

Cultura Nipônica:

Entendendo a caracterização dos movimentos pop em Campina Grande.

Relatório de investigação apresentado à disciplina de Comunicação e Diversidade Cultural.

Campina Grande, 03- Junho- 2012

SUMÁRIO

1. Introdução.....	03
2. Caracterização do Movimento.....	04
3. Referencial teórico.....	05
4. Procedimentos metodológicos.....	07
5. Resultados e considerações finais.....	08
6. Referências Bibliográficas.....	09
7. Anexo.....	10

Introdução

O movimento dos Cosplayers é uma arte de se vestir e se comportar como personagens de desenhos animados, mangás, animes e jogos eletrônicos. Muito cultuada no Japão, essa atividade é muito praticada pelas pessoas, em sua maioria, jovens.

A cultura Nipônica veio se instalar no Brasil por volta da década de 90. Onde seus adeptos não buscam apenas diversão, mas sim criam relações de intimidade com seus personagens inspiradores. A ascensão da comunicação veio para quebrar limites geográficos, que a pouco tempo existiam no mundo.

Os meios de comunicação servem como ponte para dissipar a cultura de um determinado país, ou lugar. As culturas orientais estão ganhando espaço em lugares nunca imaginados. Essas atividades que se originaram lá são inseridas no cotidiano de uma sociedade que possuem costumes muito distintos dos países berço dessas formas de cultura.

Os chamados mangás, animes, etc, estão a cada dia conquistando o seu espaço no cenário cultural brasileiro, aonde, dia após dia, vem se espalhando pelo território nordestino, timidamente, mas vem ganhando espaço gradativamente.

Os jovens campinenses estão se interessando muito por essa cultura pop, a exemplo disso têm-se grupos de encontro de adeptos ao estilo Nipônico. Encontros anuais e concursos de fantasia. Pode ser algo novo com relação ao estilo cultural da cidade, os cosplayers estão aparecendo timidamente, ao passo de que, a constituição desse movimento é feita por jovens, com isso tem-se um olhar de dúvida da sociedade que os rodeia.

O objetivo central dessa pesquisa é investigar a dissipação desse movimento em Campina Grande. Como se originou, quem trouxe essa atividade para o cotidiano campinense, além de ver as contribuições para a vida dos jovens de campina.

Caracterização do Movimento

Os cosplayers são um grupo de pessoas, jovens na sua maioria, que se travestem de seus personagens favoritos dentro do mundo do entretenimento (super-heróis, cartoons), mas sem sombra de dúvidas, principalmente os ligados a cultura japonesa, personagens esses advindos de animes e mangás.

É importante ter a noção de que os cosplayers não apenas se fantasiam de seus personagens, eles incorporam suas características psicológicas, seus trejeitos, é uma verdadeira teatralização como explica (COELHO JUNIOR, 2007)

MACHADO (2008) e COELHO JUNIOR (2007) atribuem o grande interesse desse grupo de jovens a cerca dos quadrinhos e desenhos animados japoneses a verossimilhança dos personagens - tanto nas características físicas quanto psicológicas – e dos enredos das histórias com a vida real.

Na década de 1990 quando animes começaram a ser transmitidos na televisão aberta ouve um grande aumento de interesse pelos animes, e conseqüentemente pelos mangás, e os consumidores desses tipos de mídia viram a necessidade de se organizarem e se encontrarem, para trocarem informação e confraternizarem (MACHADO, 2008). Esses eventos, encontros, convenções são o apogeu da cultura cosplayer.

Na cidade de Campina Grande - PB esse evento é o Encontro Nipon (Eni), que em 2012 está em sua 7ª edição. Ao longo de dois dias, os apreciadores e curiosos da cultura pop japonesa, praticantes de cosplay ou “otakus”(fãs da cultura oriental) como eles gostam de ser chamados, participam de torneios cosplay, karaokê, exposições de animações, palestras, apresentações de artes marciais, entre muitas outras atividades como pode ser visto no blog no encontro (<http://blogencontronipon.blogspot.com.br>).

Nas entrevistas realizadas com alguns participantes viu-se a importância desse encontro para os mesmos, eles dizem que esperam o ano todo pelo evento, por esse ser o único de real expressão dentro da cidade. Não existe uma articulação organizada ao decorrer do ano. Ocorrem apenas encontros casuais esporádicos, restrito a pequenos grupos, geralmente na casa de alguém, sem grande relevância para o cenário cosplay no geral.

Referencial Teórico

Como bem defendem os estudiosos sobre as identidades culturais, a cultura não é uma entidade monolítica, e muito menos homogênea, ao contrario, manifesta-se de maneira diferenciada em qualquer formação social ou época histórica. Em segundo passo, a cultura não significa simplesmente sabedoria recebida ou experiência passiva, mais um grande número de intervenções ativas.

A perspectiva Marxista de contribuição para os Estudos Culturais, que compreende a cultura na sua “Autonomia relativa”, ou seja, ela não depende de relações econômicas, nem seu reflexo, mas tem influência e sofre consequências das relações político econômicas.

Em meados dos anos 90, o leque de investigações sobre a audiência procura mais enfaticamente capturar a experiência, a capacidade de ação dos mais diversos grupos sociais vistos, principalmente, à luz das relações da identidade com o âmbito global, nacional e individual. Questões como raça, etnia, o uso e a integração de novas tecnologias como o vídeo e a TV, assim como seus produtos na constituição de ideias de gênero, de classe, bem como as geracionais e culturais, e as relações de poder nos contextos domésticos de recepção. Destacam-se, como ênfases mais recentes neste tipo de estudo, os recortes étnicos e incorporação de novas tecnologias.

Existe uma influencia muito grande da imprensa para a dissipação dessas culturas orientais no Brasil.

“A imprensa, possibilitando que os livros cheguem até as aldeias camponesas, permitindo assim a confrontação com ideias que vinham de tradição oral, e proporcionando um fortalecimento de palavras para “expressar a obscura” e desarticular visão do mundo que fervia em seu foro íntimo”. (BARBERO, p.96)

Venício Lima (2011) Mostra que Paulo Freire distinguia a cultura e a natureza em dois mundos, e descobre a capacidade fundamental dos seres humanos de criar e transformar. Uma vez que o ser humano possui a capacidade de transformar a natureza, podiam conseqüentemente, transformar a sociedade em que vivem.

Freire possibilita a compreensão de que toda realidade criada pelos homens são transformadas por eles.

Diante desta segunda situação, o grupo é motivado á análise do diálogo, da comunicação entre homens, do encontro de consciências; motivado a análise da mediação do mundo nesta comunicação, do mundo transformado e humanizado pelo ser homem; motivado à análise do fundamento amoroso,

humilde, esperançoso, crítico e criador de diálogo. (FREIRE, 1977.)

Freire destaca o homem enquanto um ser que não apenas sabe, mas que sabe que sabe; um ser consciente no mundo; uma consciência que no processo de torna-se uma pessoa que no processo de torna-se uma pessoa autêntica assume um caráter reflexivo e internacional em sua relação com o mundo.

Os homens emergem de onde se encontravam mergulhados e adquirem a capacidade de intervir na realidade na medida em que está é desvendada.
(FREIRE, 1977.)

Na visão de Freire, o homem é um ser inacabado, “na medida em que está sujeito às categorias de espaço e tempo”. No entanto, o ser humano é capaz de “refletir criticamente sobre o mundo e sobre si próprio” e, embora condicionado pelas categorias de tempo e espaço, vive entre o determinismo e a liberdade e reconhece sua condição de ser incompleto.

Ele assinala que os homens experimentam sua condição de seres inacabados “não somente em suas interações, mas também em seu relacionamento com o mundo”. Assim, “os homens são seres naturalmente envolvidos numa permanente atividade de indagação. Por isso, os homens são seres de práxis”. O ponto de partida dessa atividade permanece são os próprios homens. Porém, como os homens vivem no e com o mundo, esse ponto de partida deve estar sempre com os homens em seu “aqui e agora, que constitui a situação em que eles se acham ora mergulhados, ora emergidos, ora intervindo”.

Desde meados do século XVII, se começa a produzir uma ruptura de equilíbrio político que tornava possível a coexistência de dinâmicas culturais diferentes, e põe-se em marcha “um movimento de enculturação das massas” para um modelo geral de sociabilidade.

É a contradição entre o conservadorismo das formas e a rebeldia dos conteúdos, uma rebeldia em nome do costume, que paradoxalmente expressa uma forma de defender a identidade.

Procedimentos metodológicos

Os Cosplayers são agentes aproveitadores da tecnologia, eles utilizam a internet e outros tipos de mídia para tornar suas manifestações o mais perceptíveis possível. Vendo isso, buscamos o primeiro contato com os participantes através de mecanismos online. Fomos respondidos de imediato, já percebendo os comportamentos receptíveis.

Percebendo a vontade de tornar público suas idéias e cultura, propomos um contato pessoal onde perceberíamos seus conceitos e opiniões com mais clareza e emoção. Realizamos um questionário com 18 perguntas abertas, onde o próprio entrevistado pode formular livremente suas respostas, e eram relacionadas ao movimento cultural de forma geral e pessoal, obtendo também informações sobre características do evento Nipônico, das personalidades existentes em todo o contexto do movimento e pedimos que compartilhassem de alguma forma suas experiências através de fotos, vídeos, e fantasias pessoais. Adquirimos uma grande quantidade de informações subjetivas e misturadas, sendo necessário, posteriormente, um processo de categorização a fim de resumir o conteúdo de cada resposta individual.

Foram entrevistados 5 pessoas, 2 jovens do sexo feminino, e 3 do sexo masculino, sendo 1 coordenador do evento, 1 ganhador de uma determinada competição existente no Eni, e 3 participantes da movimentação. Durante as respostas, era nítido o grau elevado de conhecimento dos participantes sobre a cultura japonesa, usando gírias, dando exemplos de personagens e seus caracteres e principalmente quando eram direcionados a falar sobre suas experiências em competições e participações no evento.

Resultados e Considerações Finais

Tendo como objetivo entender a identidade cultural, podemos dizer que conseguimos chegar a um resultado relevante. Mesmo não tendo um grupo específico em Campina Grande que se configuram sempre harmonicamente, conseguimos perceber que os cosplayers daqui realizam seus feitos e formações baseados na cultura Pop Japonesa. Os desenhos animados, mangás, animes, e jogos eletrônicos são os meios essenciais no processo provocador da manifestação nipônica. Apesar de existir hoje, uma mistura de diversas formas de apresentação de fantasias que muitas vezes nem são da cultura ressaltada, elas precisam corresponder aos requisitos transfigurados dos cosplayers, por tanto o principal fenômeno do evento continua sendo a mídia nipônica.

Os personagens mais buscados aqui em Campina Grande, são os que contêm personalidade de luta e busca pela justiça, e geralmente são de desenhos animados dos anos 90 (Goku, Cavaleiros do Zodíaco, Ynu-Yasha e Sakura Card Captors), também cresce o número de adeptos aos personagens de tirinhas da internet como o “Fu” e o “Troll face”. Os Cosplayers não buscam apenas uma diversão ou uma exposição corporal, ao escolher um personagem constroem uma intimidade com ele, se tornando um fiel “copiador” de suas características físicas e personalistas conhecidas em razão das suas funções e suas influências.

Três entrevistados afirmaram que entraram nesse meio unicamente por ser fã fiel da cultura oriental, mais precisamente, dos mangás. Outra das entrevistadas afirmou não gostar muito dos desenhos e jogos existentes no movimento, mas se tornou cosplayer unicamente a partir de um convite de uma amiga e pelo fato de gostar de fantasias e atuações. Na Paraíba isso ainda não é explorado de forma coesa, ainda existe falta de interesse de uma grande parte, e o preconceito ainda vigora em certas situações, sendo muitas vezes tratados como infantis ou ociosos. Uma das entrevistadas afirmou: *“Com meu primeiro cosplay, eu e minha irmã encontramos um tipo de blog criticando o evento e tinha uma foto nossa, mas eu nem me importei.”*

Sobre o Encontro Nipon, há um marketing plausível em vários tipos de mídia, e a preparação dos participantes é na sua maioria individual. Porém, deve-se levar em conta que existe também a categoria “grupo” na competição principal: a de fantasia e performance. E como forma de melhoramento, a primeira pessoa a ser entrevistada alerta que *“em muitos aspectos, precisa melhorar sim. Variar mais as atrações e não deixar algumas coisas no evento cair na rotina”*.

Percebendo o poder da mídia, é possível levar em conta a grande participação da comunicação de massa no Eni. Os Jovens absorvem essa expressão cultural estrangeira, totalmente separada do nosso cotidiano, de forma atuante, vivendo a mesma como medidas globalizantes de se manter em um determinado grupo social de lazer e extensão relativamente promovida pela cultura japonesa.

Referencias Bibliográficas

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

LIMA, Venício A. de. **Comunicação e Cultura: As ideias de Paulo Freire**. 2. ed. Brasília: Editora universidade de Brasília: Fundação Perseu Abramo,2011.

Blog Encontro Nipon (Blog do Eni). Disponível em: <<http://blogencontronipon.blogspot.com.br/p/sobre.html>>. Acesso em 30/5/2012.

MACHADO, Carlos Alberto. **Animencontros: A relação da cultura pop Nipônica na configuração de grupos juvenis**. PUC – Rio de Janeiro. 2007.

JUNIOR, Leconte de Lisle e; GONÇALVES, Gabriela Maria. **Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES)**. Psicologia & Sociedade; 23 (3): 583-591, 2011

Anexo

Perguntas realizadas

- **Como surgiu essa manifestação cultural em CG?**
- **Quais motivos te levam a fazer parte dessa movimentação cultural (cosplayers)?**
- **Como é a preparação para os eventos nipônicos?**
- **Como é a preparação das fantasias? Como surge o personagem na sua cabeça?**
- **Como você se tornou um cosplayer?**
- **O que é Cospobre?**
- **Como você ve essa prática no nordeste, e mais ainda, na Paraíba? Existe uma valorização?**
- **Você já sofreu ou sofre algum tipo de preconceito, por menor que seja?**
- **Quais personagens você já “encarnou”? E quais são os mais vistos nesses eventos?**
- **Você já se apresentou? E se já, venceu alguma apresentação?**
- **Qual o fator principal que, na sua opinião, levou você a ganhar esta apresentação?**
- **Quais o principal referencial dos cosplayers de CG?**
- **Quantas pessoas (mais ou menos) participam do Encontro Nipon?**
- **Como é toda a sua preparação do evento?**
- **De quantos eventos Nipon já participou?**
- **Qual sua opinião sobre o Encontro Nipon? Poderia melhorar em algo?**
- **Quais identidades culturais(mulheres, negros, homoafetivos, crianças, jovens, geeks etc) são mais vistas nesse evento?**
- **Você se interessa na cultura japonesa? O que lhe chama mais atenção na cultura oriental?**