida em Campina Grande – PB, através da grande repercussão que é feita em relação à “lojinha”, mencionada anteriormente, cujo local é de grande importância como centro de difusão da cultura do mangá e do anime.

Ficará de certa forma exposto como a relação desses espaços influencia a juventude campinense, tendo em vista a forma contundente pela qual os jovens campinenses, independente de como seja o olhar de mundo deste jovem, são regidos no seu cotidiano. Através disso, poderemos perceber a partir das falas dos jovens, como se dá esta apropriação e ressignificação de seu próprio cotidiano através da cultura dos mangás e dos animes.

Nesse sentido, a partir das falas dos nossos (as) entrevistados (as), fica lícito mencionarmos este tipo de construção do ideário jovem a partir do mangá e do anime.

De alguma forma, sim. Alguns traços da personalidade de personagens condizem com minha personalidade, (medos, formas de enfrentá-los, atitudes, etc.) (B. R, 2010)

Dentre os discursos quem foram analisados, ficou perceptível a própria identificação com os sentimentos que os personagens demonstram. Com os recortes dos depoimentos e as palavras-chave, percebe-se que as noções de valores são interpretadas pelos sujeitos de acordo com seus contextos.

Muitas vezes percebo muito das práticas do cotidiano e da vida e moral da nossa sociedade ou minha em alguns personagens, mesmo sendo nos ocidentais, vemos que a cultura própria dos mangás as vezes reflete cosmo-visões comuns a nossa realidade ou o que entendemos enquanto “sagrado”, “divino” ou algo deste tipo. (D. S. S., 2010)

Através do depoimento, faz-se notório que, como nosso (a) entrevistado (a) menciona, os mangás e os animes são artefatos que produzem cultura e com isso, possibilita ao jovem perceber a semelhança entre o seu cotidiano e o do personagem deste dispositivo midiático.

Segundo os trechos dos comentários, há uma aproximação entre o cotidiano dos mangás e dos animes com o dia-a-dia e as práticas dos mesmos, criando um imaginário em relação ao que passa nessas mídias, visto que a própria concepção de imaginário remete à questão de articulação com a construção de mundo que se faz a partir do sistema de representações.

Desse modo, “entende-se por imaginário um sistema de idéias e imagens de representação coletiva que os homens, em todas as épocas, construíram para si, dando sentido ao mundo” (PESAVENTO, 2005, p.43).

Como o mangá e o anime são mídias, as imagens passadas pelos mesmos, possuem uma carga de significante e significados. Dessa forma, é capaz de representar suas mensagens, anseios e visões de mundo do autor, dos quais o jovem se apropria e (re) cria a sua própria cosmo-visão, pois segundo MAFFESOLI apud (FARIA, 2005)

A imagem – do imaginário popular à imagens imateriais, passando pelos quadrinhos – sempre foi um lugar de refúgio, uma maneira de viver à dissidência, a expressão dessa utopia, sempre renovada, que é a busca de uma sociedade perfeita ou, pelo menos, de uma sociedade onde o peso do constrangimento e da necessidade seja menor. Donde os sonhos, os desejos e as fantasias que ela não deixou de suscitar, dos quais sempre desconfiaram todos os poderes, eclesiásticos, políticos e intelectuais Maffesoli apud (Faria 2005, p.135).

Todo esse imaginário do jovem campinense é capaz de simbolizar sentimentos e anseios.

Que todo jovem tem, quando tira uma nota baixa e fica chateado mas logo se recupera na outra, ou sofre uma decepção amorosa e então depois de alguns dias já tem um novo relacionamento, essas sensações, esse espírito eu vejo sim, nos animes e no mundo jovem, acredito que falte ainda, entrar, ou assimilar o espírito responsável, assimilarmos os nossos verdadeiros papéis, se os jovens conseguissem despertar isso mais cedo com os animes, o mundo talvez, talvez, já tivesse uma outra mentalidade, não uma que queira que as pessoas lutem por tudo, mas sim que evoluam em questão de maturidade e responsabilidade. (A. P. S. S., 2010)

No entanto, não poderíamos deixar de mencionar algumas opiniões contrárias no que concerne à própria identificação por parte desses jovens campinenses, mostrando que esta identificação só é perceptível nos jovens das sociedades orientais, diferentemente de Campina Grande - PB.

Acho que não os jovens brasileiros, mas principalmente os orientais, a religiosidade deles, a busca por algo sempre melhor, a crença neles mesmos, principalmente este último. (M. G. L. C.)

Dessa forma, a partir da avaliação feita desses jovens campinenses foi possível observar várias práticas culturais, pois é do próprio costume que se tem de jogar em LAN House em casa no vídeo game. Já que estereotipamos a própria sociedade japonesa em líderes de inovações tecnológicas, perpassando pelo caminho do videogame.

É sabido que “o Japão é marcado pela sua tecnologia. É um estereótipo fortalecido e mantido pelos videogames, jogos que normalmente trazem inovações tecnológicas como o sensor de movimento do Nintendo Wii ou a qualidade gráfica do Playstation” (RODRIGUES, 2008, p.06)

Outras características que podemos observar em Campina Grande como forma de apropriação é no que concerne às vestimentas e as apresentações de personagens em eventos como chamamos de *cosplay*. Como bem sabemos, *cosplay* é a arte de customizar roupas, falas e interpretações para que fique semelhante ao personagem na qual você está se espelhando, criando uma identificação, produzindo novas identidades como testifica HALL (2006) pelo que e por quem você se interessa, criando em si mesmo um vasto interesse por si mesmo.

Esta arte de customizar é bastante notória nos espaços em que a “lojinha”, **Mastery G&A**, costuma atuar. A “lojinha” produz a cada ano, um encontro nipônico, considerado um dos maiores da região Nordeste, e já se apresenta no seu quarto ano de produção, devido a sua grande área de abrangência, evento este que é chamado **NIPON**. Neste evento, reúnem-se pessoas de várias localidades, atraídas são pelas várias “porções” de cultura pop japonesa.

O espaço sempre é organizado e definido a partir do que vai ser consumido, ou seja, o espaço do evento é aproveitado na sua completude, dando destaque aos

comerciais da própria cidade e com os artigos que se correlacionam com a cultura dos mangás e dos animes.

No evento, podemos observar várias atrações, dentre elas: concurso de *karaokê* com J-musics⁷, que são as músicas japonesas, exibições de animes em várias salas do local do evento, como também a exibição de apresentações de *Cosplay*, subdivididas em “Cosplay” e “Cospobre”, onde a primeira são para pessoas que podem pagar a produção de roupas bem produzidas, bem ornamentadas. Entretanto, o outro, o “Cospobre”, como bem diz se refere o nome, são para as pessoas que não possuem uma condição financeira favorável ao desenvolvimento de grandes roupas customizadas.

Nesse contexto, tecnologias da informação, dispositivos midiáticos, e da comunicação configuram-se como agentes importantes da inter-relação das culturas, como parecem indicar a íntima relação dos jovens brasileiros [campinenses] com uma produção cultural tipicamente japonesa, assim como o surgimento e ampliação dos encontros nipônicos, corroborando com a idéia da apropriação das representações do animes e mangás na produção de uma nova cultura, uma cultura juvenil. MACHADO (2006, s/p)

O surgimento de uma nova cultura juvenil, híbrida do encontro entre as culturas de origem de jovens ocidentais e elementos da cultura japonesa, presentes nos mangás e animês — foi escolhido em função do interesse pela atitude peculiar destes jovens e também pelo entendimento que se trata de processos de socialização e sociabilidade.

Essa nova cultura, cultura juvenil, é representada no discurso transmitido por um (a) dos (as) entrevistados (os), mesmo com a devida cautela ao falar de um campo bastante vasto, que é o campo da cultura. Entretanto, quando referido aos cosplays, influencia na construção de ideário e visão de mundo do objeto de pesquisa em questão: o jovem.

Mais uma vez é difícil abraçar o universo da cultura transmitida por estas formas de arte. Vejo que em muitos aspectos a visão dos sonhos, anseios e desejos é representada nesta realidade alternativa, um exemplo de

⁷ Músicas Japonesas produzidas como trilha sonora dos animes

como podemos observar estas expectativas são os cosplay's, por aí você tira se os mangás ou animes refletem estas expectativas do mundo cotidiano, cheio de anseios e indefinições do que ser, como ser, o que fazer, como será meu futuro, tudo junto e misturado, e a gente perdido no meio disso tudo querendo sempre nos destacarmos, ou não né! (D. S. S., 2010)

Outro (a) entrevistado (a) corrobora com a opinião sobre os ideais de vida trazidos pelo anime e pelo mangá, ambos objetivam a busca de um sentido para a vida e a luta no alcance de um ideal.

Em minha opinião os animes são um estilo de desenho que transmitem emoção e conseguem retratar sentimentos de maneira muito forte, além disso, os personagens presentes em muitas das histórias possuem personalidades muito peculiares e geralmente estão em busca de conquistar algum ideal e lutam, enfrentam dificuldades para consegui-lo. Isso faz com que muitos jovens se espelhem e se identifiquem com muitos personagens e com os enredos dos desenhos japoneses de modo geral. (K. L. L., 2010)

Estas buscas por ideais, por um sentido de vida, ficam perceptíveis quando os entrevistados mencionam o que sentem, mostrando que se identificam com algum personagem do anime e dos mangás, ou seja, há a criação de identidade a partir da influência destes dispositivos midiáticos, quando da apropriação de vestimentas, acessórios e não apenas pelo vocabulário utilizado, mas de todas as ferramentas que compõem o cotidiano do personagem.

Tenho até uma camisa e um colar =D (C. S. P. A., 2010)

Estas idéias são confirmadas também por outro (a) entrevistado (o). Ele explica que o mangá e o anime faz-nos perceber a nossa própria relação com outro, florescendo assim, vários tipos de sentimentos.

Às vezes o mangá/anime suscita reflexões acerca de atitudes dos seres humanos que nos fazem repensá-las. Lições de solidariedade, companheirismo, perseverança, que nos estimulam a agir de forma melhor em relação a si e ao próximo. ^^ (B. R., 2010)

Desta maneira, vimos que o mangá e o anime possuem este poder de influência sobre os jovens campinenses, evidenciados no próprio discurso dos (as) entrevistados (as), os (as) mesmos (as) nos mostraram de forma elucidativa como

são as idéias que os jovens têm acerca desses dispositivos midiáticos , assim como a forma os influenciam, não apenas tratando de palavras, mas de toda uma *performance*.

Também se destaca como a “lojinha”, trata das questões referentes ao ideário jovem, ou seja, daquele jovem que se apropria dos mangás e dos animes enquanto agente influenciador do seu cotidiano, mostrando a sua relação com o jovem e como esta relação é estreita no fazer vendedor-cliente. A organização do **NIPON**, evento este que reúne milhares de pessoas tanto da Paraíba quanto do Nordeste, é um grande centro difusor desta cultura, a cultura do juvenil a partir de um olhar dos mangás e dos animes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho, procuramos analisar de que forma os mangás e animes, enquanto dispositivos midiáticos e representações da cultura japonesa, constroem identidades e práticas culturais no jovem de Campina Grande – PB, no período compreendido entre 1990 a 2008. Pudemos compreender que os mangás e os animes são tomados pelos jovens e os mesmos os tomam como artefato pertencentes ao seu cotidiano.

Da maneira como os conhecemos hoje, depreendemos que os mesmos foram criados com o intuito de transmitir uma nova faceta do Japão, um Japão moderno, se apropriando de tudo que é válido ao seu desenvolvimento, fazendo com que a versão anterior do mangá pudesse ser utilizada como dispositivo influenciador das massas.

É nessa conjuntura que podemos nos apropriar do mangá de hoje, já que o mesmo também se utiliza desta prerrogativa para transpassar ao consumidor o cotidiano e a cultura do japonês, ou seja, o que é “Ser-japonês”, através das práticas, representações e intencionalidades que permeiam o âmago do mangá.

Se enveredando por este caninho, o anime japonês surgiu a partir da união do ideal japonês de animação e da interação com as idéias do cinema europeu e estadunidense, fazendo com que a própria cultura japonesa atingisse vários locais do globo onde o mangá ainda não tinha atingido a sua completude, como é o caso do Brasil. No Brasil, os animes chegaram primeiro e impuseram ao consumidor uma interação mais ávida por consumo, principalmente a partir da década de 1990, na qual os fenômenos “Cavaleiros do Zodíaco” e “Dragon Ball” invadiram a tela da televisão brasileira causando grande impacto no cotidiano das pessoas, e especialmente da juventude.

Notamos a partir do segundo capítulo que, segundo as análises feitas e compreendidas de Stuart HALL (2006), as identidades destes jovens são modificadas a cada instante, e em cada situação, na qual estão inseridos.

Assim, as identidades desses jovens mudam, principalmente a partir da recusa de práticas que os mesmos julgam ser de uma ótica distante, a dos adultos. A partir deste contexto, criam-se resistências como bem menciona Michel de

Certeau (2008) que lhes são impostas e, partir daí, tanto os discursos quanto as práticas são ressignificadas.

Ao passo que mudam, muda também o seu dia-a-dia, ou seja, seu cotidiano se transforma e se reformula a partir de novas práticas apropriadas diante dos mangás e dos animes, “buscando outros elementos que não estão presentes na realidade, elementos que estão em nossos sonhos e desejos e que trabalham com ideais formadores do ser humano.” (FERNANDES, s/a, p.12).

Foi possível identificar, também, a necessidade dessa análise, capaz de mostrar as intencionalidades existentes na criação dessa arte, assim como sua importância na construção no ideário do jovem. Por isso, fez-se imprescindível a correlação entre o contexto de surgimento dos animes e mangás como forma de influência na sociedade e, a partir desta influencia, correlacionar com os jovens através da análise de aportes historiográficos, mostrando-nos de maneira límpida a construção do termo cultura juvenis.

Além dos aportes historiográficos sobre cultura juvenil que foram apropriados, na tentativa de elucidação de tais questionamentos sobre a relação entre os jovens, os mangás e os animes. Tornou-se essencial mostrar que essa cultura juvenil vem como uma forma de recusa aos ideais e práticas evidenciadas pelos adultos, importando dessa forma, suas idéias.

A partir da interação entre aportes teóricos e aportes historiográficos, ou seja, criando teias de conhecimentos para que se possa fundamentar esta relação com contextualização acerca dos mangás e dos animes, foi possível observar a influencia perpassada aos jovens.

Tais “teias do conhecimento” são lícitas para que possamos trazê-los para o nosso lugar social. Assim, pudemos compreender que os mangás e os animes possuem um poder de influência sobre grande parte dos jovens de Campina Grande – PB, agindo em seu imaginário, na construção de representações que alteram suas identidades, já que sabemos que são fluidas e mutáveis.

Tais identidades ressignificadas são marcantes em Campina Grande, ao percebermos estes jovens, consumidores ávidos por novas leituras, que são os mangás e animes. Assim, compram nos mercados populares, fazem downloads da internet, pega emprestado dos (as) amigos (as). Podemos ver que este consumo por parte dos jovens na produção do evento de cultura japonesa que é realizado na

cidade acerca de quatro anos pela “lojinha”, a **Mastery G&A**, importante centro de divulgação desta cultura do mangá e do anime para os jovens campinenses que consomem estas mídias.

Portanto, o trabalho buscou mostrar um pouco da história dos mangás e dos animes aqui em Campina Grande – PB enquanto formadores de identidades e construtores de representações no imaginário juvenil, através da historicização dos objetos de pesquisa, com os discursos dos (as) entrevistados (as), ou seja, jovens que possuem um cotidiano que foi ressignificado a partir das representações que estão evidenciados em tais dispositivos midiáticos.

Desse modo, é bastante válido indagarmos sobre a ampliação deste tema, já que através da própria história cultural novos vieses de pesquisa são ampliados em relação a esta temática, já que poucos tentam compreender o olhar do jovem e principalmente a partir das influências recebidas por parte destes dispositivos midiáticos que são os animes e os mangás.

REFERÊNCIAS

BARRAL, Étienne. **Otaku – Os Filhos do Virtual**. São Paulo. Editora SENAC, 1999.

BATH, Sérgio. **Japão: Ontem e Hoje**. São Paulo: Editora Ática, 1993.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1989.

CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

_____. **A invenção do cotidiano: Artes do Fazer**, Petrópolis: 14. ed., Vozes , 2008, v.1.

CHARTIER, Roger. **À Beira da Falésia: Entre Incertezas e Inquietude**. Porto Alegre: Ed. Universidade, 2002.

COELHO JÚNIOR, Leconte de Lisle e SILVA, Sara Santos. **Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói**. São Paulo: 2007.

FARIA, Mônica Lima De. **Comunicação Pós-Moderna Nas Imagens Dos Mangás**. Porto Alegre: Ed. PUC-RS, 2007. Tese (Doutorando em Comunicação Social), Faculdade de Meios de Comunicação Social, Pontifca Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007

FERNANDES, Adriana Hoffman. **O Jovem e o Consumo Do Mangá: Reflexos Sobre Narrativa e Contemporaneidade**. Rio de Janeiro: 2006.

GERVETZ, Suely. **A mídia como propulsora de compulsão**. Rio de Janeiro: 2009.

GUIMARÃES, Gilselene e MACEDO, Juliana Gomes de. **Culturas Juvenis: Uma Ressignificação Contemporânea**. Cascavel: 2009.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad editora do Brasil, 2006.

GINZBURG, Carlo. **O queijo e os vermes: o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela Inquisição**. São Paulo: Cia. das Letras, 1987.

HALL, S. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LIPOVETSKY, Gilles e CHARLES, Sébastien. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Ed.Hedra, 2001.

_____. **Mangá Produzido no Brasil: Pioneirismo, Experimentação e Produção**. Belo Horizonte: 2003.

SATO, Cristiane A. **A Cultura popular japonesa: animê**. In: LUYTEN, Sônia Bibe. (org). **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Ed.Hedra, 2005.

ROSA, Daniel Horn de. **Mangás e os Quadrinhos em geral como agentes culturais**. In: LUYTEN, Sônia Bibe. (org). **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Ed.Hedra, 2005.

MACHADO, Carlos Alberto. **Animencontros: A Relação da cultura Pop Nipônica na Configuração de Grupos Juvenis**. Rio de Janeiro: 2006.

MAFFESOLI, Michel. **O Mistério da Conjunção – ensaios sobre comunicação corpo e sociedade**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MELLO, Adilson da Silva e SILVA JÚNIOR, Otávio Candido da. **Uma Leitura da “Circularidade” entre Culturas em Carlo Ginzburg**. Lorena: 2006.

OKATA, Toshio. **Otaku Talk**. In MURAKAMI, Takahashi. **Little Boy**. New Haven: Yale University Press, 2005. Disponível em: <http://www.japansociety.org/otaku_talk> Acessado em: 16/08/2010.

PESAVENTO, S. J. **Mudanças epistemológicas: a entrada em cena de um novo olhar**. In: História e História Cultural. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

RODRIGUES, Gustavo D. **Japão, Explodindo Subcultura – Cultura e Mídia Japonesa no Brasil**. São Paulo: 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. 4a. ed. São Paulo: Experimento, 1992.

SALES, Heberto. **O Japão: Experiências e Observações de uma viagem**. Brasília: Embaixada do Japão, 1979.

SOARES, Maria da Conceição S. e RANGEL, Vanessa M. B. de P. **A Mídia como Geradora de Identidade e História**. Florianópolis: 2004.

SOUZA, Carmem Zeli Vargas Gil. **Juventude e Contemporaneidade: possibilidades e Limites**. Porto Alegre: 2004.

WATSUKI, N. & SHIZUKA, K. **Samurai X: Rurouni Kenshin – Crônicas de um Samurai na Era Meiji - vol.1**. São Paulo: Editora JBC, 2006.

_____ **Samurai X: Rurouni Kenshin – Crônicas de um Samurai na Era Meiji - vol.2**. São Paulo: Editora JBC, 2006.

APÊNDICE

ROTEIRO DE ENTREVISTAS

1. Nome:

Se quiser poder usar um pseudônimo (ex. personagem do seu anime ou manga favorito)

2. Idade:

3. Escolaridade:

4. Profissão:

5. Quais animes você assiste e qual é o seu predileto?

6. Desde que idade você assiste aos desenhos japoneses?

7. Você lê HQ's dos Estados Unidos ou mangás?

8. Caso leia mangás, você os compra aleatoriamente ou você os compra ou os lê devido a um gosto pelo título do mangá? (título = o mangá em questão)

9. Você de alguma forma se identifica com os personagens dos animes ou mangás?

10. Caso se identifique, que personagens, você diria que se assemelha a você mesmo?

11. Você, enquanto possuidor desse sentimento de pertencimento ao “mundo dos animes e mangás”, você se apropria de algo destes personagens e as utiliza no seu cotidiano?

12. Você acha que os animes e mangás conseguem representar os ideais, sentimentos e anseios dos jovens?

RELAÇÃO DOS (AS) JOVENS ENTREVISTADOS (AS)

1. A.G.C. - Data de entrega do questionário: 17//06/2010
2. A.P.S.S. - Data de entrega do questionário: 18/06/2010
3. B.R. - Data de entrega do questionário: 21/06/2010
4. C.S.P.A. - Data de entrega do questionário: 23/08/2010
5. D.F.L.L. - Data de entrega do questionário: 13/07/2010
6. D.S.S. - Data de entrega do questionário: 27/08/2010
7. K.L.L.L. - Data de entrega do questionário: 13/07/2010
8. M.G.L. - Data de entrega do questionário: 14/06/2010

ANEXOS



**Amane Misa - Death Note/ 2010 (Disponível em:
<http://ladykaylafrost.blogspot.com/2010/11/cosplays.html>)**



Foto tirada durante o “III Encontro Nipon” de Campina Grande – 2008