

***Otaku, Japanoido, Shinjinrui:*
relação afetiva com a imagem e os universos ficcionais do anime**

***Otaku, Japanoido, Shinjinrui:*
affective relation with the image and fictional universes of anime**

Angela LONGO¹

Resumo

A partir do *boom* do anime nos anos 1990, o fenômeno *otaku* tem gerado reações diversas sobre recepção e consumo. O discurso sobre o *otaku* tende a oscilar entre duas noções: a de subcultura, por vezes com graus patológicos, e a noção *cool japan* da cultura *mainstream*. Iremos observar essas tendências na configuração do anime com os autores Tsugata Nobuyuki, Thomas Lamarre e Saitō Tamaki e nas teorizações sobre o *otaku* com os autores Tatsumi Takayuki, Okada Toshio e Azuma Hiroki. A nossa proposta é que a aproximação afetiva do *otaku* com o anime abre uma zona de autonomia dentro do movimento *otaku*.

Palavras-chave: *Otaku. Japanoido. Shinjinrui. Anime.*

Abstract

From the anime boom in the 90's, the otaku phenomenon has generated diverse reactions on reception and consumption. The discourse on otaku tends to oscillate between two notions, that of subculture sometimes with pathological degrees and the cool japan of mainstream culture. We will observe these trends in the anime configurations with authors Tsugata Nobuyuki, Thomas Lamarre and Saitō Tamaki and in the theorizations about otaku with authors Tatsumi Takayuki, Okada Toshio and Azuma Hiroki. Our proposal is that the affective approach of the otaku with the anime opens a zone of autonomy within the otaku movement.

Keywords: *Otaku. Japanoido. Shinjinrui. Anime.*

Introdução

Os mercados globais de distribuição de animação e mangá foram preconizados durante a década de 1990 pelo *boom* das redes de consumo não oficiais organizadas pelos fãs, ou *otaku*. A crescente popularidade do anime, mangá e dos videogames ao

¹ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação - UFRGS.
E-mail: angela.longo.t@gmail.com

redor do mundo se tornaram um ponto positivo em meio a recessão econômica japonesa da época. Nesse sentido, o movimento *otaku* fez parte da emergência da imagem do *Kūru Japan* ou *cool japan* como um meio de elevar a autoconfiança e a economia nacional japonesa. É a partir desse cenário que em 2002 o jornalista americano Douglas McGray publicou na Revista *Foreign Policy* o artigo chamado *Japan's Gross National Cool*², no qual explora como o país estava deixando de ser um exportador de manufatura para se tornar um exportador cultural. “Perversamente, a recessão pode ter impulsionado o lado nacional *cool* do Japão, desacreditando a hierarquia social rígida e incentivado os jovens empreendedores” (MCGRAY, 2002, p. 50, tradução nossa³).

O artigo de McGray apontava como o “cheiro do cool americano”, que tinha dominado o século XX, estava sendo suplantado globalmente pelo “cheiro do cool japonês” nos produtos culturais de manga, anime, cozinha, moda, entre outros (2002, p. 45-46). Dessa maneira, o governo japonês percebeu uma oportunidade econômica em meio à recessão e começou a intervir diretamente no consumo, na produção e na distribuição relacionadas as atividades *otaku*, em suma, um investimento em produtos livres da recessão econômica. Esse investimento foi formalmente oficializado em 2012 com o *Cool Japan Strategy Committee*⁴ como parte do movimento de internacionalização das indústrias criativas operacionalizado pelo governo japonês.

Como veremos, o discurso *otaku* tende a oscilar entre duas noções: a de subcultura — como uma posição minoritária de jovens desempregados, delinquentes e problemáticos — e a noção do *cool japan*, em um esforço de retirar elementos negativos sobre a formação da subjetividade *otaku* em direção a um posicionamento *mainstream*. Essas duas tendências sinalizam movimentos importantes sobre a construção do *otaku* e a sua relação com a imagem nos níveis estéticos, sociais, econômicos e políticos. A ironia dessas tendências reside no fato de que, ao mesmo tempo que essas produções ajudaram na promoção econômica do país, elas também resistiram ao confinamento desta categorização. De uma maneira geral, o movimento *otaku* parece anteceder a regulação corporativa dos mercados de distribuição dessas mídias.

² Disponível em: <<http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/McGray-02-GNCCool.pdf>> Acesso em: 20 de outubro 2017.

³ Perversely, recession may have boosted Japan's national cool, discrediting Japan's rigid social hierarchy and empowering young entrepreneurs.

⁴ Disponível em: <http://www.cao.go.jp/cool_japan/kaigi/senryakusuishin/senryakusuishin.html> Acesso em: 20 de outubro 2017.

Em contrapartida, mesmo esses movimentos permanecendo autônomos, eles também parecem facilitar e estimular os mercados oficiais. Esse contramovimento é observado por Thomas Lamarre: “Estranhamente, as atividades otaku parecem acelerar e diminuir o movimento de controle corporativo do anime em todo o mundo” (2006, p. 152, tradução nossa⁵). Nesse sentido, o mercado e as estratégias corporativas podem capitalizar o movimento *otaku*, mas não podem prever ou se basear nele inteiramente. Segundo Lamarre (2013), o escândalo do consumo *otaku* se refere ao fato de ser impossível restringi-lo a uma modalidade marginal, mas reconhecê-lo como uma modalidade dominante carrega e revela a patologia como elemento essencial no modo de produção capitalista que é baseado no excesso. Contudo, isso não quer dizer que o fenômeno *otaku* seja automaticamente reduzível a esses impasses já que, como veremos, ele também se posiciona por contraprodução e ativismo.

O termo *otaku* é utilizado atualmente para se referir aos fãs que se dedicam fortemente a cultivar o anime, mangá, videogames e uma ampla gama de produtos relacionados. O termo, no entanto, deriva de uma formalidade de abordagem às pessoas, implicando uma distância entre quem se aproxima da pessoa, o que poderia ser traduzido de uma forma literal como: *sua residência*. De maneira intrigante, *otakus* de anime e mangá são associados a um afastamento social, algumas vezes com implicações patológicas nas suas relações com estas produções. Muitos são os tipos sociais que foram nomeados a partir dessas interações. Podemos estilizá-los como a geração dos novos humanos, que foi estabelecida como a geração jovem que não teve experiência com a 2ª Guerra Mundial (*shinjinrui*), como meninos obcecados por universos de jovens mulheres (*rorikon*, ou Complexo de *Otaku Lolita*), como mulheres *otakus* — também nomeadas *rotten girls* (*fujoshi*) — apaixonadas pelo mundo idealizado de amor entre homens, como *parasite singles* — pessoas que preferem viver na casa dos pais para poder dedicar seus ganhos em interesses pessoais ao invés de buscarem casar ou ter filhos —, como os desajustados que sofrem de síndrome de isolamento social (*Hikikomori*), como tipos *Akihabara* (*Akiba-kei*) que organizam suas vidas em torno de anime, mangá e eletrônicos, ou os com a síndrome de múltipla personalidade (*MPD*).

Esses são os tipos de uma série de mundos individuais personalizados que apareceram na mídia japonesa a partir de 1980. São tipos midiáticos, que se relacionam

⁵ Oddly, otaku activities seem both to expedite and to slow corporate controlled movement of anime around the world.

com a construção personalizada de mundos ficcionais dentro do fluxo midiático, principalmente ligados à animação, mangá e videogames. Alguns desses tipos foram categorizados pela sua aparente patologia, já que o *otaku* também é retratado pelos seus gostos incomuns ou *kimochi warui*, nojentos ou desagradáveis, para além da imagem promovida pelo *cool japan*. Em síntese, o termo *otaku* é associado a uma série de práticas que identificam um tipo de pessoa a um tipo de conjunto de atividades. O termo também significa uma contínua participação e intervenção sobre as mídias de culto. Essa prática de contínua relação se disseminou pelas tecnologias de VHS, que permitiram gravar e rever incessantemente as animações, de modo a perceber as diversas referências da produção.

O grande salto global veio com a internet, já que, além dessas práticas de arquivamento, ela promoveu uma intervenção no domínio da distribuição por parte dos fãs, abrindo espaço para o acesso em larga escala pelas redes de pirataria e consumo ilegal. Nesse sentido, a construção do movimento *otaku* se pautou por uma relação de aproximação da imagem e dos seus modos de criação, distribuição e consumo. Para compreendermos a disposição do movimento *otaku* nós iremos observar sua relação com as configurações do anime.

Configurações do Anime

A animação no Japão tem noventa anos de história desde a sua emergência em 1917 com três pioneiros — Shimokawa Ōten, Kitayama Seitarō e Kōuchi Junichi — que, de forma independente e com base em diferentes técnicas, criaram animações sem grandes conhecimentos prévios. A segunda geração de animadores consiste em Yamamoto “Sanae” Zenjirō, Ōfuji Noburō e Murata Yasuji, seguidos pela terceira geração de pioneiros — Oishi Ikuo, Masaoka Kenzō e Seo Mitsuyo. Essas três gerações se pautaram pela experimentação com animação pavimentando o caminho para a abertura de grandes estúdios de animação. Em 1956 o estúdio de animação *Toei Doga* foi fundado, no qual ainda se falava em *manga eiga* (filmes em mangá) e não em anime. Ainda guiados pelo paradigma da animação *full* da Disney, as primeiras animações do estúdio foram extraídas de histórias folclóricas japonesas e chinesas. Partiremos dessa

época para compreendermos como o anime foi sendo moldado e promovido pelo movimento *otaku*.

Em 1963 a série para televisão *Tetsuwan Atomu* (*Mighty Atom* ou *Astro Boy*) de Tezuka Osamu alterou profundamente o panorama da animação japonesa. Nesse sentido, Tezuka abriu caminho para uma renovação da animação tanto em nível produtivo e estético, como na comercialização e distribuição. O autor Tsugata Nobuyuki (2013, p. 29) apontou algumas das principais contribuições de Tezuka: as séries animadas seriam baseadas no mangá que ele mesmo havia criado, cada episódio duraria em média trinta minutos, e as histórias seriam complexas se diferenciando das animações americanas que consistiam de cinco a dez minutos e que retratavam brincadeiras em sua maioria.

Ao minimizar o número de desenhos na produção, Tezuka também seria capaz de administrar o orçamento baixo e os prazos curtos da produção para televisão — instituindo a técnica que viria a ser conhecida como *animação limitada*. A produção de mercadorias e os honorários recebidos pelo uso dos direitos dos personagens seriam revertidos para financiar as produções futuras. Ao aplicar esses princípios de produção, Tezuka conseguiu transmitir um episódio de trinta minutos por semana. Essa técnica de animação para televisão apresentava duas fortes características: perseguir o interesse pela narrativa e enfatizar as expressões emocionais dos personagens. “O período de 1950 a 1970 foi dividido em duas forças opostas para a indústria de animação do Japão: filmes de animação nos moldes da Disney e séries de animação para televisão completamente diferentes das produções da Disney” (TSUGATA, 2013, p. 30, tradução nossa⁶). A aproximação com o universo da animação Disney não serviu apenas como modelo para os animadores japoneses, mas possibilitou um distanciamento para a criação das próprias técnicas de animação.

A icônica imagem de *Atomu* também abriu caminho para outra construção: os animes de robô ou *mechas*. *Mazinger Z* (1972) foi originalmente um mangá escrito por Nagai Gō e que se tornou uma animação dirigida por Katsumata Tomoharu. Ao contrário de *Atomu*, que era baseado no corpo de um menino, o robô de *Mazinger Z* assinalou um novo tipo de personagem super-robô na animação. Outra inovação importante é a relação entre os humanos e os robôs, já que a cabine do piloto *Kouji* é

⁶ The period from the 1950's to the 1970's was, for Japan's animation industry, divided into two opposing forces: animated feature films in the Disney mould, and TV animation series completely unlike Disney productions.

inserida dentro da cabeça do robô, de modo que as sensações de *Kouji* e os controles do movimento são compartilhados e recebem comandos através do seu cérebro. A escolha de robôs gigantes também sinaliza a rápida emergência tecnológica, que foi vista como um símbolo de agilidade estratégica para restaurar o país. Na passagem para a década de 1980, é lançado *Kidō Senshi Gundam (Mobile Suit Gundam, 1980)* de Tomino Yoshiyuki, autor do mangá original e também diretor do anime. A produção de *Gundam* foi tão significativa que ela continua tendo sequências de produção até a data presente.

Posteriormente, no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, com tais séries de televisão como *Space Battleship Yamato (Uchū Senkan Yamato, 1974)*, *Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudō Surī Nain, 1979)* e *Macross (ou Superdimensional Fortress Macross; Choujiku Yousai Macross, 1982)* várias transformações do estilo de animação limitada vieram a estabelecer a aparência e a sensação distinta do anime. (LAMARRE, 2009, p. 146, tradução nossa⁷)

A aparência distinta do anime começa a estabelecer um padrão estilístico para a animação japonesa com combinações entre as técnicas de animação limitada e *full*, levando, segundo Lamarre (2009), à emergência da animação *full limited* — intercâmbio de movimentos contínuos com intervalos abertos entre as imagens — ou seja, uma relação entre ritmos e intervalos que são aparentemente opostas, mas que na verdade são maneiras diversas de compor a imagem.

A década de 1980 foi fundamental para o que viria a ser o movimento *cyberpunk*. Uma das animações com sucesso massivo de recepção foi *Akira* (1988) de Otomo Katsuhiro, que desde de 1982 publicava o mangá de mesmo nome. *Akira* se tornou um sucesso crítico e popular na rede internacional, marcando o início do *boom* global de animação japonesa. O sucesso de *Akira* também inseriu no anime os temas de destruição apocalíptica e os mundos pós-apocalípticos do *cyberpunk*. A animação também sinaliza o aumento do poder econômico do Japão e o declínio dos EUA que levaram a uma ambivalente fascinação com a atitude japonesa para o desenvolvimento do país. “A síntese da industrialização robótica, da cultura corporativa neo-feudal, da aceitação entusiástica das novas tecnologias de comunicação e de simulação na vida

⁷ Subsequently, in the late 1970s and early 1980's, which such television series as *Space Battleship Yamato (Uchū Senkan Yamato, 1974)*, *Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudō Surī Nain, 1979)* and *Macross (aka Superdimensional Fortress Macross; Choujiku Yousai Macross, 1982)* various transformations of the limited animation style came to stablish the distinctive look and feel of anime.

diária” (BOLTON; CSICSERY-RONAY JR; TATSUMI, 2007, p. 9, tradução nossa⁸). Além do anime, vale notar a exportação dos filmes de monstros gigantes (*Kaijū Eiga*) e da extensa comercialização de brinquedos robóticos e kits de garagem com personagens modelados a partir de animações e videogames.

A importação japonesa é percebida na repercussão de elementos japoneses presentes no filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. A influência japonesa também iria recair em um dos clássicos da literatura *cyberpunk*, *Neuromancer* (1984) de William Gibson, que foi influenciado pela imagem do *shinji* — o novo humano da cultura japonesa que viria a ser construído como a primeira geração de *otakus*. Os anos 80 também são o embrião dos estúdios de animação Gainax e Ghibli que viriam a ser paradigmáticos no cenário mundial de animação.

As produções de animação são relacionadas ao movimento *otaku* por Okada Toshio (1996), cofundador do estúdio Gainax. Ele se refere as três gerações *otaku*: a primeira se refere às pessoas nascidas entre 1955 e 1965, a segunda, aos nascidos entre 1965 e 1975, e a terceira, aos nascidos entre 1975 a 1985. A ideia é de que a terceira geração é formada pelo *otaku* que produz para o *otaku*. Para a Convenção de Ficção Científica de Osaka (*Nihon SF Taikai*), Anno Hideaki e Yamaga Hiroyuki realizaram duas animações de abertura (1981 e 1983). O sucesso das animações levou à abertura do estúdio DAICON (1980), que levou a subsequente criação do estúdio Gainax. Em 1985, o estúdio Ghibli é fundado por Miyazaki Hayao e Takahata Isao. Após Anno Hideaki se tornar o diretor da Gainax, eles produziram o primeiro longa de animação *Ōritsu Uchūgun: Oneamisu no Tsubasa* (*Royal Space Force: The Wings of Honneamise*, 1987) seguido de *Toppu o nerae* (*Gunbuster*, 1988) e *Fushigi no Umi no Nadia* (*Nadia: The Secret of Blue Water*, 1990). Anno também faria parte do time de produção da aclamada animação de Miyazaki *Kaze no Tani no Naushika* (*Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984).

Foi no final da década de 1980 e início da década de 1990 que a patologia do movimento *otaku* passou a ser discutida pela mídia japonesa. Entre 1988 e 1989, Miyazaki Tsutomu matou e mutilou quatro meninas de idades entre quatro e sete anos depois de molestar seus corpos e comer porções de duas vítimas. A mídia na época explorou o fato de que a casa de Miyazaki continha enormes coleções de mangá e

⁸ The synthesis of robotic industrialization, neofeudal corporate culture, and the enthusiastic acceptance of new communication and simulation technologies in daily life.

animes, e, a partir disto, o caso foi cunhado com o termo *Assassino Otaku*. Esse incidente gerou uma reação social de desaprovação ao *otaku* pelas patologias sociais citadas no início deste texto.

O ataque de gás ao metro de Tokyo em 1995 realizado pelo culto apocalíptico Aum Shinrikyo ajudou a promover a sensação de insegurança e paranoia. O impacto foi tão severo que foi só a partir da popularidade e do sucesso comercial de *Shin Seiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995) do estúdio Gainax que se tornou possível afirmar o termo novamente. A série é proeminente no gênero *Sekaikei*, no qual a crise e as consequentes patologias *otaku* são exploradas a graus extremos.

Como já observado, o *otaku* precisava ser reafirmado na década de 1990, assim a visibilidade e viabilidade das atividades relacionadas ao *otaku* foram apresentadas de modo a causar uma redenção do *otaku* solitário. Além de *Evangelion*, é a década de animações como *Kōkaku Kidōtai* (*Ghost in the Shell*, 1995) de Oshii Mamoru do estúdio Production I.G, de *Shiriaru Ekusuperimentsu Rein* (*Serial Experiments Lain*, 1998) de Nakamura Ryūtarō do Estúdio *Triangle Staff* e de *Mononoke-hime* (*Princess Mononoke*, 1997) de Miyazaki Hayao pelo Estúdio Ghibli. “Nem todos os otakus são fãs de ficção científica em particular, e certamente nem todos os fãs de ficção científica são otaku, mas há uma sobreposição considerável entre os grupos” (TAMAKI, 2007, p. 224, tradução nossa⁹). Como iremos investigar, a relação do *otaku* com o gênero de Ficção Científica ocorre em parte pelo discurso *otaku* do estúdio Gainax.

As discussões sobre o anime e o *otaku* na década de 1990 começaram a proliferar quando o anime se tornou um proeminente mercado global. Atraídos pelo sucesso comercial, os comentaristas começaram a escrever sobre os poderes do anime e do *otaku* com uma ênfase nas maneiras pelos quais eles quebraram os modelos anteriores de organização, produção e recepção, nos diversos níveis sociais, históricos e estéticos. Seguindo essa tendência, a década de 2000 se pauta pela ampla aceitação da animação japonesa como um expoente global.

⁹ Not all otaku are fans of science fiction in particular, and certainly not all science fictions fans are otaku, but there is a considerable overlap between the two groups.

3 *Modos Otaku e Relação Afetiva com o Anime*

Atento a globalização do anime, o autor Tatsumi Takayuki propôs outro termo para este cenário: o *japanoide*, ou seja, a ideia de reprodução virtual de um tipo midiático japonês fora do Japão. O autor, em conjunto com Kotani Mari, traduziu os trabalhos teóricos de Donna Haraway, Samuel Delany e Jessica Amanda Salmonson em um livro chamado *Saibōgu Feminizumu (Feminism Cyborg, 2001)*. Quando Tatsumi analisa o *Manifesto Ciborgue* de Haraway, sobre o sujeito interligado à tecnologia e à noção racial de cultura híbrida na era do capitalismo avançado, o autor afirma que a subjetividade ciborgue teria sido naturalizada em um lugar: o espaço discursivo do Japão. O termo *Japanoide* surge no seu livro *Japanoide sengen — gendai nihon SF o yomu tame ni (A Manifesto for Japanoids, 1993)* e expressa um novo termo para uma subjetividade global formada a partir da exportação de material japonês. A relação que Tatsumi faz com o ciborgue parte do princípio de que a democratização imperativa americana e a adaptabilidade posta sobre o Japão pós-guerra fez com que os japoneses se naturalizassem como *ciborgues*.

E se todos os japoneses se tornaram ciborgues nesse sentido, então agora eles também podem se transformar em indivíduos japoneses virtuais que podem ser reproduzidos fora do Japão. Há quinze anos, eu comecei a usar o termo “Japanoide” para descrever esse novo tema. Hoje, com o Oriente e o Ocidente e sua junção com o otaku, temos ironicamente alcançado um ponto no qual podemos declarar que todos somos Japanoides. (TATSUMI, 2008, p. 194, tradução nossa¹⁰)

Nesse sentido, a proposta do japanoide se alinha com a teorização do *otaku* — da construção de subjetividades dentro e fora do Japão — na lógica da globalização do anime. O autor reconhece que esse elemento demonstraria uma subjetividade ciborgue, já que utiliza meios virtuais para se estabelecer. É claro que Tatsumi não se refere apenas ao universo da animação, mas à miríade de produções visuais japonesas que se expandiram globalmente. A observação de Tatsumi nos leva a pensar o *otaku* como uma

¹⁰ And if all Japanese have become cyborgs in this sense, then now they are also turning into virtual Japanese subjects that can be reproduced outside of Japan. Fifteen years ago, I started using the term “Japanoid” to describe this new subject. Today as the East and West team with otaku, we have ironically reached the point where we can declare that we are all Japanoids.

nova subjetividade construída na relação entre o humano e a máquina, através da percepção estética que ocorre nos fluxos de informação e comunicação.

Para compreendermos essa relação iremos observar algumas caracterizações do *otaku* propostas pela pesquisadora Saitō Tamaki: “Eles têm uma afinidade para contextos de ficção (*Kyōko no kontekusuto*). Eles recorrem a ficcionalização a fim de possuir o objeto do seu amor. Eles têm várias orientações quando se trata de desfrutar ficção” (SAITŌ, 2007, p. 227, tradução nossa¹¹). Um dos posicionamentos interessantes de Saitō é o uso do termo “contextos de ficção”, ao invés de utilizar só “ficção”. A autora sugere que essa escolha representa os diferentes níveis de ficcionalidade que os *otakus* valorizam e que estão presentes nas múltiplas camadas de mangá e anime. “Ao apreciar uma obra, o otaku tem prazer em destrinchar todos os níveis destes contextos em camadas” (SAITŌ, 2007, p. 227, tradução nossa¹²). A propriedade de visualizar os contextos em múltiplas camadas aparece na teoria de Thomas Lamarre (2009) como um dos aspectos fundamentais na análise sobre o anime.

A construção da teorização do *otaku* em relação aos universos ficcionais também foi pavimentada pelo já citado Okada Toshio no livro *Otakugaku nyūmon: Toudai “Otaku Bunkaron Zemi” Konin Tekisuto (Introduction to Otakuology, 1996)* em que define o termo *otaku* como: *Shinka shita shikaku o motsu ningen* — pessoas com um senso altamente desenvolvido de visão (OKADA, 1996, p. 14, tradução nossa). A ênfase posta na visão aponta para o surgimento de um senso comum de como funciona a imagem do anime, especialmente relacionada ao *otaku*.

Um dos elementos centrais desse discurso é a identificação do poder constituinte do anime na sua função de distribuição dos elementos no campo visual. O acesso dos fãs às tecnologias que permitiram o compartilhamento, gravação e o armazenamento das animações possibilitou que passassem a visualizar os episódios várias vezes e a notar como as imagens eram organizadas. Dessa maneira, a atenção foi direcionada para os estilos de desenhos dos personagens, para os animadores centrais e também para os animadores intermediários. Em outras palavras, seguindo a definição de Okada Toshio, o *otaku* demandaria um tipo de conhecimento ou competência para ler a imagem, já que

¹¹ They have an affinity for fictional contexts (*Kyōko no kontekusuto*). They resort to fictionalization in order to possess the object of their love. They have multiple orientations when it comes to enjoying fiction.

¹² When enjoying a work, the otaku takes pleasure in straddling all the levels of these layered contexts.

a sua produção em múltiplas camadas geraria um campo denso de informação a ser destrinchado.

Essa teorização é abordada no OVA (*Original Video Animation*) em duas partes, escrito por Okada Toshio e dirigido por Mori Takeshi, chamado *Otaku no Bideo* de (1982) e 1985 (*Otaku no Video*). É um dos primeiros esforços de retratar o *otaku* em anime concebido pelo ângulo de Okada e, claro, dentro da linguagem da Gainax. A animação é sobre dois amigos que pela paixão por anime resolvem montar um estúdio. A partir disso, eles formam uma companhia de kits de garagem, na qual montam modelos de figuras personalizadas de séries de anime e mangá. Dessa maneira, eles seguem o plano de tornar o mundo um lugar *otaku*, contando de uma forma fantasiosa a história da fundação do estúdio Gainax. A animação é intercalada com uma espécie de falso documentário — chamado *retrato de um otaku* — no qual pessoas de diferentes lugares e idades dão entrevistas contando sobre como se tornaram obsessivos com anime, chegando a ter o relato de um estadunidense com obsessão pelo Japão. O que esses dois OVAs deixam claro é a disciplina e cultivo do eu dentro da produção de conhecimento *otaku*. Nesse sentido, a diferença entre uma pessoa que assiste anime e um *otaku* de anime está na intensidade e duração de interesse e grau de envolvimento com o anime.

Além dessas abordagens também temos a declaração sobre o estatuto da imagem achatada, ou *flat*, no manifesto da arte *Superflat* (2000) realizada pelo artista Murakami Takashi. Seguindo o manifesto, o artista também lançou em 2001 uma exposição que define como as artes contemporâneas japonesas teriam uma tendência a permanecer planares. O bidimensional estaria ligado a objetos artísticos e teorias que apresentam um campo visual desprovido de perspectiva e de hierarquia, ou seja, seus elementos estariam dispostos de forma igualitária e simultânea.

O autor traça como essa abordagem estilística estaria presente desde o Período Edo (1603-1868) com o florescimento das gravuras e teria influenciado as experiências com as imagens até a geração *otaku*. Contudo, a composição *superflat* não foi capaz de incorporar as imagens em movimento da animação. Além disso, ela apresentava uma oposição entre a modernidade ocidental e a pós-modernidade japonesa na construção do campo visual, colocando de um lado o cartesianismo e do outro o *superflat*. “Composição plana, então, não é simplesmente o oposto do hipercinematismo e modos

balísticos de percepção. Isso implica uma abordagem diferente para eles. Em suma, a composição plana parece dirigir-se em duas direções ao mesmo tempo” (LAMARRE, 2011, p. 128, tradução nossa¹³). A dimensão do *flat* é uma tendência de profundidade em potencial que convive com a animação limitada e *full* na distribuição do campo visual no anime.

A emergência de padrões interconectados de uma maneira distributiva também se baseia na capacidade de auto-organização da rede *otaku*. Como Thomas Lamarre sugere em *An introduction to otaku culture* (2004), essa capacidade de se auto-organizar pode ser pensada em termos de poder constituinte, ou seja, podemos quantificar, organizar e trabalhar com padrões, mas há sempre um poder heterogêneo e autônomo que escapa ou excede à racionalização. Essa é uma cooperação em que os elementos interagem ao mesmo tempo no local e no global. “O que pode parecer incoerência estilística para os espectadores não *otaku* aparece ao *otaku* como densas obras agregadas de uma série de artistas e produtores, a partir da qual emerge um sistema cooperativo” (LAMARRE, 2004, p. 160, tradução nossa¹⁴).

O campo visual distributivo também envolve uma quebra na percepção da distância, o que resulta numa relação puramente afetiva com a imagem. Essa quebra afetiva do quadro ocorre quando os mundos imersivos do anime e das suas figuras se expandem em formas como o *cosplay* (trajes derivados de personagens), kits de modelo de personagens que os fãs podem moldar, a personalização dos ambientes pessoais com objetos ou adereços múltiplos destes universos, entre outros. Uma questão curiosa é que o *otaku* implica como vimos em uma distância ou isolamento: *a sua residência*. No entanto, o colapso das hierarquias visuais promove uma intrínseca proximidade com a imagem, neste sentido a imagem do anime também é construída como um novo tipo de distância.

Como já dissemos existem estratégias de capitalização do mundo *otaku* por parte das corporações, mas elas não podem prever ou depender deste elemento. Lamarre aponta que o movimento *otaku* levanta uma estratégia de rejeição. O trabalho não quantificável do *otaku* coloca um desafio para essas organizações, já que não o

¹³ Flat compositing then is not simply the opposite of hypercinematism and ballistic modes of perception. It implies a different approach to them. In sum, flat compositing seems to head in two directions at once.

¹⁴ What might appear as stylistic inconsistency to non-otaku viewers appears to the *otaku* as a dense aggregate of the works of a series of artists and producers, from which emerges a cooperative system.

controlam. “O movimento otaku — como trabalho não oficial — é ao mesmo tempo trabalho e não trabalho” (LAMARRE, 2004, p. 168, tradução nossa¹⁵).

Uma questão enamora a mente do leitor uma vez que a pergunta se faz presente: não seria apenas uma ilusão de autonomia, a última reificação de liberdade em uma sociedade altamente capitalista? A resposta para essa pergunta reside em parte no próprio movimento *otaku* que propõe a perspectiva de autonomia dentro do consumismo de uma outra maneira. Exemplos são os *fansubbers*, grupos de fãs que produzem suas próprias versões traduzidas de anime, tornando-se especialistas nos temas muitas vezes à frente dos mercados. E as publicações *dōjinshi* organizadas pelos fãs que envolvem continuação de histórias, personagens ou arcos narrativos das suas séries favoritas. Nesse sentido, os fãs preenchem as lacunas nas histórias e reconstroem os mundos ficcionais. A interpretação pode variar dos conteúdos originais, levando a outras discussões sobre direitos autorais e consumo.

O *otaku* que esteja no Japão ou em qualquer outro lugar do mundo é acima de tudo interconectado e computadorizado, o que condiz com a interface de camadas distributivas do anime que comporta interfaces múltiplas em mídias variadas. “Além disso, os otaku podem se encontrar em espaços reais (em oposição aos virtuais) com aqueles conhecidos online previamente que possuem interesses semelhantes, uma prática chamada *ofukai* ou encontro off-line” (OKAMOTO, 2015, p. 20, tradução nossa¹⁶). No entanto, apesar do *otaku* estar amplamente conectado, ele também insere uma relação de não comunicação no centro das atividades comunicativas.

Azuma Hiroki em *Otaku Japan's database animals* (2009) define: “Desde o início dos anos 1980 — quando as comunidades fechadas on-line eram a única forma de correspondência de informação acessível — até o presente, a fundação da cultura de internet do Japão foi formada pelo otaku” (AZUMA, 2009, p. 4, tradução nossa¹⁷). Azuma liga a capacidade de experiência de visualização da imagem com a capacidade de escanear informação mais do que com a de ler uma estrutura narrativa, por esta razão ele postula a emergência da estrutura da base de dados.

¹⁵ Otaku movement – as unofficial work – is at once labour and not labour.

¹⁶ Furthermore, otaku may meet up in real (as opposed to virtual) spaces with those possessing similar interests whom they have met online, a practice which is called *ofukai*, or ‘offline meeting’.

¹⁷ From the early 1980’s – when closed online communities were the only form of computerized correspondence available – to the present, the foundation of Japan’s Internet Culture has been formed by the otaku.

Sem a referência do mundo real, o original é produzido como um simulacro de obras anteriores desde o início, e, por sua vez, o simulacro do simulacro é propagado pelas atividades de fãs e consumido vorazmente. Em outras palavras, independentemente de terem sido criados por um autor (no sentido moderno), os produtos da cultura otaku nascem em uma cadeia de imitações infinitas e pirataria. (AZUMA, 2009, p. 26, tradução nossa¹⁸)

A onipresença do simulacro e o declínio das grandes narrativas é percebido por Azuma como o colapso do modelo da árvore. O que é periférico se torna central, ou melhor, há uma quebra da ordem visual central e periférica que resulta em um campo não hierárquico. Dessa maneira, Azuma também postula uma espécie de campo de distribuição visual em que mundos densos de informação visual são destrinchados e compartilhados. Esse modo de se aproximar da imagem animada e de outras obras interligadas ao universo otaku, sugere uma nova percepção de distância que resulta em uma relação afetiva e ativista com a imagem. Se as atividades otakus são capitalizadas dentro da cultura midiática, elas também a extrapolam e sugerem uma nova organização na relação com a imagem. É esse contramovimento que permite uma renovação e ampliação do movimento otaku.

Considerações finais

O *otaku*, ou o sujeito que visualiza a animação, interage com as profundidades potenciais transversais à animação e à promoção deste mundo. Nesse sentido, a animação aparece como um ponto nodal entre as várias formas midiáticas derivativas. Notemos, ainda, como as animações japonesas não contêm necessariamente uma referência ao real — neste sentido o referente é o simulacro da própria imagem.

As diferentes camadas também desdobram diferentes níveis de ficcionalidade que podem ser acedidos em maior ou menor grau de interesse. A proximidade afetiva com essas imagens pode produzir *japanoides* ou *otakus*, ou mesmo pesquisadores do tema e público em geral. Essa ligação nos relaciona ao modo como a subjetividade é

¹⁸ Without the reference of the real world, the original is produced as a simulacrum of preceding works from the start, and in turn, the simulacrum of that simulacrum is propagated by fan activities and consumed voraciously. In other words, irrespective of their having been created by an author (in the modern sense), the products of otaku culture are born into a chain of infinite imitations and piracy.

construída, como as obras e suas percepções estéticas desterritorializam determinados segmentos de realidade e nos afetam.

A discussão do *otaku* insere um sistema cooperativo no qual a quebra da hierarquia do campo visual traz a potencialidade para produzir diferença, para produzir uma marca de zona autônoma dentro desse movimento.

Referências

- AZUMA Hiroki. **Otaku: japan's database animals**. ABEL, Jonathan Abel; KONO Shion [Trad.]. London/Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- BOLTON, Christopher; CSICSERY-RONAY JR, Istvan; TATSUMI Takayuki. **Robot ghosts and wired dreams: japanese science fiction from origins to anime**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- LAMARRE, Thomas. **An introduction to Otaku Movement**. Entertext 4.1, p. 151-187, 2011.
- LAMARRE, Thomas. **Cool, Creepy, Moé: otaku fictions, discourse and policies**. Diversité urbaine, Vol. 13, No. 1, p. 131-152, 2013.
- LAMARRE, Thomas. **The anime machine: a media theory of animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- MCGRAY, Douglas. **Japan's Gross National Cool**. Foreign Policy, p. 45-54, junho 2002. Disponível em: <<http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/McGray-02-GNCool.pdf>> Acesso em: 20 de outubro 2017.
- OKADA Toshio. **Otakugaku nyūmon: tōdai "otaku bunkaron zemi" kōnin tekisuto** (Introduction to Otakuology: the official text of the "seminar on otaku culture"). Shichō OH! Bunkō 019. Tokyo: Shinchōsha, 1996.
- OKAMOTO Takeshi. **Otaku tourism and the anime pilgrimage phenomenon in Japan**. Japan Forum, Vol. 27, No. 1, p. 12-36, 2015.
- SAITŌ Tamaki. Otaku Sexuality. In: BOLTON, Christopher; CSICSERY-RONAY JR, Istvan; TATSUMI Takayuki. **Robot ghosts and wired dreams: japanese science fiction from origins to anime**. Minneapolis: University of Minnesota Press, p. 222-249, 2007.
- TATSUMI Takayuki. Gundam and the Future of Japanoid Art. In: LUNNING, Frenchy (Ed.). **Mechademia 3: limits of the human**. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, p. 191-198, 2008.
- TSUGATA Nobuyuki. A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation. In: YOKOTA Masao; HU, Tze-yue G. (Ed.). **Japanese animation East Asian perspectives**. Jackson: University Press of Mississippi, p. 25-33, 2013.