

A animação japonesa e a sua marca de distinção no Ocidente

Japanese animation and its mark of distinction in the West

Gustavo de Melo França¹ 

RESUMO

Este artigo aborda o modo como a animação japonesa adquiriu uma marca distintiva no Ocidente a partir de toda uma construção histórica. Assim, é discutido como a compreensão sobre a animação japonesa no Ocidente foi influenciada pelas imagens construídas e propagadas a partir de uma visão limitadora e orientalista preexistente acerca do Japão, uma vez que construções estereotipadas podem interpelar o modo como as populações de diferentes localidades interpretaram as produções desse país. Em seguida, é delineada a trajetória da recepção e da distribuição da animação japonesa em contextos ocidentais, utilizando como ponto central de análise os Estados Unidos, que é historicamente o maior consumidor de animação japonesa do bloco ocidental. Com isso, destacamos que o termo “anime” se consolidou no Ocidente como um rótulo que representa uma série de valores agregados relacionados à noção de diferença, mas que, nos últimos anos, com o aumento de animações produzidas fora do Japão que incorporam esquemas estilísticos que durante muito tempo foram relacionados às produções desse país, essa noção estabelecida em torno da animação japonesa está sendo tensionada.

Palavras-chave: Orientalismo. Distinção. Animação japonesa.

ABSTRACT

This article discusses how Japanese animation acquired a distinctive mark in the West based on a historical construction. Therefore, it is discussed how the understanding of Japanese animation in the West was influenced by the images constructed and propagated from a pre-existing limiting and orientalist vision about Japan, since stereotyped constructions can challenge the way in which populations from different localities interpreted the productions of this country. Then, the trajectory of the reception and distribution of Japanese animation in western contexts is outlined, using the United States as the central point of analysis, which is historically the largest consumer of Japanese animation in the western bloc. With this, we emphasize that the term anime has been consolidated in the West as a label that represents a series of added values related to the notion of difference, but that in recent years, with the increase in animations produced outside Japan that incorporate stylistic schemes that for a long time were related to productions in this country, this notion established around Japanese animation is being strained.

Keywords: Orientalism. Distinction. Japanese animation.

¹Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas – Salvador (BA), Brasil. E-mail: gustavoalong@hotmail.com

Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO

A construção de uma percepção sobre o Japão composta de narrativas e signos por parte dos ocidentais pode ser observada já no século XVI, no período em que ocorreu o primeiro contato entre uma cultura ocidental e a cultura japonesa. Os registros escritos dessa época salientavam a enorme diferença existente entre europeus e japoneses (ORTIZ, 2000). Essa maneira de olhar para o povo do Oriente em busca da diferença era um elemento que fazia parte do repertório consolidado da ótica dos países ocidentais nesse período. Pois existia toda uma literatura construída do histórico de experiências com o Oriente Próximo e com o Extremo Oriente composta de um número restrito de condensações típicas que constituíam lentes pelas quais o Oriente era vivenciado e que moldavam a percepção sobre ele (SAID, 2007). Esse tipo de imagem foi reforçado no imaginário ocidental ao longo do tempo por meio de obras posteriores, que continuavam a corroborar com a noção da cultura japonesa como uma cultura inversa à europeia (ORTIZ, 2000).

Tal tradição de pensar e visualizar a cultura do outro foi construída a partir de um ponto de vista limitador, que reforça uma visão orientalista, de controle e conformidade sobre o que pode, ou não, ser considerado pertencente à determinada cultura. Assim, os países do Ocidente normalizaram a percepção sobre os países do Oriente por meio de uma lente, configurada a partir de um histórico de concepções estereotipadas, rotulando-os como místicos, exóticos, entre outros marcadores reducionistas. No caso dos estudos acerca do Japão por ocidentais, John Whittier Treat comenta que se convencionou uma abordagem chamada de historicidade estagnada, no qual estudiosos europeus e americanos tendem a construir a imagem do Japão como sendo uma contraparte cultural ou rival (CONDROY, 2013), mantendo a perspectiva enraizada no legado do orientalismo.

Todavia, o orientalismo não gerou apenas os estereótipos no olhar dos ocidentais, mas também no modo como os próprios orientais se enxergavam. Esse movimento oposto recebeu o nome de ocidentalismo, e, diferentemente do orientalismo, “procurava não definir o outro, mas definir a si próprio sob o paradigma social, político, econômico, tecnológico e cultural do Ocidente” (HOBO, 2015, p. 173). Dessa forma, o Japão e outros países do Oriente construíram a sua própria imagem tendo como referência estereótipos que os ocidentais tinham sobre eles. Portanto, o olhar orientalista ocidental tornou-se uma fonte de identidade para os países não ocidentais, que se tornaram sujeitos em suas relações com esse olhar (HU, 2010). Para os japoneses, posicionar-se em relação ao Ocidente se tornou parte da autoafirmação da sua própria japonidade (HOBO, 2015).

Essa série de estereótipos preestabelecidos sobre o Japão e sua cultura desempenha, com frequência, um papel de mediador no modo como indivíduos percebem e compreendem a produção cultural do Japão como sendo tipicamente japonesa, o que interfere no modo como a animação japonesa foi abordada (FRANÇA, 2022). Além disso, pesquisadores estrangeiros parecem mais dispostos a abraçar a animação japonesa como sendo um assunto digno de investigação do que os próprios japoneses. “Indiscutivelmente, isso aponta para um senso de ocidentalismo, no qual os japoneses apelam às autoridades externas em busca da validação de seus

próprios interesses de pesquisa no que alguns ainda podem considerar um campo de estudo indigno” (CLEMENTS, 2014, p. 14, tradução própria)¹.

A animação japonesa só se consolidou como um tema válido de pesquisa no Japão depois do enorme crescimento da indústria de animação local no início do século XXI, resultante da expansão do consumo nos mercados estrangeiros e do reconhecimento qualitativo da animação comercial do país (KOIDE, 2014). Entretanto, a pesquisa acadêmica de animação ainda se encontra em estado inicial, com estudos que apresentam pouca profundidade teórica (KOIDE, 2014). Isso também acontece porque parte relevante dos pesquisadores japoneses que estudam animação não está interessada na abordagem teórica do objeto, tendo como foco o lado prático da animação (IKEDA, 2014).

Essa baixa adesão de pesquisas teóricas sobre a animação japonesa produzidas no Japão pode ter contribuído com a percepção enraizada no orientalismo, uma vez que poucos contrapontos a esse tipo de abordagem foram desenvolvidos. A partir dessa tradição de pensamento, a animação japonesa adquiriu, para muitas pessoas do mundo, um *status* de símbolo que representa a imagem do Japão moderno, e ao representar o Japão, a animação japonesa incorporou também o fascínio, o estranhamento e os preconceitos comumente relacionados às culturas orientais pelos povos ocidentais, que frequentemente rotulam como exótico aquilo que não é imediatamente compreendido (FRANÇA, 2020). Assim, as especificidades da animação japonesa enviesaram no Ocidente o desenvolvimento de uma maneira de olhar para esse tipo de produção como sendo um gênero à parte do universo da animação, constantemente relacionado à violência gráfica, à ficção científica e ao material sexual explícito (LEONG, 2011).

Por fim, a animação japonesa foi tratada por muitos escritores do Ocidente como um tipo de produção que apareceu abruptamente no final da década de 1980, ignorando todo um histórico de presença constante desse tipo de produção durante as décadas anteriores nas televisões dos países ocidentais (CLEMENTS, 2014). Ao ignorar a participação das animações japonesas nas televisões estrangeiras antes da década de 1990, a influência dessas obras no contexto ocidental anterior a esse período acaba por ser negligenciada (DALIOT-BUL, 2014). Dessa forma, abordar o modo como a animação japonesa foi recebida no Ocidente a partir de uma perspectiva historicizante pode nos ajudar a entender melhor as dinâmicas em torno da percepção desse tipo de produção ao longo do tempo pelos ocidentais, evitando, assim, visões reducionistas e essencialistas.

A distinção em torno da animação japonesa no contexto ocidental

A animação japonesa foi discutida majoritariamente no Ocidente com foco em sua classificação como um gênero de animação distinto. A animação japonesa, popularmente conhecida pelo termo “anime”, ao longo do tempo formou um público majoritariamente diferente daquele formado pelas produções norte-americanas, que desde a sua consolidação, na década de 1960 do século XX, objetivaram o público infantil como alvo. Os desenhos animados japoneses, de outro modo, não

1 No original: “Arguably, this points to a sense of auto-orientalism, in which Japanese editors appeal to external authorities for validation of their own research interests in what some might still regard as an unworthy field of study” (CLEMENTS, 2014, p. 14).

se limitaram a um público infantil, tendo produções destinadas a públicos variados, englobando desde obras infantis, adultas, até obras que apresentam público-alvo específico, como o feminino. Assim, constituiu-se uma indústria que demonstra certa diversidade em suas produções comerciais (NOGUEIRA, 2010).

No Ocidente, a ideia da animação, principalmente a categoria de desenho animado como um tipo de produção artística e midiática frequentemente estigmatizada como uma produção infantil, reforçou uma ruptura de expectativas em relação à animação japonesa, pois estas não se aderiram totalmente aos esquemas prévios de um desenho animado destinado às crianças ocidentais, como a ausência de cenas com violência gráfica explícita e a presença de tramas mais simples e focadas no humor (LEONG, 2011).

Essa ruptura pode ser observada no modo como o termo “anime” foi apropriado e utilizado pelos ocidentais. No Japão, esse termo é utilizado para referir-se a qualquer produção mundial do gênero animação, não importando a nacionalidade de origem (NESTERIUK, 2011). No entanto, no estrangeiro, principalmente no Ocidente, o termo “anime” tornou-se sinônimo específico de animações que apresentam um conjunto de características estilísticas definidas como japonesas (SATO, 2007).

Tais características presentes nas animações japonesas funcionaram para o público ocidental como traços distintivos que diferenciaram as produções japonesas das produções frequentemente transmitidas comercialmente no Ocidente. Pois desde o momento em que a animação japonesa se tornou uma categoria reconhecível, ela foi considerada como uma nova forma de animação fora do Japão (DENISON, 2015). Se observarmos a partir de Bourdieu (2007, p. 11), “os traços distintivos são as disposições estéticas exigidas pelas produções de um campo de produção que atingiu um elevado grau de autonomia indissociável de uma competência cultural específica”. Dessa maneira, as características do contexto específico japonês, no qual a animação japonesa está inserida, fez com que a animação produzida nesse país apresentasse características e lógica de organização da sua materialidade diferentes das produções ocidentais (BORGES, 2008). Pois se é possível dizer que os desenhos animados japoneses são diferentes dos norte-americanos, é porque eles bebem em tradições diferentes (ORTIZ, 2000).

Os primeiros trabalhos acadêmicos no Ocidente sobre animação japonesa, entre a década de 1990 e 2000, apresentavam, em grande parte, o interesse em explicar esse tipo de animação por sua diferença com a animação norte-americana comercial, mapeando a animação japonesa por intermédio de características controversas, como a relação com a violência gráfica e a exposição sexual, e enfatizando tipos distintos de diferença em comparação com a animação hegemônica ocidental (DENISON, 2015).

Dessa forma, o estudo da animação japonesa surgiu no Ocidente a partir de análises formais de conteúdo, negligenciando a complexidade do contexto histórico por trás dessas produções (DENISON, 2015). Essa forma de abordagem concebeu um reducionismo ao anime, pois generalizou características que estão presentes em apenas algumas obras, não conseguindo abarcar a totalidade da animação japonesa, carregando, assim, nessa segregação, uma tendência orientalista de relacionar uma base cultural diferente como estranha, direcionando o foco às características diferentes e reduzindo a atenção às características similares.

Tal estigmatização da animação japonesa originou-se, em parte, da quantidade limitada de material que chegava ao Ocidente, que representava apenas uma fração do enorme volume de produção dessa indústria de animação (IZAWA, 2000). A chegada dessas animações ao Ocidente era mediada por indivíduos tanto nas empresas de distribuição (em um primeiro momento) quanto nos *fansubs* (em um segundo momento), que selecionavam as animações pelo suposto gosto do público e pelo gosto pessoal.

Acerca dessa perspectiva, é importante observar que o gosto, segundo Bourdieu, é a propensão e a aptidão para a apropriação material ou simbólica de determinada classe de objetos ou de práticas classificadas e classificantes, sendo a fórmula geradora que se encontra na origem do “estilo de vida” (BOURDIEU, 2007, p. 165). É por meio do gosto que o conjunto de escolhas que constituem o “estilo de vida” adquire sentido e valor, a partir das propriedades inscritas em uma posição, em um sistema de oposições e correlações com outras condições e situações materiais de existência presentes na estrutura social (BOURDIEU, 1996, 2007). Desse modo, foi por intermédio de um gosto prescrito em uma posição situada em um contexto ocidental que as animações japonesas foram selecionadas pelos responsáveis por trás dos *fansubs* e das empresas de distribuição.

O contexto de consolidação do mercado de consumo de animação nos Estados Unidos

É importante salientar o contexto por trás da formação do consumo de animação nos Estados Unidos, uma vez que esse país será um dos principais mediadores na relação com a animação japonesa no Ocidente. De acordo com Paul Wells, a animação televisiva do Japão considerava a possibilidade de amadurecimento do seu público, enquanto a animação televisiva estadunidense objetivou a sua audiência como essencialmente infantil, sem que existisse a possibilidade de transgredir essa noção estabelecida (WELLS, 2001). Na década de 1960, a consolidação do bloco de desenhos animados nos sábados de manhã nos canais de televisão dos Estados Unidos foi a responsável por esse tipo de obra se tornar praticamente sinônimo de produções infantis (MITTELL, 2001).

Todavia, até o desenvolvimento desse segmento de horário, as animações eram assistidas por um público mais variado, como era o caso das produções destinadas ao cinema; porém, na década de 1950, muitas das obras animadas produzidas em décadas anteriores não conseguiram ser transmitidas integralmente na televisão por causa de um sistema de censura mais rígido. Assim, “as práticas de censura da indústria da televisão ajudaram a redefinir o conteúdo cultural e as associações do gênero de desenho animado pré-existente” (WELLS, 2001, p. 37, tradução própria)². Vale destacar que durante o pós-Segunda Guerra Mundial, principalmente nos anos de 1950, o governo norte-americano iniciou uma campanha contra a subversão em todos os aspectos da vida americana, conhecida como Macarthismo, promovendo os “valores americanos” e consolidando uma cultura oficial de conformidade social (KARNAL *et al.*, 2007). Esse movimento do governo que se espalhou pelas instituições sociais ocasionou um controle maior dos conteúdos dos meios de comunicação, com destaque aos transmitidos na televisão, um meio

2 No original: “The censorious practices of the television industry helped redefine the cultural content and associations of the pre-existing film cartoon genre” (WELLS, 2001, p. 37).

em expansão e que estava se transformando na principal fonte de entretenimento dos norte-americanos. Com isso, a partir do discurso em torno do perigo do comunismo para o “estilo de vida americano”, ocorreu uma homogeneização ideológica nas indústrias culturais do país por meio da promoção do mito sobre a família nuclear na cultura popular e na reprodução de fortes valores “morais” (STABILE; HARRISON, 2001).

Nas primeiras obras de Hanna-Barbera voltadas para a televisão, na década de 1950, o público das animações do estúdio ainda não era predominantemente infantil. A animação *The Huckleberry Hound Show* (1958) tinha mais de 40% do público consumidor constituído de adultos (MITTELL, 2001). Os adultos se interessavam pela animação por conta dos diálogos e do humor verbal, enquanto as crianças eram atraídas pelo visual. Entretanto, por questões de viabilidade comercial, as animações foram sendo concentradas no horário do sábado de manhã, uma faixa de horário mais barata para os anunciantes de brinquedos e produtos destinados às crianças, segmento que estava se estabelecendo no período. Por conta disso, a animação se consolidou nos Estados Unidos como uma categoria cultural rotulada como algo exclusivamente infantil a partir do afastamento do público adulto, uma vez que os adultos praticamente não assistiam à televisão nas manhãs de sábado (MITTELL, 2001). As poucas tentativas de emplacar séries animadas no horário nobre da televisão norte-americana na década de 1960 não foram bem-aceitas comercialmente, sendo *The Flintstones* (1961–1966) a única dessas séries animadas que apresentou relativo sucesso — o que reforçou o isolamento dos desenhos animados na programação da televisão e a definição como um gênero para crianças a partir desse período. Foi inserido nesse contexto, de um mercado de desenho animado destinado às crianças por meio da televisão, que a animação japonesa começou a ter maior visibilidade no Ocidente.

A animação japonesa no Ocidente e as tensões em sua trajetória

Por conta da vinculação ao público infantil, as animações foram consideradas como uma produção artística menor. A animação japonesa experimentou uma marginalização ainda maior por consequência de seu valor de produção, considerado baixo, e de sua origem nacional (NAPIER, 2005).

O Japão, desde 1963, com a estreia de *Tetsuwan Atomu*, começou a apresentar uma quantidade crescente de produções no campo da animação comercial devido à rápida expansão do mercado televisivo do país (TSUGATA, 2005). Diferentemente do que ocorreu nos Estados Unidos, as animações mais populares no Japão eram exibidas no início do horário nobre, pois neste país eram as crianças quem frequentemente escolhiam o que a família iria assistir nesse horário, fazendo com que as animações japonesas, desde o início, não fossem destinadas exclusivamente ao público infantil e tivessem patrocinadores que também pretendiam atingir o público adulto por meio da animação (CLEMENTS, 2014). Além disso, no mesmo ano de estreia de *Tetsuwan Atomu*, a Fuji Television estreou, no horário das 23h40min, a série animada *Sennin Bunraku* (1963), primeira série de animação japonesa erótica da história, evidenciando que a animação no Japão, já nos primeiros anos da consolidação do campo de produção, era percebida como um meio que podia alcançar públicos variados. E com o envelhecimento da primeira geração de crianças que

assistiram animes na televisão, os produtores japoneses expandiram ainda mais o público consumidor local de animação, tornando o anime um fenômeno *mainstream*, permitindo a criação de obras animadas de diversos gêneros e subgêneros televisivos, atingindo desde jovens a idosos (DALIOT-BUL, 2014; OTMAZGIN, 2014).

Já na década de 1960, animações japonesas como *Tetsuwan Atomu*, renomeado como *Astro Boy*, e *Kimba* (1965) atravessaram o Oceano Pacífico e estrearam em solo norte-americano por meio da importação realizada pelo mercado de *syndication*. Nessa primeira inserção no mercado norte-americano, a animação japonesa foi diferenciada das produções locais pela sua forma, frequentemente associada a uma produção do gênero de animação de baixa qualidade, pois foi considerada uma animação limitada e com desenhos estilizados considerados inferiores (LÓPEZ, 2013). Apesar disso, a animação japonesa em pouco tempo consolidou-se como um produto barato e, por isso, vantajoso para algumas emissoras de televisão nos Estados Unidos (NESTERIUK, 2011).

É por conta dessa última característica que a animação japonesa também adentrou outros mercados televisivos ocidentais, como os mercados italiano e francês. De acordo com Clements (2014), as animações japonesas tiveram suas primeiras excursões na Itália na década de 1970, a partir do preenchimento da grade de horário das novas emissoras comerciais italianas. Neste país, as animações produzidas no Japão foram rapidamente rotuladas como obras perigosas, capazes de promover desde o fascismo até a violência, sendo essas críticas destinadas às animações que se enquadravam na definição estereotipada que eles tinham de desenho japonês, como as animações do subgênero de robôs gigantes, enquanto outras obras também japonesas, como *Heidi* (1974), que não se encaixava totalmente nas preconcepções ocidentais do que constituía uma obra vinda do Japão, acabaram passando despercebidas por esses mesmos críticos que generalizavam a produção japonesa (CLEMENTS, 2014). Na França, esse tipo de reação também aconteceu, tendo a animação japonesa uma associação a aspectos negativos como a violência e a ameaça à cultura nacional (CLEMENTS, 2014). Tais abordagens, centradas apenas em características tidas como negativas da animação japonesa, vão se repetir em diversos países do Ocidente, evidenciando o quanto a herança do pensamento orientalista ainda persistia nessas localidades.

No caso do Brasil, as primeiras animações nipônicas transmitidas no país chegaram por intermédio de empresas de distribuição e licenciamento norte-americanas no final da década de 1960³, sendo adquiridas pelas emissoras nacionais por serem baratas (MONTE, 2011). Contudo, por abrigar a maior comunidade de descendentes de japoneses fora do Japão no mundo, diversas animações japonesas circularam de forma alternativa no Brasil antes da popularização do anime na década de 1990. O envio de material televisivo gravado em fitas do Japão para o Brasil era uma prática recorrente, pois era utilizado junto aos mangás como forma de proporcionar o contato dos imigrantes e seus descendentes com a cultura japonesa da época. Na década de 1980, já era possível notar a influência dos desenhos animados japoneses nos desenhistas nipo-brasileiros (LUYTEN, 2012).

3 De acordo com Sandra Monte (2011), *Eightman* (1963) foi o primeiro anime exibido sozinho, sem fazer parte de um bloco específico, na televisão brasileira, sendo exibido pela primeira vez em 24 de setembro de 1968, às 18h, na Globo.

Retomando o contexto norte-americano, apesar da circulação em canais de televisão do país nos anos de 1960 e 1970, favorecida pelo baixo custo de aquisição, as redes de televisão tinham em sua maioria um desinteresse em relação às produções japonesas por considerar que as convenções nipônicas presentes nessas produções fossem pouco atrativas para o público infantil norte-americano, acostumado com os “valores norte-americanos” (ALLISON, 2000). Já na década de 1960, “existia uma sensação palpável de que o mercado de animação japonês não se alinhava com seu equivalente nos Estados Unidos e que o conteúdo permitido no Japão era simplesmente inaceitável para as emissoras norte-americanas” (DENISON, 2015, p. 82, tradução própria)⁴.

Dessa forma, as animações japonesas que eram transmitidas nos Estados Unidos tinham elementos de sua origem nacional apagados, sendo, muitas vezes, alterados pelos licenciados locais, retrabalhando-os para que se adequassem aos valores vigentes de aceitabilidade de um conteúdo infantil para as crianças daquele país, mudando os nomes das personagens, das localidades e elementos específicos da obra (ALLISON, 2006). Isso ocorria porque existia um consenso de que elementos estrangeiros, principalmente do Oriente, não correspondiam ao gosto americano, sendo necessário americanizar tais produções, e acreditava-se que o grau de americanização era proporcional ao sucesso das animações japonesas nos Estados Unidos (ALLISON, 2000). Assim, a presença de animações japonesas nesse contexto operava por meio da transformação a partir das lentes dos norte-americanos, fazendo com que o público desse país não tivesse contato real com as produções japonesas, apenas com versões modificadas, que chegavam ao ponto de misturar várias séries como se fosse uma só, como no caso da série *Robotech* (1985), o produto da edição, do corte e da junção de partes das séries animadas japonesas *Fang of the Sun Dougram* (1981), *The Super Dimension Fortress Macross* (1982) e *Super Dimension Century Orguss* (1983) (DALIOT-BUL, 2014).

Por consequência dessas alterações produzidas nos Estados Unidos, a animação japonesa, exibida em solo norte-americano e em outros países que tiveram contato com a versão editada norte-americana, perdeu elementos culturais japoneses facilmente reconhecíveis em seu conteúdo, sendo, nessas primeiras décadas, claramente distinta das animações norte-americanas por sua dimensão formal, como as características técnicas, exemplo da dinamicidade das cenas provocada por uma variedade de enquadramentos e planos utilizados. A animação *Speed Racer* (1967) causou impacto nos Estados Unidos justamente por causa dessas diferenças que apresentavam na organização das propriedades visuais e na montagem, tendo uma linguagem próxima da utilizada em filmes de ação, destacando-se, assim, dos demais desenhos animados norte-americanos que iam ao ar no mesmo período (SATO, 2007).

Uma distinção mais evidente a partir do conteúdo das animações japonesas nos Estados Unidos surgiu a partir da atenção concedida a esse tipo de produção por um público mais velho. Essa maior atenção possibilitou, em dois momentos, uma maior consciência sobre as diferenças entre as produções animadas japonesas e as produções

4 No original: “[...] there was a palpable sense that the Japanese animation market did not align with its US counterpart, and that content permissible in Japan was simply unacceptable to US broadcasters” (DENISON, 2015, p. 82).

norte-americanas, e, conseqüentemente, o estabelecimento do termo “anime” como rótulo distintivo.

O primeiro momento ocorreu com o surgimento e a popularização dos *fansubs*. Na década de 1970, estudiosos do Ocidente se interessaram em estudar o Japão, buscando compreender como em um intervalo curto de tempo o país tinha se tornado a terceira maior economia do mundo e a nação com a maior taxa de crescimento econômico (HENSHALL, 2017). Uma das formas de entender o Japão era por meio da realização de estudos acerca das produções artísticas e culturais do país. Esse modelo de estudo foi inspirado na pesquisa da antropóloga Ruth Benedict presente em seu livro *O crisântemo e a espada* (2014). A autora realizou a sua pesquisa durante o período da Segunda Guerra Mundial, estudando, a distância, a sociedade e a cultura japonesa por meio das produções artísticas e midiáticas daquela nação, tendo como objetivo a compreensão da maneira de agir e pensar do então país inimigo. Seguindo o modelo estipulado por Benedict, os estudantes norte-americanos começaram a estudar o Japão por meio de produtos culturais locais, como os programas de televisão atuais, que chegavam até as universidades ocidentais por meio das fitas de vídeo para o público doméstico (VHS e Betamax).

Por intermédio dessas fitas de vídeo, estudantes universitários dos Estados Unidos tiveram acesso às animações japonesas que não eram transmitidas pelas redes televisivas do país. Sem a presença das alterações feitas pelos licenciados locais, eles puderam visualizar os esquemas estilísticos da animação japonesa de modo integral. Foi nesse contexto que o estudante Fred Patten, que tinha sido atraído quando mais jovem pelas características técnicas diferentes presentes em *Astro Boy* e *Speed Racer*, fundou, em 1977, o primeiro clube dedicado à animação japonesa nos Estados Unidos, o *Cartoon/Fantasy Organization*, que deu origem ao compartilhamento alternativo de animes no Ocidente (URBANO, 2013). Esses clubes e grupos dedicados às animações japonesas funcionaram como um modo de armazenar e circular esse tipo de conteúdo que não era encontrado nas redes de televisão locais. Além disso, esses grupos desempenharam um empreendimento ativo e coletivo, desde a coleta de fitas vindas do Japão de maneira alternativa até o processo de legendagem e consumo (URBANO, 2013).

O segundo momento da percepção evidente de características distintivas da animação japonesa nos Estados Unidos, teve como marco o final da década de 1980, com o lançamento de *Akira* (1988), filme de animação japonesa que adquiriu o *status* de obra-prima do diretor Otomo Katsuhiro, tornando-se cultuado por diretores estabelecidos da indústria cinematográfica internacional (SATO, 2007). *Akira* estreou no Japão em 1988, época em que o país havia atingido o seu pico de influência internacional no Pós-guerra, e muitas nações desenvolvidas sentiram-se ameaçadas pelo *status* de superpotência emergente do país asiático nesse período (NAPIER, 2005).

Os japoneses tornaram-se alvo de críticas perante países ocidentais, sendo rotulados de animais econômicos que não possuíam algum valor a não ser a ganância de fazer dinheiro, segundo a ótica destes (HENSHALL, 2017). Tais países novamente atribuíram comentários a partir de uma visão orientalista, reduzindo o Japão a uma nação incompreensível e diferente dos demais países tidos como de primeiro mundo. Essas reações negativas foram provocadas por um incômodo relacionado à ameaça que o Japão representava à

dominante tradição cultural eurocêntrica de prosperidade econômica, denotando uma possível ruptura nos modelos preestabelecidos a partir da ascensão desse país entre as maiores economias do planeta. O Japão tinha se tornado, no final da década de 1980, a segunda maior economia do mundo, e em termos de rendimento *per capita*, o país tinha a população mais rica do globo, sendo a ameaça que representava para os países ocidentais observada na constituição das suas relações de mercado, no qual a importação de produtos de origem norte-americana diminuiu, enquanto a exportação de produtos japoneses para o mercado dos Estados Unidos aumentou (HENSHALL, 2017).

Assim, como no caso que propiciou o surgimento dos *fansubs* uma década antes, as condições econômicas do Japão e sua posição em um cenário internacional auxiliaram a difusão de *Akira* no Ocidente. *Akira* tornou-se, no seu ano de lançamento, o filme mais assistido da história dos cinemas japoneses até então (NAPIER, 2005). O sucesso do filme em sua terra natal rapidamente repercutiu nos países do Ocidente, que observavam os acontecimentos e as tendências culturais do Japão. Consequentemente, a animação não demorou a estreitar no mercado ocidental, e a partir de 1989, na Europa, nos Estados Unidos e no Canadá, a exibição provocou o surgimento de uma horda de fãs que deu origem à primeira geração de *otakus* fora do Japão (SATO, 2007).

Por causa dessa repercussão, *Akira* pôde apresentar para um maior público a possibilidade de violência gráfica explícita em um desenho animado, e, por conseguinte, o vislumbre de que animações com abordagem e temáticas além da infantil poderiam existir. O filme, por ter sido distribuído em um meio tradicional de comunicação, o cinema, atingiu um público maior que os *fansubs*, pois, nesse período, ainda se mantinham restritos a grupos seletos. *Akira* virou um fenômeno *cult* instantaneamente, chegando ao mercado de locadoras de vídeo norte-americanas já no ano de 1989, e a soma de seu enredo *cyberpunk* em um contexto japonês à técnica de animação primorosa fez surgir de imediato um culto à animação japonesa nos Estados Unidos, o que levou à criação de uma seção nas locadoras para esse tipo de produção (DENISON, 2015). É nesse momento que o termo “anime” é introduzido e consolidado no Ocidente.

Essa obra também ajudou a enfraquecer o rótulo de produto de menor qualidade relacionado à animação japonesa, pois *Akira* não apresentava as limitações técnicas que eram comumente vinculadas às produções de origem nipônica transmitidas nas emissoras de televisão, evidenciando justamente o contrário. A popularidade de *Akira* no início dos anos 1990 gerou no mercado ocidental uma demanda por obras com temática e abordagens similares às do filme de 1988, sem a presença das edições que eram regra nas produções nipônicas transmitidas na região até então. Assim, esses fãs ocidentais de animes foram atraídos por um tipo de fetichismo das diferenças culturais, buscando conteúdos diferentes dos que eram oferecidos comercialmente nos canais locais de mídia tradicionais (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

Em meados da década de 1980, no Japão, o advento do mercado de OVA (*original video animation*) possibilitou a produção de séries animadas voltadas exclusivamente para o público adulto (HU, 2010). Com a consolidação de um mercado de home vídeo fora do território japonês no início da década de 1990, a demanda existente por animações diferentes daquelas encontradas nas televisões locais nos países ocidentais

podia ser suprida por essas produções destinadas ao mercado de OVA japonês, que já apresentava, nesse momento, uma grande quantidade de obras produzidas. Dessa maneira, outros animes de temática *cyberpunk*, como a série *Bubblegum Crisis* (1987) e sua sequência *Bubblegum Crash* (1991), foram lançados fora do Japão por intermédio desse novo mercado de consumo de produção audiovisual, de maneira legal e sem edições. Esse cenário também possibilitou uma ampliação do alcance dos *fansubs*, que não se restringiam mais aos clubes universitários, visto que os aparelhos de videocassete se tornaram mais frequentes nos lares nessa última década do século XX.

Muitas dessas animações que chegaram ao Ocidente, tanto por meio dos *fansubs* quanto pela distribuição por meio do mercado de home vídeo, apresentavam características temáticas e visuais que as diferenciavam dos desenhos animados norte-americanos, sendo marcadas por um conteúdo explicitamente adulto e por uma aparente obsessão por ficção científica, pela violência gráfica e pelo apelo sexual (IZAWA, 2000). A presença de elementos tidos como pornográficos nas animações japonesas selecionadas para distribuição nesses países tornou-se parte crucial para que esse público estrangeiro diferenciasse o anime em relação às animações produzidas comercialmente no Ocidente.

Tal seleção das obras que circulavam construiu a visão estereotipada sobre a produção nipônica, motivada pela atração pelo diferente, em parte, porque os fãs desse tipo de produção tentaram legitimar o seu gosto como fazendo parte de uma dimensão adulta, opondo-se à categoria tradicional de desenho animado comercial ocidental que era comumente difundido como um tipo de produção destinado exclusivamente às crianças, ou com foco no humor. Assim, os empreendedores que se envolveram com a distribuição da animação japonesa na década de 1990 construíram, a partir de um marketing eficaz, a noção do termo “anime” como um rótulo que simbolizava um tipo de animação específica, um agrupamento coerente, que operava em oposição às animações voltadas para o público infantil (DALIOT-BUL, 2014).

Entretanto, apesar de as obras de animação japonesa com temática de ficção científica e fantasia, conforme o tipo de abordagem citada anteriormente, dominarem o mercado ocidental, isso não representava a realidade do mercado de animação do Japão, o qual exibia uma gama mais variada de ofertas (LEVI, 2006). Desde a década de 1980, animações japonesas sobre o cotidiano, conhecidas como *slice of life*, tornaram-se bastantes populares no Japão (RUSCA, 2016). Esse tipo de obra, que apresenta histórias que ocorrem em um cenário reconhecível e cotidiano dos japoneses, como as escolas, e focam nas relações entre os personagens, que podem ser românticas ou não, foi negligenciado pelos responsáveis pela seleção e distribuição no Ocidente, assim como as animações japonesas de drama esportivo, que é um gênero consolidado desde meados da década de 1960 no Japão, apresentando vários lançamentos por ano de maneira constante ao longo das décadas.

Além disso, a percepção sobre as abordagens temáticas presentes na animação japonesa também abrangia variações entre os diferentes países do Ocidente, justamente por causa dos gostos diferentes dos responsáveis pelos fãs-clubes e empresas de distribuição desse tipo de produção em cada local. Como exemplo, há o caso do Reino Unido, no qual o interesse por obras protagonizadas por personagens femininas “fofas” foi um elemento predominante na seleção das obras debatidas e

comentadas nessa região, o que divergia do interesse visto nos Estados Unidos: obras de ficção científica protagonizadas por personagens masculinos (DENISON, 2015). No Reino Unido, até nas obras de ficção científica era dada a preferência para aquelas protagonizadas por personagens femininas. Isso aconteceu porque os fãs nesse local perceberam que, na animação japonesa, era constante a presença de personagens femininas protagonistas que apresentavam papéis de heroína, e que não deixavam a desejar aos heróis masculinos, o que também era uma característica que diferenciava a animação japonesa das produções animadas ocidentais, majoritariamente protagonizadas, naquele período, por personagens masculinos e com personagens femininas, em sua maioria, destinadas a papéis passivos ou secundários.

Portanto, o anime, como categoria, foi compreendido de maneira diferente, dependendo da região e das produções que os fãs de cada localidade tiveram contato, mas mantendo a relação de diferença e oposição à produção animada ocidental comercial, principalmente a partir de uma inclinação para rejeitar convenções presentes nas animações da Disney, como o final feliz.

Por intermédio da ampla presença em cenário global, características da animação japonesa entraram no léxico internacional (CRAIG, 2000). A penetração da animação japonesa e o seu sucesso nos Estados Unidos introduziram um conjunto de diferentes possibilidades narrativas na construção de *storyboards* mais complexos que se tornaram parte integrante do repertório dos responsáveis pela criação de animações no país (OTMAZGIN, 2014). Além disso, essa crescente exposição dos animadores e produtores norte-americanos à animação japonesa desempenhou um papel importante na mudança de percepção do desenho animado, ampliando, assim, as possibilidades em torno da animação comercial norte-americana, o que resultou em produções de obras animadas voltadas para o público adulto que escapam tanto da estrutura consolidada do *sitcom* quanto do foco no humor, como é o caso de *Invincible* (2021).

Por fim, os animadores ocidentais, ao incorporarem em sua prática elementos que antes eram tidos como característicos das animações japonesas, fazem com que os aspectos que diferenciavam a animação do Japão também estejam presentes em obras de outros países, como pode ser visto em *Castlevania* (2018), uma produção norte-americana que é categorizada como anime pela Netflix. Desse modo, a noção distintiva do termo "anime" acaba por transcender o local de origem da produção, uma vez que obras que não são japonesas acabam sendo rotuladas dessa maneira, a depender do interesse do distribuidor no marketing envolvido na promoção das obras. Ao mesmo tempo, o consumo de animação japonesa se torna cada vez maior no Ocidente, por intermédio do crescimento do mercado de *streaming*, atingindo um patamar inédito até então (HIROMICHI *et al.*, 2022). Por conta de um contato maior e plural com as obras produzidas no Japão e do aumento da popularidade de diversos gêneros das animações japonesas, como o *slice of life* e os dramas esportivos nos países ocidentais, a compreensão em torno da animação comercial japonesa se torna mais ampla, o que tensiona a noção estereotipada vinculada ao termo "anime" na década de 1990, uma vez que elementos que eram atribuídos de maneira intrínseca à animação japonesa podem agora ser percebidos como existentes apenas em uma fração do todo da produção animada comercial do Japão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dessa breve historicização das relações em torno da animação japonesa no Ocidente, torna-se visível que aspectos que popularizaram a visão sobre os animes no início da década de 1990, nos Estados Unidos e em outros países do Ocidente, estavam presentes em apenas uma parcela das produções japonesas. Contudo, atualmente, com a facilitação do acesso por intermédio da internet rápida e ubíqua, e uma distribuição mais ampla dos conteúdos por meio de *streamings* oficiais e da proliferação de *fansubs* diversos, as diferentes localidades do mundo podem ter uma noção mais vasta e completa do campo de produção da animação japonesa. Além disso, os fãs internacionais desse tipo de produção foram adquirindo maior capital informacional sobre o anime no decorrer do tempo a partir do acúmulo de informações, potencializado com o avanço das tecnologias digitais, que permitiram o compartilhamento de materiais sobre animação japonesa entre os fãs de diferentes países.

Portanto, ao observar de modo mais amplo as produções de animação nipônica, torna-se evidente que o anime não se restringe à concepção tradicional de gênero, pois as animações japonesas versam sobre uma variedade de gêneros, tipos de narrativa e abordagens, apesar de exibirem características reconhecíveis em boa parte das obras (SUAN, 2017). Alguns autores como Rayna Denison vão expor a ideia de que a animação japonesa incorpora uma variedade de gêneros de mídia preexistentes em seu sistema representacional e constantemente mistura, hibridiza essas categorias ao mesmo tempo em que cria novas, reforçando que o anime deve ser compreendido de uma forma mais ampla, como um fenômeno cultural cujos significados dependem do contexto (DENISON, 2015).

Além disso, autores como Antônio López (2013) vão destacar que o anime é algo mais do que um peculiar estilo de animação, é principalmente um poderoso fenômeno social que tem se expandido rapidamente por todo o mundo. Ian Condry (2013) reforça esse pensamento ao considerar que a animação japonesa deve ser compreendida em um nível maior de refinamento de detalhes do que apenas como um gênero específico ou simplesmente como um reflexo do Japão. Em vez disso, ele sugere que a animação japonesa precisa ser estudada de forma mais ampla, como uma forma cultural comunicacional que emerge das práticas sociais e da competição.

Ademais, o fato de a cultura do Japão gerar certo estranhamento aos olhos predispostos de alguns observadores, não deve constituir um impeditivo para uma compreensão mais profunda, visto que o diferente não significa incompreensível. A partir de um processo sistemático de contextualização dos aspectos socioculturais, políticos, econômicos e dos processos históricos do lugar e do espaço de produção específico, torna-se possível compreender e entender de forma mais ampla o outro, suas aproximações e particularidades, além do jogo de forças em disputa na imposição de categorias de percepção. Dessa forma, torna-se necessário ampliar os estudos sobre animação japonesa que visem romper com a tradição orientalista, buscando evitar uma lógica essencialista e reducionista. Para isso, é preciso compreender de maneira mais profunda em estudos futuros as dinâmicas concorrenciais existentes no espaço social no qual as animações japonesas são produzidas e consumidas.

REFERÊNCIAS

- ALLISON, A. Sailor moon: Japanese superheroes for global girls. In: CRAIG, T. (org) **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. New York, M. E. Sharpe, 2000. p. 259-278.
- ALLISON, A. **Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination**. Berkeley, University of California Press, 2006.
- BENEDICT, R. **O crisântemo e a espada**. 2. ed. 4. reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- BORGES, P. M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008.
- BOURDIEU, P. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Editora ZOUK, 2007.
- KARNAL, L.; MORAIS, M. V.; FERNANDES, E.; PUDRY, S. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.
- CLEMENTS, J. **Anime: a history**. London: BFI Publishing, 2014.
- CONDY, I. **The soul of anime: collaborative creativity in Japan's media success story**. London: Duke University Press, 2013.
- CRAIG, T. **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. Nova York: M. E. Sharpe, 2000.
- DALIOT-BUL, M. Reframing and reconsidering the cultural innovations of the anime boom on US television. **International Journal of Cultural Studies**, v. 17, p. 75-91, 2014.
- DENISON, R. **Anime: a critical introduction**. London: Bloomsbury Publishing, 2015.
- FRANÇA, G. **Os processos de hibridismo cultural na animação japonesa: uma compreensão do campo a partir do caso "Little Witch Academia" e o subgênero de garotas mágicas**. 2020. 210 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2020.
- FRANÇA, G. A identidade imaginada do Japão e as tensões com o estrangeiro: Mukokuseki e Nihonjinron na percepção da animação japonesa. **Memorare**, v. 9, n. 1, 2022, p. 14-29.
- HENSHALL, K. G. **A história do Japão**. Lisboa: Editora Almedina, 2017.
- HIROMICHI, M.; SUDO, T.; KOUDATE, T.; MATSUMOTO, A.; RIKUKAWA, K.; ISHIDA, T.; KAMEYAMA, Y.; MORI, Y.; HASEGAWA, M. **Anime Industry Report 2021**. Tóquio: The Association of Japanese Animations, 2022. Disponível em: <<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em: 17 maio 2023.
- HOBO, F. **Análise e interpretação da comunicação gráfica japonesa contemporânea: o kawaii, a tipografia e o flatness interpretados sob um olhar sociocultural, estético e histórico**. 2015. 355 f. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa. 2015.
- HU, T.-Y. G. **Frames of Anime: culture and image building**. Hong Kong: H. Press, 2010.
- IKEDA, H. More on the History of the Japan Society for Animation Studies: Historic Essentials of Animation Studies. In: YOKOTA, M.; HU, T. (org.) **Japanese animation: East Asian perspectives**. Jackson: University Press of Mississippi, 2014. p. 73-84.
- IZAWA, E. The romantic, passionate Japanese in Anime: a look at the hidden Japanese soul. In: CRAIG, T. (org.) **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. New York: M. E. Sharpe, 2000. p. 138-153.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora Aleph, 2014.
- LEONG, J. Reviewing the 'Japaneseness' of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship. **Cinephile. The University of British Columbia's Film Journal**, v. 7, n. 1, Spring 2011.
- LEVI, A. The Americanization of anime and manga: negotiating popular culture. In: BROWN, S. T. (org.) **Cinema Anime: critical engagements with Japanese animation**. New York: MACMILLAN, 2006. p. 43-54.

LÓPEZ, A. H. **Animación japonesa: análisis de series de anime actuales**. 2013. 510 f. Tese (Doutorado em Dibujo-Diseño y NuevasTecnologías) – Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, Universidade de Granada, Granada. 2013.

LUYTEN, S. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

KOIDE, M. On the establishment and the history of the Japan society for animation studies. In: YOKOTA, M.; HU, T. (org.) **Japanese animation: East Asian perspectives**. Jackson, University Press of Mississippi, 2014. p. 49-72.

MITTELL, J. The great saturday morning exile: Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s. In: STABILE, C.; HARRISON, M. (org.) **Prime time animation: television animation and American culture**. Nova York: Routledge, 2001. p. 33-54.

MONTE, S. **A presença do animê na tv brasileira**. São Paulo: Editora Laços, 2011.

NAPIER, S. J. **Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation**. Nova York: PalgraveMacmillan, 2005.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

ORTIZ, R. **O próximo e o distante: Japão e Modernidade - Mundo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

OTMAZGIN, N. Anime in the US: the entrepreneurial dimensions of globalized culture. **Pacific Affairs**, v. 87, n. 1, 2014.

RUSCA, R. The Changing Role of Manga and Anime Magazines in the Japanese Animation Industry. In: NEOFITOU, S.; SELL, C. (org.) **Manga vision: cultural and communicative perspectives**. Clayton: Monash University Publishing, 2016. p. 52-69.

SAID, E. **Orientalismo: O oriente como invenção do ocidente**. 7. reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SATO, C. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

STABILE, C.; HARRISON, M. Prime time animation: an overview. In: STABILE, C.; HARRISON, M. (org.) **Prime time animation: television animation and American culture**. Nova York: Routledge, 2001. p. 1-11.

SUAN, S. Anime's performativity: Diversity through conventionality in a global media-form. **Animation: an Interdisciplinary Journal**, v. 12, n. 1, 2017.

TSUGATA, N. **An introduction to animation studies**. Tokyo: Heibonsha, 2005.

URBANO, K. **Legendar e distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais**. 2013. 174 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

WELLS, P. Smarter than the average art form: animation in the television era. In: STABILE, C.; HARRISON, M. (org.) **Prime time animation: television animation and American culture**. Nova York: Routledge, 2001. p. 15-32.

Sobre o autor

Gustavo de Melo França: Doutorando do Curso de Comunicação e Cultura Contemporâneas do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (POSCOM-UFBA).

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Programa de Excelência Acadêmica (PROEX).

