

**P**ONTIFÍCIA **U**NIVERSIDADE **C**CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



**Gabriel Cesário Alvim Martinelli**

**A Cultura Pop Japonesa  
e suas influências nas subjetividades na Cultura Brasileira**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN**

Programa de Pós-Graduação em Design

Rio de Janeiro  
Abril de 2023

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



**Gabriel Cesário Alvim Martinelli**

**A Cultura Pop Japonesa  
e suas influências nas subjetividades na Cultura Brasileira**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Carlos Eduardo Felix da Costa

Rio de Janeiro  
Abril de 2023



**Gabriel Cesário Alvim Martinelli**

**A Cultura Pop Japonesa  
e suas influências nas subjetividades na Cultura Brasileira**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo

**Prof. Carlos Eduardo Félix da Costa**

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Prof. Marcos Namba Beccari**

Departamento de Design – UFPR

Rio de Janeiro, 13 de abril de 2023

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

### **Gabriel Cesário Alvim Martinelli**

Graduado em Design de Mídias Digitais pela PUC-Rio, dedicando grande parte do tempo às áreas de produção de narrativas como quadrinhos, animação e roteiro. Por conta do interesse em histórias, estagiou no Dhis, além de ter participado dos grupos de estudo e de outras atividades dentro do laboratório, mesmo depois de formado. É professor na IP Studio, onde ensina técnicas de desenho, roteiro, criação de personagens e histórias em quadrinho há mais de dez anos. Atualmente, é integrante do Coletivo Traço, um coletivo anarquista de criação de histórias, arte e educação que ajudou a fundar.

#### Ficha Catalográfica

Martinelli, Gabriel Cesário Alvim

A cultura pop japonesa e suas influências nas subjetividades na cultura brasileira / Gabriel Cesário Alvim Martinelli ; orientador: Carlos Eduardo Félix da Costa. – 2023.

140 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)—Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2023.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Cultura japonesa. 3. Cosmotécnica. 4. Cultura pop. 5. Antropofagia. 6. Anime. I. Costa, Carlos Eduardo Félix da. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

## **Agradecimentos**

Primeiramente agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa e a oportunidade, que me permitiram, finalmente, realizar este desejo. Agradeço também meus amigos que me incentivaram e acreditaram no meu potencial. Em especial à Maria Candida Paredes, pelos tempos no Discord estudando juntos e minhe namorade Beatriz Andrade Haude, pelo suporte, de todos os tipos, com o qual seria impossível chegar aqui.

Agradeço também a Carlos Eduardo Félix da Costa (Cadu), meu orientador, pela liberdade, suporte, incentivo e marés de referências nas conversas, aulas e encontros de orientação. Agradeço também a todos os professores e alunos com quem tive aulas, especialmente durante os tempos de pandemia, pelo carinho e compreensão com as dificuldades que a época trouxe. Infelizmente não tivemos tempo nos corredores, cafés ou bancos da universidade para conversar, mas suas presenças nestes tempos de solidão foram uma panaceia.

Finalmente, um agradecimento especial para a finada Maria Isabel Mendes de Almeida, do Departamento de Ciências Sociais da PUC-Rio, por suas aulas, conversas e o mundo que ela abriu diante de mim. Infelizmente não pude convidá-la para ser minha co-orientadora, mas espero que esta dissertação possa, de alguma maneira, manter viva e continuar, mesmo que indiretamente, sua voz, memória e trabalho, com os jovens do Brasil e suas subjetividades.

## Resumo

Martinelli, Gabriel Cesário Alvim; Costa, Carlos Eduardo Félix da. **A Cultura Pop Japonesa e suas influências nas subjetividades na Cultura Brasileira**. Rio de Janeiro, 2023, 140p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

A presente pesquisa tem como propósito examinar as obras de diversos artistas brasileiros que criam com fortes laços com a Cultura Pop Japonesa, e assim, refletirmos sobre novas possibilidades para o design. Para esse fim, a pesquisa aqui apresentada será composta de três movimentos: no primeiro olharemos para o design sob a luz da *cosmotécnica* de Yuk Hui, entendendo as relações entre o design e a sua conexão com seu trágico destino prometeico. Segundamente, a partir deste olhar, delinear parte das *cosmotécnicas* brasileiras em seu contexto antropofágico, *hibridizante* e *hipercultural* através da sua relação com a Cultura Pop Japonesa, revisando-a sob o olhar de autores e artistas que têm suas produções associadas aos resultados de tal relação. Finalmente, a partir do olhar do design, iremos refletir sobre estes *modos de fazer* brasileiros como maneira de vislumbrar uma saída para o destino trágico para o qual o design, e as outras técnicas prometeicas, se destinam.

## Palavras chave

Cultura japonesa, cosmotécnica, cultura pop, antropofagia, anime

## **Abstract**

Martinelli, Gabriel Cesário Alvim; Costa, Carlos Eduardo Félix da. **Japanese Pop Culture and its influences on subjectivities in Brazilian Culture**. Rio de Janeiro, 2023, 140p. Dissertação de Mestrado, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The purpose of this research is to examine the works of diverse Brazilian artists that have strong bonds with Japanese Pop Culture, then examine those as a means to bring new possibilities for the design field. This will be done in three major steps: First we'll analyze design under the optics of Yuk Hui's *cosmothechnics*, revealing its relations to a promethean tragic destiny. Secondly, we will do an analysis of the hybridizing, anthropophagic and *hipercultural* Brazilian context, focusing on its relation to Japanese Culture and Pop Culture. Interviewing artists that have their production based on such relation. Finally, through design's perspective, ponder about possibilities for design to escape its tragic destiny.

## **Keywords**

Japanese culture, cosmothechnics, pop culture, anthropophagism, anime

## Sumário

1 Introdução	10
2 Design e produção cultural na contemporaneidade	29
2.1 Prometeu e a tecnologia global	29
2.2 Design como técnica prometeica	34
2.3 Design como <i>cosmotécnica</i>	39
2.4 Prometeu turista no carnaval	43
3 Akai Ito	47
3.1 As feridas abertas ao mar	50
3.1.1 Sutura e incisão	52
3.1.2 Primeiros enxertos	57
3.2 Os fundamentos do maremoto	59
3.2.1 Antropofagia e antropoemia – comer, não comer ou vomitar	61
3.2.2 Temores e mares inquietos	66
3.2.3 Celacanto provoca maremotos	70
3.3 Os maremotos de celacanto chegam ao Brasil – o boom de animes dos anos 1990	74
3.3.1 <i>Shippuden</i> – o vento que içou as velas da pirataria	79
4 Ninjas da Tribo da Folha	87
4.1 Audino Vilão	89
4.2 Lipêtk	95
4.3 Mc Maha	99
4.4 Bloco Marcha Nerd	104
5 Conclusão	107
5.1 Design Ninja Renegado	110
6 Referências bibliográficas	125
7 Anexo	129



## Lista de figuras

Figura 1: Porto de Kismu	11
Figura 2: Bandeira de Gadsden Contemporânea	13
Figura 3: Bandeira Anarco-Sindicalista	14
Figura 4: Patch de Velcro em um Bolso Tático ifak de um membro da SRA	15
Figura 5: Reportagem sobre a série <i>Cavaleiros do zodíaco</i>	18
Figura 6: Havaianas especiais de Naruto Shippuden	20
Figura 7: Mc Maha para o clipe de <i>Akatsoka</i>	21
Figura 8: Jornal Dícria do Anime Dícria	23
Figura 9: Membros do Bloco Marcha Nerd	25
Figura 10: Prometeu Trás Fogo, Heinrich Friedrich Füger	30
Figura 11: Prometeu Acorrentado	35
Figura 12: Poster alemão do longa-metragem <i>Your name</i> , de Makoto Shinkai, anime inspirado na lenda do fio vermelho do destino	49
Figura 13: Orquídea florescendo (a partir de Hiroshige), Vincent van Gogh (1887)	61
Figura 14: Exemplo de censura com <i>One Piece</i>	80
Figura 15: Elaborado por < <a href="https://www.instagram.com/joaumlui/">https://www.instagram.com/joaumlui/</a> >	83
Figura 16: Audino posando com Nietzsche	89
Figura 17: Audino, Pokémon de número 0531	91
Figura 18: Lipêtk	95
Figura 19: Capa do álbum <i>Dias melhores virão – EP</i>	98
Figura 20: Mc Maha	99
Figura 21: Mc Maha com manto da Akatsuki	102
Figura 22: Marcha Nerd no carnaval de 2023	104
Figura 23: Membros do <i>Marcha nerd</i> em 2017	105
Figura 24: Itachi Uchiha em seu primeiro encontro com Sasuke desde sua separação	117
Figura 25: Itachi em seu momento final passando seu conhecimento para Sasuke	119

Figura 26: Integrante da Mocidade Alegre na ala “o som da resistência cultural”

# 1 Introdução

Nem todo mundo nasce enraizado, conectado, com uma história, herança, terra familiar ou ancestral. Alguns são filhos bastardos ou foram *bastardizados*, outros tiveram suas raízes cortadas e replantadas em solo estranho e outros, ainda, foram separados de seus predecessores. Seja por força externa ou por vontade própria, todos estes acabam recorrendo, entre outras estratégias, ao enxerto para sobreviverem. Se tornam híbridos, incorporando partes de outras origens, histórias e heranças. Alguns tão volúveis que se desconectaram completamente do solo, abandonaram o lastro de suas raízes originais, passando a perambular, nômades, como *tumbleweeds* dos filmes de cowboy.

Em nosso país não há essa espécie de arbusto. O fluxo de diásporas, histórias, culturas, heranças e fluxos é tão grande, que acreditamos que a imagem mais apropriada é a de um rio, ou uma inundação. Aqui somos menos plantas mortas rolando no deserto carregadas de sementes e mais como aguapés. *Eichhornia crassipes*, navegando leitos caudalosos e tempestuosos, tentando se reproduzir em qualquer lugar que possam ancorar pelo menor tempo que seja. Consideradas espécies invasoras (União Europeia, 2019), elas dominam os rios, se reproduzindo e crescendo rapidamente, impedindo as grandes turbinas das hidrelétricas de girar em diversos lugares no Brasil. Também dominam outros ecossistemas através do mundo, alienígenas<sup>1</sup>. Sem os seus controladores naturais, os aguapés se espalham e se reproduzem de maneira caótica mundo afora.

Especula-se que, dadas como um presente dos japoneses para os estadunidenses no Centenário Mundial do Algodão, se espalharam rapidamente pelo país, obrigando o governo a convocar o Departamento de Guerra para lidar com a praga que se alastrava na Flórida e Louisiana (Shunk, 1903, p. 2.433). A União Europeia as colocou na lista de *Alien Species of Union Concern* (2019) ou *Espécies Alienígenas de Interesse da União* (em tradução livre), e são

---

<sup>1</sup> Mencionado dessa forma em documento elaborado pela União Europeia. Disponível em <[https://ec.europa.eu/environment/nature/invasivealien/list/index\\_en.htm](https://ec.europa.eu/environment/nature/invasivealien/list/index_en.htm)>

proibidas de ser vendidas, importadas, cultivadas ou sequer plantadas sem autorização especial. Na África chegou pelo Egito na era de Maomé Ali, no começo do século XIX (Kitunda, 2018, p. xxiv). Mais tarde, pelos colonizadores belgas chegou à Ruanda, onde servia para embelezar propriedades, até alcançar o Lago Vitória, onde se tornou uma praga ecológica e econômica, tornando difícil o acesso ao porto de Kismu (Thielke, 2008). Na Etiópia se espalhou do Reservatório de Koka, ao rio Awash, até à região da Gambela e ao Nilo Azul.



Figura 1: Porto de Kismu

Fonte: Wikipédia. Disponível em:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/da/Kenya\\_Kisumu\\_Harbour\\_Hyacinths\\_1997ke09b21.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/da/Kenya_Kisumu_Harbour_Hyacinths_1997ke09b21.jpg). Acesso em: 21 mai. 2022.

Na Índia é onde mais causam problemas. Batizadas de o “Belo Demônio Azul” em Bengala e como “Terror de Bengala” em outras regiões (Monsod, 1979). Era chamada de “Erva Alemã” em Bangladesh, pois se acreditava no envolvimento delas com as missões submarinas do Kaiser na Primeira Guerra Mundial. No Sri-Lanka, “Problema Japonês”, a história narra que os ingleses as espalharam para impedir os aviões japoneses de pousar em segurança na água. Na China foi introduzida para alimentação, produção de fibras, controle de esgoto e como planta ornamental, mas se espalhou por diversos rios como, os da província Zhejiang, dificultando o transporte fluvial e a pesca.

Recentemente, pesquisadores britânicos começaram a testar o uso de aguapés como uma possível tecnologia para limpeza de rios poluídos, dada a sua alta capacidade de absorção de toxinas. Para evitar que se reproduzam em larga escala e dominem os rios, as colocam em gaiolas de contenção, o que permite que a água poluída entre, ao mesmo tempo que impede que as plantas se espalhem. Assim, todo o potencial de alastramento é contido. Depois as plantas intoxicadas são empilhadas, deixadas para fermentar, produzindo álcool e, finalmente, o bagaço de seus corpos cheios de impurezas é transformado em biomassa e sintetizado como plástico (BBC, 2018).

Claro, essa não é uma pesquisa sobre os desenraizamentos e *re-enraizamentos* de plantas se espalhando pelo mundo. É uma pesquisa sobre culturas desenraizadas, *re-enraizadas*, enxertadas, misturadas, hibridizadas e desenraizadas novamente. É sobre as técnicas, os corpos e as subjetividades dos sujeitos *re-enraizados*, enxertados, misturados, hibridizados e *ciborgueficados*.

Os Aguapés nos servem como metáfora para entendermos os potenciais de espalhamento, simbiose, mistura e parasitose no mundo contemporâneo. Fato evidente quando se trata de organismos para quem, como eu, viveu e vive no momento histórico em que o menor deles, um pequeno vírus conhecido como SARS-CoV-2 ou Coronavírus, se alastrou pelas *esferas* (Sloterdijk, 2016) – ou, como Bruno Latour (2014) coloca, *embalagens*– perpassando todos os *sistemas imunes* internacionais. Mas talvez seja menos óbvio quando falamos de conceitos, técnicas, culturas, epistemologias, identidades e subjetividades. Essa é uma pesquisa sobre esses elementos menos óbvios que a todo momento viajam o globo, não respeitando fronteiras geográficas ou geopolíticas.

Os termos *Esferas* e *Sistemas Imunes* utilizados acima se referem a conceitos criados pelo filósofo holandês Peter Sloterdijk, cujos significados são caros a essa pesquisa. Ambos evocam localidades relacionais, necessariamente criadas em conjunto, que produzem afastamentos e tensões através da *imunidade*. Nos aprofundaremos em sua complexidade no segundo capítulo, contextualizando-os na pesquisa. Para esta introdução basta entender que as *Esferas* são os lugares onde habitam os seres humanos, sempre compartilhada com outros, e os *Sistemas Imunes* são uma parte essencial dessas esferas que se preocupa em protegê-la, em geral através de mecânicas de vigilância e processos de exclusão.

A possibilidade sempre presente da viralização de qualquer conteúdo produzido em contato com a internet é o exemplo maior desse atravessamento. Aqui, cabe o relato de uma experiência pessoal: em 2020 desenhei uma bandeira Anarco-Sindicalista com o “*Sabo-Tabby*” um dos nomes pelo qual é conhecido o Gato Preto da Sabotagem (*Hyperallergic*, 2020) comendo uma “*timber rattlesnake*” (cascavel dos bosques), símbolo que configura a Bandeira de Gadsden. Bandeira originalmente criada por Christopher Gadsden em 1775 no contexto da Revolução Americana, com um design que assertivamente proclamava a vigilância do Corpo de Fuzileiros Navais Continental contra o colonial Império Inglês.



Figura 2: Bandeira de Gadsden Contemporânea

Fonte: Wikicommons. Disponível em:

<[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Gadsden\\_flag.svg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Gadsden_flag.svg)>. Acesso em: 21 mai. 2022.

Neoliberais, conservadores, anarcocapitalistas e afins se apropriaram da bandeira. A cobra e as cores amarelo e preto, assim como a frase “*DON'T TREAD ON ME*” (algo como “não mexe comigo”, mas também algo como “não pise em mim”), se tornaram parte dessa cultura peculiar. Sua imagem pode ser vista em diversas manifestações da “*alt-right*” norte-americana. O gato, com o réptil em sua boca demonstra, entre outras coisas, que a sabotagem e as organizações

anarquistas em seus diversos formatos podem não só “mexer” com a cobra como são o caminho para possíveis vitórias. Uma bandeira provocativa e combativa.

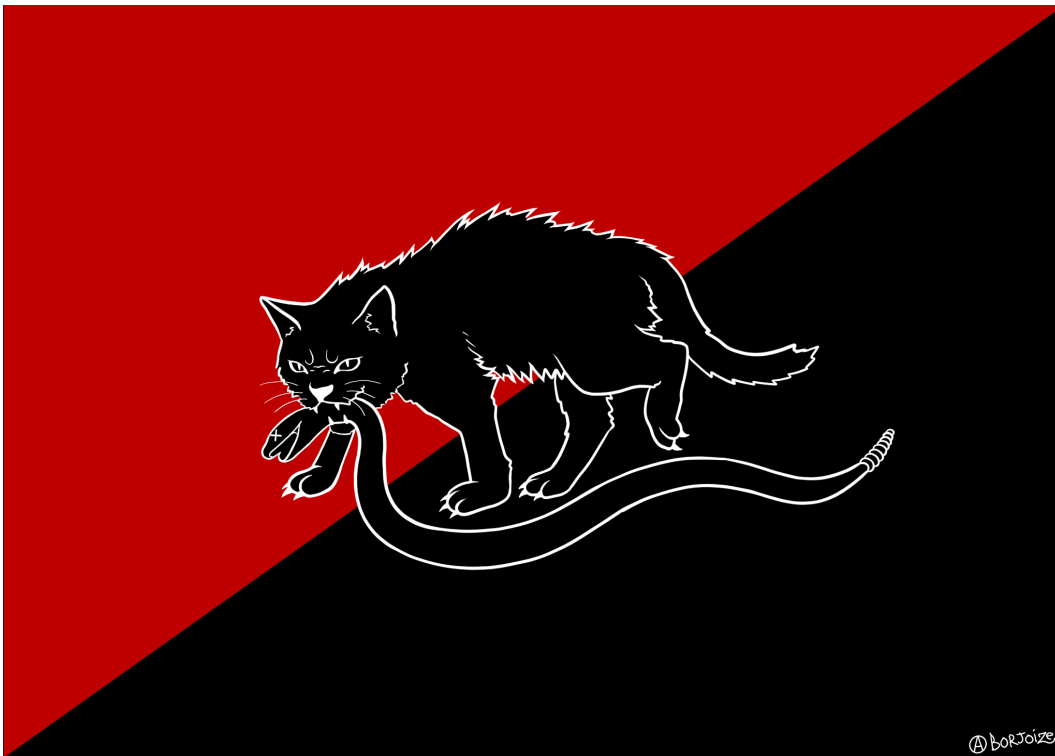


Figura 3: Bandeira Anarco-Sindicalista

Fonte: Acervo Pessoal.

No dia seguinte, poucas horas após ser posta em circulação, presenciei a ilustração sendo compartilhada em diversas páginas ou perfis anarquistas como, por exemplo, o da *Industrial Workers of the World*, além de diversas mensagens a mim com pedidos de desconhecidos para tatuarem, imprimirem, usar em suas páginas e assim em diante. Autorizei a todos, afinal o gato vai pra onde quiser e mexe com quem quiser, jamais o impediria disso. Dentre essas solicitações, um dos casos mais curiosos foi da *Socialist Rifle Association*, que pretendia fazer *patches* de velcro para coletes com a bandeira. Evidentemente, permiti. Em algumas semanas recebi as fotos da insígnia sendo usada em coletes. Alguns meses depois entraram em contato novamente, perguntando se poderiam vender alguns patches para patrocinar os esforços dos nossos companheiros de Rojava, ou Curdistão Sírio (*AANES, Autonomous Administration of North and East Syria*). Mais uma vez assenti.

Passados mais um par de meses recebi os agradecimentos dos organizadores da campanha relatando que enviaram todos os *patches* não vendidos, junto com suprimentos, para as YPG (*Yekîneyên Parastina Gel*, ou em tradução livre “Unidades de Proteção Popular”) e YPJ (“Unidades de Proteção da Mulher”). Destes não tive fotos, mas ainda espero ver em alguma notícia de meu trabalho estampado nos coletes dos guerreiros e guerreiras do Curdistão.



Figura 4: Patch de Velcro em um Bolso Tático ifak de um membro da SRA  
Fonte: Acervo Pessoal

Essa breve narrativa pessoal nos mostra como algo com míseros 602kb e no formato PNG de 3508x2480 pixels pode, num espaço de tempo muito curto, ultrapassar as barreiras internacionais. Atravessar as *imunidades* dos estados nação e afetar conflitos reais, que estão em curso no outro lado do mundo geográfico. Aqui o elemento viral é uma imagem, com toda a sua carga ideológica, simbólica, narrativa e estética. A apropriação da imagem é uma prática cara a essa pesquisa. Vamos investigar e compreender o fenômeno, seguindo particularidades locais que ocorrem em nosso país. Uma terra fértil para a hibridização, onde como forma de sobrevivência se absorve o inimigo sagrado e o transforma em *totem* (Andrade, 1928).



O Brasil se alimenta de tudo que é “trazido nas caravelas” (*Ibid.*, p. 7). Ao em vez de deixar acontecer a “sublimação antagônica” (*Idem*), faz uma fusão digestória. Líquidos se misturam em nosso estômago e se tornam nutrientes. Para sobreviver a luta “contra a realidade social, vestida e opressora” (*Idem*), incorporamos esses nutrientes e nos hibridizamos, criamos novas maneiras de ser, existir e resistir. O objetivo dessa pesquisa é falar sobre o que acontece no estômago do Brasil ao comer *sushi*. Ou, de maneira mais objetiva, como a Cultura Pop Japonesa afeta as nossas produções e subjetividades.

Os dois países detêm uma história em comum muito antiga, mas não falamos da chegada do navio *Kasato Maru* em 1908 com os primeiros imigrantes japoneses (Assembleia Legislativa de São Paulo, 2008). Nossa história compartilhada começa no mesmo século que os portugueses chegaram à nossa terra. Em 1543 os primeiros europeus, lusitanos, aportaram no Japão, na ilha de *Tanagashima*. Trouxeram armas de fogo, comércio que reavivou guerras internas entre *Daimios* (algo próximo de senhores feudais) para a unificação de territórios do Japão à força, assim como alimentou sonhos expansionistas.

Os missionários jesuítas, também fruto desse intercâmbio, converteram os japoneses para o cristianismo com algum sucesso. A estratégia portuguesa para evangelizá-los era usar a possibilidade de comércio com os Europeus como moeda de troca. Assim *Daimios* devotos ou apoiadores da causa cristã eram mais bem vistos pelos mercadores. O sucesso da conversão e da conexão com Portugal variou com o tempo, mas sempre existiu, até a Era Tokugawa (1603 a 1868), quando ocorreu o “fechamento” do Japão para as nações estrangeiras, o banimento do Cristianismo e a perseguição aos cristãos.

Nós, assim como os Japoneses, fomos, de alguma maneira, revelados aos olhos do Ocidente por Portugal, e, com ele, apresentamos outras aproximações: ambos unificados internamente pelo uso de violência, ambos explorados, cristianizados e colonizados. Cada um com seus termos. O Japão expulsou os portugueses de suas terras mais de 200 anos antes do Brasil declarar sua independência. Os laços entre os dois países, portanto, começam não na chegada dos japoneses aqui, mas sim na chegada “acidental” da Coroa Portuguesa em ambas as terras.

Nossas histórias e destinos são diferentes, mas ela deixou uma ferida oportuna à globalização. Esta pesquisa se concentra naquilo que entra e sai por

essa fenda aberta a mais ou menos 500 anos. Mais especificamente o que sai do Japão desde os anos de 1980 e 1990, na forma de *tokusatsus*, animes, mangás e games, chega na América Latina na forma de conteúdo barato para ser transmitido e revendido. Já existiam produtos da cultura nipônica em circulação antes do recorte temporal proposto, como *Nacional kid*, em 1964 e *Ultraman* um pouco depois. O que talvez tenha preparado o terreno, mas que não se compara a explosão posterior.

O marco inaugural em que nos deteremos, por razões pessoais e técnicas, quando nos umbraís da globalização e de uma sociedade em rede, é a estreia de *Cavaleiros do zodíaco* em 1994 na extinta TV Manchete. Através de uma negociação simples, a *Bandai*, responsável pela comercialização da série animada, fornecia sem custos os episódios ao canal, em troca do horário para três comerciais da *Samtoy*, empresa que vendia os brinquedos da série no Brasil. O sucesso dos desenhos, assim como de seus bonecos, movimentou grandes somas no mercado brasileiro.

A *Samtoy* investiu mais de três milhões de dólares para promovê-los. Em pouquíssimo tempo o Brasil começou a importar ainda mais séries, jogos e quadrinhos japoneses. Esta febre não se restringia ao nosso país, acompanhávamos uma tendência internacional. “França, Portugal, Espanha e México movimentam um faturamento estimado em 100 milhões de dólares com a venda de gibis, camisetas, bonecos, discos e até produtos de higiene para crianças” (Revista Veja, 1994). O Japão estava nos convertendo, utilizando a possibilidade de comércio como moeda de troca.

[www.cavzodiaco.com.br](http://www.cavzodiaco.com.br)



A deusa Athena, protetora da Terra: da Grécia antiga para o mundo moderno

**CINEMA**

## Zeus é japonês

Os Cavaleiros do Zodíaco mostra  
uma aventura no Olimpo e promete repetir  
o êxito do seriado de TV

**OKKY DE SOUZA**

Os super-heróis japoneses voltaram, e desta vez não estão para brincadeira. Com poder de fogo bem maior do que Changeman, Jaspion e Jiraya, que os antecederam no imaginário das crianças brasileiras, Os Cavaleiros do Zodíaco desembarcaram na semana passada em nada menos que 209 cinemas do país no desenho animado de produção japonesa que leva o seu nome. Nunca um filme estreou no país ocupando tantas salas ao mesmo tempo, e poucas vezes um longa-metragem infantil enfrentou concorrência tão feroz numa temporada de férias de julho. O maior sucesso do gênero no momento, *Gasparzinho...*, apenas no fim de semana de estreia atraiu mais gente do que *Parque dos Dinossauros* em período equivalente: 350 000 espectadores. *Batman 3* e *Pocahontas* também têm atraído multidões. Mas os distribuidores de *Os Cavaleiros do Zodíaco* têm bons motivos para apostar alto — o desenho, em forma de seriado, há dez meses é apresentado com sucesso retumbante pela Rede Manchete e seus personagens se tornaram a nova febre entre as crianças brasileiras.

Na TV, *Os Cavaleiros do Zodíaco* é apresentado duas vezes por dia, às 10 e meia da manhã e às 6 e meia da tarde, com média de audiência idêntica: 8 pontos. No caso do horário matinal, trata-se de um índice que permite à Manchete estourar um champanhe. Em alguns dias do mês passado, o programa chegou a superar em 2 pontos a audiência de *TV Colosso*, da Rede Globo. O longa-metragem deverá inchar ainda mais um sucesso que já se estende por outros braços da indústria do entretenimento, brinquedos e roupas. As duas fitas de vídeo lançadas com os personagens há um mês, *A Batalha dos Deuses* e *Saint Seiya*, venderam para locadoras ou diretamente para o público 70 000 cópias. Nada que se compare às 700 000 de *O Rei Leão*, mas 15 000 a mais do que vendeu *Forrest Gump...*, maior êxito dos últimos tempos em vídeo para público adulto. O disco com a trilha sonora do seriado, com as canções vertidas para o português, está no momento entre os três mais vendidos da Sony, com 210 000 cópias. A gravadora projeta esgotar 500 000 cópias até setembro.

**MIXÓRDIA** — Os bonecos dos cavaleiros, importados, também não param nas prateleiras das lojas: 800 000 deles foram vendidos até agora. Os dominós e quebra-cabeças com os personagens lança-

96 [www.cavzodiaco.com.br](http://www.cavzodiaco.com.br) VEJA, 19 DE JULHO, 1995

Figura 5: Reportagem sobre a série *Cavaleiros do zodíaco*

Fonte: Disponível em:

<<https://www.cavzodiaco.com.br/produtos/livros-e-publicacoes/revistas-brasileira-s/revista-veja>> Acesso em: 21 mai. 2022.

Tomo a liberdade de descrever em primeira pessoa e num tom mais coloquial minha biografia com animes e mangás, remontando à infância. Não havia televisão em casa e morávamos num bairro, por falta de uma palavra melhor, rural. Eu e meus irmãos estávamos isolados da cultura pop no meio aos

anos de 1990. Não só dela, nossos pais eram adeptos de um modo de vida alternativo. A desconexão com as outras crianças nas escolas e outros ambientes de socialização infantil era grande. A principal exceção era a banca de jornal e seus gibis, que ficava ao lado do colégio. Lá, esperando pelo fusca laranja materno, lia muitas das revistas. Em geral da Turma da Mônica e de super-heróis estadunidenses, em especial o Homem-Aranha. Dificilmente comprava as publicações, mas o dono da banca permitia ler sentado no degrau da entrada. Na sala de aula se falava muito de *Cavaleiros do zodíaco*, mas só sabia o que eram através dos pouquíssimos bonecos trazidos por colegas.

Até que, por causa de mudanças no itinerário escolar, comecei a frequentar a casa de um amigo para assistir televisão sempre que possível. Aquele objeto de fascínio que me conectava a um mundo que eu não tinha acesso no lar, pois não tínhamos uma antena parabólica. Lá comecei a assistir animes e *tokusatus* como *Jiraiya: o incrível ninja*. Mas, coincidentemente, no mesmo período a televisão caseira passou a se conectar com as partidas dos jogos do videogame Mega Drive, presente de aniversário dado por um tio. Feito pela empresa brasileira Tectoy, eram o meio para comercializar a tecnologia japonesa da *Sega*, com títulos como *Sonic* e *Alex Kid*, dentre outros. E na estimada banca de jornal da esquina, começaram a aparecer mangás. Os trocados economizados passaram a ser gastos em quadrinhos desta natureza. A produção de uma nação geográfica e culturalmente isolada, tornou-se o principal interesse de um jovem que se considerava também geográfico e culturalmente isolado.

Dessa maneira a cultura pop japonesa, em seus diversos formatos, é algo que me atravessou, me atravessa e fez parte da construção da minha identidade. Condição que compartilho com muitos indivíduos de geração. A assim chamada “*Millenial*”, foi fortemente afetada por esse conteúdo globalmente. Mesmo hoje, passados os anos de adolescência, a cultura pop do país do sol nascente ainda é um grande elo de vínculo para me conectar com outros. Nossa pesquisa vai em direção às raízes e frutos da experiência de milhares de brasileiros com a produção de massa japonesa. Contato cada vez mais democratizado pela incorporação de seus códigos a marcas fortemente identificadas com a imagem de “brasilidade”, como as Havaianas, por exemplo, e pelo licenciamento de produtos a cadeias de lojas como a Renner, ou através de Douglas Silva, falando sobre *Naruto* com os companheiros no *Big Brother Brasil 2022*.



Figura 6: Havaianas especiais de Naruto Shippuden

Fonte: Acervo pessoal.

Queremos saber quais as diversas formas dos *totens* (Andrade, 1928) criados pela digestão dessa cultura no nosso sistema antropofágico, tendo como fio condutor produções que existem na hibridicidade e evitando aquelas que tentam reproduzir fielmente as produções japonesas. Seja no ritmo do *rap* e *trap* fazendo referências a *Naruto* como Yung Buda em Akatsuki de Vila<sup>2</sup>, nos Blocos de Carnaval tocando marchinhas de *Yu Yu Hakusho*<sup>3</sup>, ou em análises políticas comparando personagens de *Fate* com Lula<sup>4</sup>. Críticas de arte, cultura e identidade através de mangás como *Vinland Saga* e *Vagabond*<sup>5</sup>, funk com *samples* de anime<sup>6</sup>,

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iyqiv39zWXA>>

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dPhrvkniUql>>

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UPRELFsRqkE>>

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pVpMWi-x1GY>>

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T4seJYrnick>>

funk paródia de *Kimetsu no Yaiba*<sup>7</sup>, remix *lo-fi* de pisadinha com *AMV* de *Cowboy Bebop*<sup>8</sup>, ou jornais locais e projetos sociais atravessados por *One Piece*<sup>9</sup>, entre muitos outros.



Figura 7: Mc Maha para o clipe de *Akatsoka*

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/454537591567165/photos/pb.100044425896596.-2207520000../751658708521717/?type=3>> . Acesso em 21 mai. 2022.

Nossa pesquisa dá atenção a esta partícula das culturas que atravessam o globo e nos afeta. O tema, portanto, é: Sob a ótica do design, como parte da *tecnodiversidade* (Hui, 2020), as relações entre a disseminação da cultura de massa japonesa no Brasil a partir da década de 1990 até o presente – na forma de animes, mangás e jogos –, e a produção de autores afetados e inspirados por essa cultura de massa.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6AjrXWVb-4>>

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GHpJ0STOfWc>>

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/animedicria/>>

Com esta colocação, nosso problema de pesquisa é entender como o crescimento e mutação acelerada da indústria do entretenimento, num contexto de hiperconectividade, hibridismo e *Hiperculturalidade*, afetam a maneira como produzimos cultura no Brasil, a partir de estudo de caso de indivíduos afetados pelo elo da produção cultural que conecta Japão e Brasil. E, assim, pensar em como isso pode nos ajudar na tarefa de, como designers, revolucionar e produzir *embalagens*, segundo Latour (2014), para um novo mundo.

A questão que nos norteou foi: Como a cultura pop japonesa afeta diversas produções brasileiras e *o quê e como* o design enquanto campo pode aprender com isso? Entendemos que o design em diversas de suas formas e conceituações faz parte da narrativa Prometeica (Hui, 2016), portanto *trágica*, da Tecnologia, que “antecipa a globalização tecnológica como uma forma de neocolonização que impõe sua racionalidade via instrumentalidade” (Hui, 2020, p. 41). Dessa maneira ele deve “refletir sobre a questão da *Cosmotécnica* a fim de que surja uma nova cosmopolítica” (*Op. Cit.*, p. 45). Para tal, propomos um olhar do design para o universo da *tecnodiversidade* de Hui e, da mesma forma, analisar e delinear modos de produção, epistemologias e *Cosmotécnicas* como maneira de apresentar possibilidades de fragmentação.



Figura 8: Jornal Dieria do Anime Dieria

Fonte: Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/animedieria/>> . Acesso em 21 mai. 2022.

Nosso Objetivo Geral é comparar as biografias e os processos de criação de autores que têm produções e identidades evidentemente afetadas pela indústria cultural japonesa, dentro do contexto da *Hiperculturalidade e hibridação*, em seu andamento e resultado, com as características assumidas pelos seus consumidores nas múltiplas facetas de suas identidades — biográficas, narrativas, digitais, estéticas ou comportamentais — a fim de traçar paralelos.

Os objetivos específicos são:

- Identificar dentro da atualidade autores e áreas de produção brasileiras especialmente afetadas pela cultura de massa japonesa;
- Verificar sob quais processos as produções de autores brasileiros foram concebidas e sob qual arranjo produtivo. Isto é, em sua materialidade processual, forma de organização e interesses;



- Documentar suas biografias, através de entrevistas semiestruturadas que realizaremos ou consultaremos, quando já pré-existentes;
- Analisar suas obras entendendo que elas são um meio para acessar as cosmologias destes sujeitos;
- Gerar reflexões sobre tais *Cosmotécnicas* e suas possíveis relações ou possibilidades para o campo do design.

Os objetos de nossa pesquisa são a produção de cultura de massa japonesa, sua distribuição no Brasil, as biografias e a produção de autores nacionais inspiradas ou afetadas pela primeira e as relações entre estas partes. Aqui é importante entender a diversidade de produções que existem. Portanto, navegaremos em diversas áreas como *raps* que fazem referências à animes e mangás, blocos de carnaval que tocam marchinhas com músicas de jogos e animes, produtores musicais que utilizam imagens de animes e jogos para a produção visual de seus *mixtapes*, canais de educação, divulgação científica ou mesmo crítica de arte. Todos que usam animes, jogos e mangás como referência ou linguagem. Entendemos que o recorte um pouco mais amplo nas produções pode nos mostrar com mais clareza as afetações e desdobramentos possíveis dessa cultura.



Figura 9: Membros do Bloco Marcha Nerd

Fonte: Instagram. Disponível em

<<https://www.instagram.com/p/BuCVWAZl8Yv/>> . Acesso em: 21 mai. 2022.

Entendemos que isso é relevante como contribuição ao aprofundamento da conversa sobre decolonialidade, trazendo ao campo do design como *Cosmotécnica* (Hui, 2016) e como produtor de cultura, para o debate. Dando a ele mais ferramentas para se diversificar e assim conseguir fugir da tragédia que seria seu “destino predefinido pelo desenvolvimento tecnológico” (*Ibid.*, 2020, p.71). Nesse sentido se mostra importante o caráter educativo em relação à alfabetização midiática, pois, na contemporaneidade, cada vez mais consumimos e produzimos narrativas de diversas fontes, num fluxo de consumo acelerado que não oferece espaço para reflexão, como nos aponta Byung-Chul Han em *Sociedade da Transparência* (2020). Com ela navegamos neste complexo universo *Hipercultural* feito pela indústria do entretenimento e seus cruzamentos no mar de dados da hiperconectividade.

Se revela também a necessidade de iluminar lugares pouco explorados a partir da perspectiva do design como *Cosmotécnica*, entendendo a produção de cultura e seus elementos como ferramentas criadas por autores afetados por essa indústria, bem como qual função tem essa produção para os mesmos. O design é intimamente ligado com a produção de cultura, como o responsável pela criação e

melhoramentos das técnicas de produção utilizadas por seus segmentos, o que só aumenta em relevância quando entendemos que no contexto da Indústria Cultural (Adorno & Horkheimer, 2015) ele à serve.

Por que estudar essa rede é tão importante? Porque é novo, porque estamos imersos nela e não conhecemos as genealogias destes processos. Porque é mais um exemplo de nossos métodos de antropofagia e porque o design apresenta um volume enorme de produções que se referem a estes conteúdos. Seja quando trabalha originalmente adaptando-o ao mercado, seja quando o comenta de forma autoral, olhar para esses modos de produção pode ser uma maneira de olhar, através do espaço negativo, das contraposições, similaridades e contrastes. Compreender como o Ocidente e Oriente se contemplam e se comparam.

Nossa pesquisa tem caráter qualitativo e exploratório, pois entendemos que as conclusões e respostas às perguntas se dariam de maneira emergente, com o cruzamento de dados complexos e extremamente contextuais. Para entendermos o contexto contemporâneo de produção de cultura de massa, seu consumo, suas afetações nas subjetividades de seus consumidores, as produções de cultura popular destes autores e as diversas relações entre essas partes foi necessária complementação com pesquisa bibliográfica.

Realizamos entrevistas com indivíduos escolhidos através de seleção de casos comparáveis e casos politicamente importantes, mas em áreas diferentes da produção de cultura. As obras desses autores assim como o contexto no qual estão inseridas foi relacionado através de um desenho de estudos culturais, observando textos e cruzando-os com observações das fontes com uma análise narrativa a partir das biografias dadas pelos entrevistados. Portanto, entrevistamos estes agentes tomando por base suas biografias e produções. As histórias que contamos de nós mesmos, como indica Bauman (1996), organiza quem somos enquanto indivíduos, quem são os outros e como nos relacionamos numa estrutura social e que, em seu desenrolar, atravessam não só eles enquanto indivíduos, mas também seu enlaçamento com sua cultura e seus hábitos de produção.

Entrevistamos autores como Audino Vilão, que começou seus vídeos de educação sobre filosofia comparando personagens de anime com personagens da cena política, e desde o início se mostrou interessado em colaborar com a pesquisa. Ou Lipêtk, o jovem músico independente de Guarulhos, que recorre a elementos da cultura pop japonesa em suas músicas e identidade visual, mesmo

sem ser um aficionado desta cultura. MC Maha e DJ WS, brasilienses que juntos criam funks e outros ritmos com trilhas de diferentes animes e jogos.

Quanto à estrutura desta dissertação, após a introdução, seguimos com o segundo capítulo, onde nos concentramos em entender o papel do design como uma *Cosmotécnica*, como definida por Yuk Hui (2016), com base nas noções de tecnologia de Heidegger (1977), e as possibilidades que isso oferece ao campo. Compreender nossa prática sob esta ótica nos possibilitará trabalhar com a *tecnodiversidade* que, de acordo com o mesmo autor, é uma das respostas para os anseios de Bruno Latour. O pensador francês também é parte fundamental da nossa investigação, por refletir sobre as relações criadas pelas crises ecológicas no Antropoceno, posicionando o design como uma *Cosmotécnica* essencialmente europeia, *tragista* e prometeica em sua origem e forma. Para tal, contamos com o apoio de Findelli, Manzini e Cullars. A partir disso apontamos como uma das possíveis respostas para tais impasses a realidade da *Cosmotécnica* presente no Brasil, que se dá de maneira hibridizante e *Hiperculturalizada* capacidade de absorção, apropriação e reapropriação, de acordo com a *tecnodiversidade*.

No terceiro capítulo, o mais extenso de nossa pesquisa, examinamos as conexões entre Brasil, Japão e as forças colonialistas europeias a fim de traçar uma narrativa que nos sirva como base, apoiados pelas obras de Brett L. Walker e Kazui Tashiro. A partir dela analisamos a maneira com a qual a Cultura Popular Japonesa afetou o andamento da Arte no mundo e em nossas terras. Relacionando com o nascimento do ideário da Antropofagia como proposta pelos modernistas brasileiros, através das obras de Suely Rolnik e Christine Greiner. Nos focamos em sua relação com os imigrantes japoneses que aqui viviam e como isso revela características importantes para nosso entendimento da antropofagia como apresentados por Paulo Herkenhoff. Depois, com as obras de Krystal Urbano, Brigitte Koyama-Richards nos concentramos na criação da Cultura Pop Japonesa e sua chegada e repercussão no Brasil até os dias de hoje.

O quarto capítulo se debruça sobre as produções e trajetória dos produtores brasileiros com os quais trabalhamos. Procuramos explicitar seus modos de produção, técnicas, tecnologias, *technés* e epistemologias como maneira de delinear suas *Cosmotécnicas*. Aqui se destaca a importância da diversificação de áreas com as quais trabalhamos, não focando em um modo de fazer ou gênero, mas sim naquilo que diversos deles têm em comum. Os artistas e autores que

trabalhamos, através de entrevistas e revisão bibliográfica, são os já citados Audino Vilão, Lipêtk, MC Maha e o grupo Marcha Nerd.

No quinto e último capítulo concluímos a pesquisa olhando para estas *Cosmotécnicas* sob o ponto de vista do design. Analisando o material obtido enquanto “forma de acessar a verdade” como propõe Hui (2020), “uma tentativa de entender como a questão da arte pode ser pensada à luz da nova condição do filosofar e no espírito da fragmentação” (p. 137), o que, no nosso caso, reescreveríamos como: Uma tentativa de entender como a questão do design pode ser pensada à luz da nova condição do *design*<sup>10</sup> e no espírito da fragmentação. Com isso em mente sugerimos um Design Ninja Renegado que pode ter em seu modo de fazer e se relacionar com o mundo a capacidade de superar o destino trágico do Design Prometeico.

---

<sup>10</sup> No curso desta dissertação utilizamos a palavra ‘design’ em sua forma em itálico para indicar o verbo “*design*” como no inglês, excluindo-se as citações de autores que o fizeram por qualquer outro motivo.

## 2

## Design e produção cultural na contemporaneidade

### 2.1 Prometeu e a tecnologia global

Neste capítulo apresentamos a relação entre o design e a *Cosmotécnica* propostas por Yuk Hui (2016). Acreditamos que o autor chinês tem sido celebrado por oferecer caminhos para se pensar meios aplicáveis às práticas projetivas que privilegiam epistemologias locais, afastando-nos das narrativas hegemônicas. Para o entendimento da nossa proposta, traremos à tona as definições de Técnica, Tecnologia e *Techné* propostas por Heidegger (1977) e revisadas por Hui (2016), Manzini & Cullars (1992), Findeli (2001), Latour (2014). Além de Bachelard (1990), com suas visões do mito de Prometeu, e Han (2020), introduzindo o conceito de *tecnodiversidade*.

Nosso objetivo aqui é demonstrar que o design colocado no lugar de uma *Cosmotécnica* tem grande potencial para o campo. Tal discussão prepara o caminho para um olhar decolonial e fragmentado, que permite a ele incorporar outras *Cosmotécnicas* e para si mesmo com mais do que Latour (2014) chamaria de *humildade*. Humildade esta que se refere à ideia de que no design não há a arrogância da fundação, ele se dá pela reelaboração de algo que já existe. Para tal, deve também olhar para si mesmo e entender quais são os seus vícios de formação.

Iniciamos nossa discussão resgatando a importância de Prometeu para o campo do design. A interpretação mais útil para nós tem origem em Platão e Ésquilo (Vernant, 2006). Nela, Epimeteu, seu irmão, dá aos animais suas características e qualidades – penas, pelos, carapaças, dentes, garras, e toda uma diversidade de recursos para se defenderem e prosperarem –, mas, finalmente, ao chegar nos seres humanos, os deixa nus e desprovidos de atributos. Prometeu para terminar o trabalho de seu irmão nos concede a capacidade de se apoiar em duas pernas e um corpo sólido. Mas, ainda assim, faltava algo para garantir a sobrevivência, e o semideus, então, decide roubar o fogo sagrado do conhecimento de Hefesto e dá-lo de presente a nossa espécie.



Figura 10: Prometeu Trás Fogo, Heinrich Friedrich Füger

Fonte: Heinrich Friedrich Füger, [1817?]. Disponível em:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus#/media/File:Heinrich\\_fueger\\_1817\\_prometheus\\_brings\\_fire\\_to\\_mankind.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus#/media/File:Heinrich_fueger_1817_prometheus_brings_fire_to_mankind.jpg)>. Acesso em: 05 jun. 2022.

Esse conhecimento divino permitiu a produção de ferramentas, cerâmicas, armas, roupas, abrigo e toda a cultura material necessária para que prosperássemos. Claro, essa é senão uma das versões do mito, mas que detém em comum com outras as chaves que precisamos para entender a relação entre Prometeu e a Tecnologia, Técnicas e, portanto, com o design. Talvez, não seja essencial agora, mas definitivamente será no futuro para outras reflexões,

Prometeu também é conhecido por ser a deidade do trabalho e da tolice (Bachelard, 1990), característica ambígua adquirida por ter ajudado os humanos sem prever a severidade do castigo que lhe seria imposto por Zeus.

Pela força do Ocidente sobre o restante da humanidade a narrativa grega acabou por se estender a outras culturas, produzindo uma visão universalizante em relação ao mito da criação. Quanto a isso, Hui (2016) nos provoca:

Ao assumir um Prometeísmo universal, se assume também que todas as culturas nascem da *techné*, que é originalmente grega. Mas na China encontramos outra mitologia acerca da criação dos humanos e da origem das técnicas, uma na qual não há figura prometeica. (p. 14, tradução nossa).

Evidentemente, não é somente a mitologia chinesa a qual o *prometeísmo* não comporta. Entretanto, apesar de sabermos ser essencial para uma compreensão aprofundada sobre as possibilidades do design, não nos desdobraremos em outros exemplos no momento. Aqui, é mais relevante nos concentrarmos na relação entre a Mitologia Grega como componente essencial do pensamento europeu, sua filosofia, tecnologia e assim em diante.

Por mais que a Filosofia Europeia “tente se afastar da mitologia” (Hui, 2016, p. 11, tradução nossa), em especial a helênica, é profundamente influenciada pela mesma. Para Hui, é justamente o movimento dialético entre racionalidade e mito que constitui a dinâmica de construção dos conceitos filosóficos ocidentais. “Mitologia é componente essencial da Filosofia Europeia, que se distancia da mitologia naturalizando o divino e o integrando como suplemento da racionalidade.” (*Op. Cit.*, p. 10, tradução nossa). Desta maneira, por mais que o discurso não seja mitológico, ele o incorporou de forma tão profunda que não há mais dissociação entre ambos. Assim, podemos entender que a questão da Tecnologia é, essencialmente, europeia e mitológica.

É lúcido, portanto, que criemos uma diferenciação dos conceitos que utilizaremos, um glossário. Empregaremos Técnica, nos referindo a uma forma geral que representa todas as formas de produzir e realizar. Isso será importante, uma vez que estamos abarcando uma diversidade de fazeres, assim como de epistemologias e ontologias possíveis destes diversos fazeres. O termo Tecnologia será usado para nos referirmos ao modo prometeico de reunir Técnicas e *tudo* o



que é associado a ela: eurocentrismo, masculinidade branca, capitalismo e enraizamento, em questões pertinentes ao pensamento denominado também de “ocidental”.

Mais especificamente, dentro da virada radical da modernidade proposta por Heidegger em *The Question Concerning Technology and Other Essays* (1977), que coloca a essência dela mesma para fora de si, na estrutura (*Ge-Stell*), estrutura essa que provoca transformações entre o humano e o mundo, de tal ordem que tudo é reduzido à *Bestand*. Ele nos aponta para como a Tecnologia Moderna designa tudo que toca como recurso disponível que pode ser explorado, ou melhor, “encomendado” (*bestelt*).

Dentro da lógica dessa Tecnologia, tudo é ‘matemátizável’ e serve à eficiência, portanto, assumem a ‘posição’ (*Stand*) de algo ‘aprovisionável’ (*Bestand*), e transforma tudo em reservas. Isso faz com que tudo que é colocado em nossa frente não seja mais “objeto”, pois sua essência não é mais a de objeto, seja ele qual for, mas sim a sua capacidade de abastecer as necessidades de um determinado uso. Finalmente, alertamos o leitor por nossa opção em escrever “Tecnologia” começando por maiúscula, por estarmos lidando com conceitos criados por autores, que transcendem o entendimento comum dos termos.

A Tecnologia, como proposta pelo autor alemão em *The Question Concerning Technology and Other Essays* (1977) traz consigo um problema: seu discurso universalizante. Hui (2016) ao comentar a obra aponta que “a essência da Tecnologia Moderna não é em nada tecnológica, mas sim enquadrante (*Ge-Stell*)” (p. 3, tradução nossa). O que indica, mesmo indiretamente, que todas as produções de diversas culturas podem não somente ser exploradas como quantificadas, organizadas, medidas e comparadas. A partir deste pensamento, só existe um tipo de Tecnologia e Técnica, já que elas seriam por sua vez “antropologicamente universais e teriam as mesmas funções” (*Op. Cit.*, p. 4, tradução nossa) – as de estoque ou *asset*, em qualquer contexto. “Heidegger vê a tecnologia como algo destacável de sua origem cultural” (*Op. Cit.*, p. 5, tradução nossa).

Se a Tecnologia é universal como Heidegger aponta, sua ontologia talvez esteja mesmo no Prometeísmo, na criação mitológica e universal da humanidade com base em sua capacidade técnica, dada na forma de fogo. Mas

aqui, devemos lembrar o fim de Prometeu, eternamente punido, amarrado em uma rocha enquanto uma águia come todos os dias seu fígado, que se regenera durante a noite para sofrer cíclica e infinitamente. Estamos em alguma instância também agonizando, sofrendo o destino daquele que nos presenteou? Na redução do humano à sua capacidade de produzir (*bestand*), só lhe resta a tragédia. Prometeu foi castigado pois Zeus temia que os humanos se equiparassem aos deuses através das invenções. Nós, como veremos a seguir, nos flagelamos por incorporar essa impossibilidade.

A globalização foi, e é, um grande impulso unilateral, que “traz consigo a universalização de epistemologias particulares e, através de meios tecnoeconômicos, a elevação de uma visão de mundo regional ao *status* de metafísica supostamente global” (Hui, 2020, p. 14). É como se o fogo de Héstia dado aos gregos tivesse se espalhado pela Europa e de lá se alastrado pelo mundo aprovisionando o que toca. O carvão, cinzas e brasas depois são *Bestand*, são os mesmos objetos que antes, mas agora quantificados e organizados para servir ao Capitalismo. “A Terra e o cosmos foram transformados em um imenso sistema tecnológico” (*Op. Cit.*, p. 1).

“Uma lógica tragista é um ato sublime que tenta resolver a contradição pela afirmação do destino — a origem e sofrimento do herói — a fim de transcendê-lo e dele se libertar” (*Op. Cit.*, p. 91). Para Hui (2020), a superação se daria através de uma “neocolonização que impõe sua racionalidade via instrumentalidade” (p. 26), ou seja, tenta-se superar os limites desta globalização através da extrapolação dela mesma, via acelerações como o *transhumanismo*<sup>11</sup> ou de um *hiper-liberalismo*, ambas opções lúgubres. Elas tentam, através das acelerações tecnológicas, chegar a uma singularidade tecnológica, que é “coerente com a premissa neoliberal de que uma despolitização tecnocomercial seria necessária para salvar o Ocidente” (p. 38). Esse processo de universalização precisa de diferenças de poder, em que o tecnologicamente mais forte, através da exportação de conhecimento, exporta também valores para o mais fraco, destruindo interioridades, subjetividades e alternativas.

---

<sup>11</sup> Transhumanismo em sua essência é uma vontade de transformar a condição humana por meio da tecnologia. Aqui estamos falando mais especificamente do transumanismo para o qual Hui aponta em *Tecnodiversidade*, aquele que tem como objetivo superar o Antropoceno através da aceleração dos atos que nos levaram a ela.

O mito Prometeico nos adverte que se continuarmos irrefletidamente caminhando à equiparação com os deuses, seremos castigados. Sofreremos os efeitos negativos que esta corrida irrefletida gera. Crises nas quais estamos imersos, como a intrusão de Gaia no “Antropoceno” de Latour (2017), podem ser encaradas como tal. O Antropoceno como proposto em *Facing Gaia* (2017) nos é importante pois é nessa “era” onde estão as “grandes descobertas, colonização, a luta de ocupação de territórios, florestas, dióxido de carbono – está tudo aqui, definindo o antropoceno: Antropologia mais climatologia numa violenta expropriação de terras” (Latour, p. 18). A nossa dificuldade de entendermos a tragédia na qual nos colocamos vem, parcialmente, pela nossa própria concepção de um mundo globalizado e tecnológico. Aquilo que antes era o tão querido progresso e evolução tecnológica se tornaram nossos inimigos. Hui (2020) propõe que para fugirmos deste futuro macabro é necessário abandonar esta narrativa. Tentar entender a Tecnologia fora da linearidade *tragista* e começar a diversificar as possibilidades, “vislumbrar a existência de uma bifurcação de futuros tecnológicos” (p. 25). Acreditamos que o design, como aponta Latour (2014), tem um papel de protagonismo no processo de afirmação deste processo, em que novas brechas a possibilidades gestarão.

## **2.2 Design como técnica prometeica**

Neste subcapítulo nos concentramos em detectar autores que identificam a perspectiva prometeica no design e que tendem a questioná-la. Citamos primeiramente Manzini & Cullars com o trabalho *Prometheus of the Everyday* (1992). O texto já atenta para a necessidade do campo projetivo de se contrapor às concepções universalizantes e utilitaristas que regem a modernidade industrial. Há um apelo a inclusão de éticas ecossistêmicas baseadas em responsabilidade, solidariedade e comunidade com o presente e com o futuro. Entretanto, ainda observamos no autor uma vontade contraditória de separar o design de sua origem tecnológica e prometeica, ao mesmo tempo em que a afirma.



Figura 11: Prometeu Acorrentado

Fonte: Nicolas-Sébastien Adam, 1762. Disponível em:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus#/media/File:Prometheus\\_Adam\\_Louvre\\_MR1745\\_edit\\_atoma.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus#/media/File:Prometheus_Adam_Louvre_MR1745_edit_atoma.jpg)>. Acesso em: 05 jun. 2022.

Existe um posicionamento que já parece separar a humanidade da natureza, colocando na primeira a responsabilidade de dominar ou domar a outra, como se propõe as capacidades humanas advindas do mito. O ponto de cisão aqui parece ser mais a postura do homem contra a natureza, ou da natureza contra o

homem. Como eles colocam “a questão de repensar a relação entre a raça humana e a natureza deve ser feita de maneira radical” (Manzini & Cullars, 1992, p. 4, tradução nossa). A vontade de reconfigurar a relação existe, mas os pressupostos para tal pergunta são que a “raça humana” e a “natureza” são separadas. A conclusão dele é que para encontrarmos um “equilíbrio” capaz de sustentar oito milhões de pessoas, tal equilíbrio deve ser “eco tecnológico” no qual a maneira de “fazer” Ocidental deve estar presente no DNA do sistema tecnológico” (Manzini & Cullars, 1992, p. 6, tradução nossa) que as sustentará. Ou seja, a superação da crise tecnológica se dá num estado que deve ser proposto por essa mesma tecnologia como protagonista, com a ajuda de “fazeres” de outras culturas. O olhar para o outro é um olhar que já o coloca como ferramenta de si, já o coloca no lugar provisionado (*bestand*).

Já Findeli (2001) traz à tona seu projeto o *Prometeu Esclarecido* (1989-92), em que repensa o código de ética da profissão, chegando a algumas conclusões inovadoras: (i) para definir responsabilidade pessoal, é necessário um debate sobre o propósito do design; (ii) a prioridade deveria ser dada para reformar a educação em design, e; (iii) não há design responsável sem um designer responsável, portanto, a educação deveria ser direcionada à ética individual.

Findeli faz um movimento semelhante ao de Manzini & Cullars, pois também traz consigo as marcações da estrutura da Tecnologia de Heidegger como seu caráter universal, suas implicações com a natureza e assim por diante. Mais uma vez, tenta se utilizar de um discurso, uma lógica que essencialmente vê a Tecnologia como aquela que quantifica e utiliza a natureza (a vê como, ou a transforma em *Bestand*) para tentar salvar essa mesma natureza dos humanos e da Tecnologia. Dessa maneira, “a responsabilidade dos designers sempre deverá estar consciente do fato de que, a cada vez que eles se engajam em um projeto de design, de alguma forma eles recriam o mundo” (Findeli, 2001, p. 10, tradução nossa). Mas quando chegamos na questão da “ética individual” sua definição é por demasiado simples, “algum tipo de educação moral precisa ser incluído no currículo de design” (*Idem*, tradução nossa) o que aponta que a Técnica e a moral são, essencialmente, separadas. Essa separação é, justamente o discurso da Tecnologia, a tentativa de separá-la da moral é, justamente, o que a dá poder de se

espalhar com tanta facilidade e força, reforçar essa separação é parte do destino *trágico* da mesma.

Finalmente, podemos entrar em Latour (2014), com seu *Um Prometeu Cauteloso?*. Aqui, entendemos que o mais importante é sua leitura sobre a Tecnologia, que agora é toda *designed*: “Quanto mais objetos se transformam em coisas, mais eles se traduzem inteiramente em objetos de design” (*Ibid.*, p. 3). Assim, entendemos que o movimento de coisificar (*ding*) é se não o mesmo, no mínimo, cheio de intercessões e semelhanças com o movimento de aprovisioná-las (*Bestand*). Se isso for verdade, design e Tecnologia estão intimamente ligados.

Latour (2014) aponta para isso quando fala da quarta vantagem<sup>12</sup> do termo “design”, que deixa claro que um projeto não começa do zero. Ele precisa sempre de um aprovisionamento de coisas, um problema ou uma questão. Se dando através da elaboração e não da construção. Essa elaboração, em oposição à construção, apontada pelo autor como a primeira vantagem do termo, não parece nada além da própria estrutura (*Ge-Stell*) da tecnologia, que se afasta de si mesma para defini-la, a Tecnologia funciona aprovisionando o que já existe. O autor ainda propõe que o design está cada vez mais presente em todos os aspectos da Tecnologia e, até mesmo, a supera, entrando nos campos de Hermes, com a Política, como quando fala da capacidade do design de substituir a palavra revolução, ou na sua quinta vantagem, que fala da sua dimensão ética. Assim como de Gaia, com a Ecologia, a capacidade e possibilidade de reelaborar a atmosfera ou um país inteiro. Isso se daria porque não é mais possível separar a materialidade e a objetividade do simbolismo e da subjetividade, que é a terceira conotação do termo.

Os ambientes (*umwelt*) humanos seriam todas as *Esferas* (Sloterdijk, 2016), todos os envelopamentos em alguma instância coisificados, *designed* e, provavelmente, aprovisionados (*Bestand*). Aqui, os autores trazem um conceito novo, elaborado por Peter Sloterdijk, as *Esferas* que Latour chama também de *Embalagens*. Esse conceito é essencial para entendermos a Globalização, os problemas da modernidade e uma nova maneira de entender os humanos e as comunidades onde vivemos. A questão central para tal definição é o “onde”, de

---

<sup>12</sup> A lista é composta de: 1) Caráter Propositivo e Humilde; 2) Atenção aos Detalhes; 3) Se Oferecer à Interpretação; 4) Composição e Articulação; 5) Exercício Ético.

maneira que se contrapõe e complementa as noções Heideggerianas de “ser no tempo” na qual o “tempo” tem prioridade e questões como “quem somos” e autenticidade. Ou seja, o “no” se torna o ponto focal, “recolocar a questão do onde em termos radicais, isso significa devolver ao pensamento contemporâneo seu sentido da localização absoluta” (Sloterdijk, 2016, p. 28). As Esferas então seriam um conceito multidisciplinar que co-criamos com outros humanos “para nele poder existir tal como são” (*Idem*). São nossos sistemas de suporte de vida, como o autor coloca:

A esfera é a rotundidade fechada, dotada de um interior compartilhado, que os homens habitam enquanto têm sucesso em se tornar homens. Como habitar significa sempre constituir esferas, menores ou maiores, os homens são as criaturas que estabelecem mundos circulares e olham em direção ao exterior, ao horizonte. Viver em esferas significa produzir a dimensão na qual os homens podem estar contidos. Esferas são criações espaciais imunologicamente efetivas para seres extáticos sobre os quais opera o exterior (*Op. Cit.*, p. 29).

Latour (2014) as chama de Embalagens talvez como maneira de lembrar que as Esferas são, essencialmente, criadas pela humanidade, fabricadas ou *designed*. Isso faz com que desassociar o design da Tecnologia se torne quase impossível. Por mais que ele proponha que o “design é um substituto poderoso das noções de fazer e construir” (p. 15), acreditamos que elas têm tentado se tornar poderosos substitutos da Tecnologia. Mesmo que o design tenha as capacidades revolucionárias propostas pelo autor, e consiga determinar o que é a Tecnologia, é impossível que ele à supere, no máximo, podem se igualar ou se tornar una. Quando Latour (2014) pergunta “Retornamos a Prometeu e à questão da criação. Somos capazes de ser o Deus do design inteligente?” (p. 17), celebrando que a resposta para isso seja positiva através da artificialização, ou mais precisamente, da *esferificação* por meio de *design*, concluímos que o fazer projetivo teria a função, ou no mínimo o poder de aprovisionar tudo e, a partir disso, utilizar *tudo* para formar as estruturas.

Ao final, Latour parece apontar para uma resolução das contradições *trágicas* dos designs prometeicos citados anteriormente. Porém, também o faz de maneira *tragista*, dentro da lógica do próprio Prometeu. O drama do homem contra a natureza, uma oposição imutável descendente do próprio mito, no qual o

homem não tem, sem a ajuda de um titã, as ferramentas para sobreviver à natureza, é superada afirmando o destino manifesto pelos deuses e por Heidegger no aprovisionamento total da natureza em suas *The Question Concerning Technology* (1977). Assim, a proposta de Latour (2014) é queimar tudo com o fogo de Héstia com cada vez mais precisão, e a partir das cinzas quantificáveis e *designable* “reelaborar o planeta” (p. 18).

O autor francês reconhece a dificuldade de superar a estratégia através desse caminho quando fala que “enquanto existir essa lacuna, não haverá como o design tirar o modernismo do seu beco sem saída histórico.” (Latour, 2014, p. 21). A lacuna em questão é a distância de

elaborarmos para as coisas — isto é, para as questões de interesse — um espaço visual aberto ao público que seja, mesmo que remotamente, tão rico, tão sistemático e tão fácil de interagir quanto os espaços virtuais para objetos concebidos como questões de fato elaborados há mais de quatrocentos anos (*Op. Cit.*, p. 20).

Ou melhor, a distância entre o que queremos que o design e a Tecnologia sejam para conseguirmos resolver suas contradições já introjetadas desde suas origens históricas, prometeicas.

### **2.3 Design como *cosmotécnica***

Concordamos com Latour que o design deixou de ser “uma” Técnica dentro de um universo Tecnológico, se aproximando cada vez mais da própria Tecnologia e da maneira como esta funciona. Mas, frente às crises do Antropoceno e da dominação do discurso universalizante, devemos nos voltar não à Tecnologia ou ao design, associados ao pensamento *trágico*, à Prometeu, ao pensamento globalizado universalizante e assim em diante, mas sim para as Técnicas. Afinal seria o design e a Tecnologia as únicas maneiras de fazer e produzir? Existem outras respostas para os colapsos e para a maneira como “vemos a tecnologia enquanto força exclusivamente produtiva e mecanismo capitalista voltado ao aumento da mais-valia” (Hui, 2020, p. 17)? É essencial que consigamos responder essa pergunta, pois como aponta Hui (2020):



Há motivos legítimos para desconfiar do impulso prometeico tragista que afirma pôr fim ao capitalismo por meio da automação total, já que esse impulso tem como base uma falsa personificação do capitalismo, como se ele fosse uma pessoa idosa que será deixada para trás pelo avanço tecnológico (p. 19).

Hui (2020) acredita que a resposta para este questionamento está na *tecnodiversidade*, rearticulando a questão das Técnicas e da Tecnologia e contestando seus pressupostos universalizantes. É necessário que as culturas não-europeias aprendam com a modernidade e consigam desenvolver uma visão crítica sobre a Tecnologia e o design, não a partir das noções coloniais, capitalistas e predatórias, mas sim a partir de seus próprios pontos de vista. Esse “diálogo transversal” seria uma resposta para um mundo “sincronizado e transformado por uma força tecnológica gigantesca” (*Ibid.*, p. 18). Logo, é essencial que entendamos o conceito de *Cosmotécnica*:

Aqui vai uma definição preliminar: cosmotécnica é a unificação do cosmos e da moral por meio das atividades técnicas, sejam elas da criação de produtos ou de obras de arte. Não há apenas uma ou duas técnicas, mas muitas cosmotécnicas (Op. Cit., p. 39).

A partir dessa definição, voltando às nossas análises anteriores já é possível olhar para o design como um exemplo de *Cosmotécnica*. O campo não é mais do que a unificação da cosmologia *trágica* europeia, na figura de Prometeu, à serviço da moral colonial capitalista por meio das Técnicas da Tecnologia moderna. A principal diferença entre a visão *Cosmotécnica* do design e a que tínhamos antes é a ausência de sua universalidade.

Esse afastamento do discurso universalizante é fundamental, pois situa o design não como a única ferramenta para produzir *as esferas* que habitamos (Sloterdijk, 2016), mas sim como mais uma no meio de uma diversidade de outras. Isso o permite se comunicar com epistemologias, fazeres e saberes vários, bem como o permite os “diálogos transversais”. Para evitar a *tragicidade* de seu destino manifesto o design deve se diversificar.

Estou convencido de que, a fim de confrontar a crise diante da qual nos encontramos — mais precisamente, o Antropoceno, a intrusão de Gaia (Latour e Stengers) ou o ‘Entropoceno’ (Stiegler), todas essas noções

apresentadas como o futuro inevitável da humanidade —, precisamos rearticular a questão da tecnologia, de modo a vislumbrar a existência de uma bifurcação de futuros tecnológicos sob a concepção de cosmotécnicas diferentes (HUI, 2020, p. 39).

O design, no lugar de uma *Cosmotécnica*, entendendo suas raízes prometeicas e seus vícios de origem, tem, exatamente, o poder de se *redesign*. Seja, como Latour aponta, utilizando a sua característica “reparatória”, como com a “humildade” de saber que não é a única forma de realização. Ou através de uma comunicação com outras *Cosmotécnicas*, com outras cosmologias, morais e atividades e, a partir disso, se diversificar. Acelerando o “eixo de tempo global” (Hui, 2020, p. 92) em outra direção, para outros caminhos.

O design precisa se situar dentro do contexto da *tecnodiversidade* se quiser deixar de ser o algoz *trágico* de seu próprio destino, se não da humanidade. Ele deve, através da reflexão, conseguir se reapropriar da tecnologia moderna à luz de múltiplas *Cosmotécnicas*. Para tal, vale a pena escorrermos mais uma vez para as propostas de Hui (2020) e para seu convite. Em *Tecnodiversidade* (2020), o autor nos incentiva a pensar decolonização a partir da perspectiva da Tecnologia, mais especificamente da *Cosmotécnica*. Ele propõe o seguinte:

A maneira como vemos a tecnologia enquanto força exclusivamente produtiva e mecanismo capitalista voltado ao aumento da mais-valia nos impede de enxergar seu potencial decolonizador e de perceber a necessidade do desenvolvimento e da manutenção da tecnodiversidade (*Ibid.*, p. 17).

Para isso, devemos rever a Tecnologia sob a luz de diversas *Cosmotécnicas*, criando novas reflexões sobre os pressupostos e funções. Desassocia-la do *laquê* de neutralidade ideológica, do suposto universalismo e do progresso unidirecional que se coloca como necessário e imparável. Mas também, afastá-la da ideia de que é intrinsecamente ligada ao capitalismo, ao transhumanismo e a exploração, revendo-a, também, como uma ferramenta decolonial.

Para isso, é necessário fragmentar o pensamento acerca da Tecnologia que tem em si o discurso de modernização autojustificada. Ela revela o discurso totalizante e liberta outros pensamentos que são escondidos pela lógica do

progresso. É essencial que essa fragmentação seja não dialetal, justamente, porque o discurso total da tecnologia ocidental o é. Gerar mais oposições desse tipo tem potencial de reforçar o seu andar. Essa fragmentação deve “desprender-se da convergência e da sincronização impostas pela tecnologia moderna, permitindo ao pensamento a divergência e a diferenciação” (*Op. Cit.*, p. 132). Mais do que simplesmente se opor, a postura é inclusiva, já trazendo consigo diversidade de visões.

Durante *Tecnodiversidade* (2020) Hui nos mergulha na cosmologia chinesa para oferecer meios de como propor novas reflexões a partir de outras cosmologias, sem jamais colocar a Arte, a Filosofia e o Pensamento de sua cultura como única resposta. Ele entende que a oposição simplista ocidente/oriente é o pior caminho para resoluções, e nos fala da Técnica chinesa. Sobre como a lógica Taoísta, por exemplo, tem em si ferramentas que podem ser usadas como resposta, não como única, mas sim uma das diversas respostas que, por acaso, é a que está familiarizado. “Uma filosofia pós-europeia não é antieuropeia; ela não deve ser inventada apenas na América Latina, na Ásia ou na África, mas também na Europa.” (*Ibid.*, p. 130).

Mesmo sem uma menção explícita, Hui parece querer lançar nosso olhar para cosmologias específicas, que têm raízes em tradições antigas e que, de alguma maneira, se perpetuaram ou continuaram até hoje. Notaremos sua ênfase para a Amazônica, Inca e Maia. Mas existe uma questão que coloca a América Latina num lugar distinto de países como a China. A maneira como o oriente e a América foram colonizadas difere (e muito). Desde antes do imperialismo europeu dominar tanto nosso continente quanto implantar postos comerciais na Ásia, já havia na Europa e no pensamento ocidental uma parcela de idealização das culturas ao leste, estabelecendo bases diplomáticas de contato mais respeitadas. A filosofia e tradições orientais puderam, de alguma maneira, serem incorporadas e se transformar, porém mantendo-se preservadas.

Por mais que possamos localizar na América Latina diversas cosmologias tradicionais, também encontraremos aquelas cujas raízes foram cortadas e replantadas à força em um solo desconhecido: muitas são emigrantes. De acordo com Hui (2020), “a essência da arte é a sua localidade” (p. 132), mas para determinados grupos populacionais aqui não é a pátria natal, ficando inviável acessar ancestralidades sem que estas não estejam amalgamadas com o trauma da

diáspora. Certas cosmologias comportam-se como as plantas estepicursoras, as famosas *tumbleweeds* americanas dos filmes de faroeste. Vegetais que nas temporadas secas se desgrudam do solo e rolam pelas estepes, mortas, enquanto de seus restos decompostos caem sementes para perpetuar a espécie em outros lugares.

Qual é o lugar das culturas que não decidiram por si rolar pelo mundo e se espalhar, mas foram tiradas à força de sua terra e replantadas? O que acontece onde espécies invasoras destroem e se apropriam do que já existia? Que ecossistema novo é esse que se forma? O que ocorre onde não há uma raiz cosmológica ancestral continuada? Que tipo de *Cosmotécnicas* eles apresentam?

## 2.4 Prometeu turista no carnaval

Em *Hiperculturalidade* (2019) Byung-Chul Han, filósofo coreano com formação alemã, discorre sobre a condição *Hipercultural*, na qual a cultura é *des-mesurada* e *des-localizada*. Não há enraizamento profundo, linear, histórico e genealógico. Ela é justaposta, simultânea e se baseia em “tanto quantos” (p. 17). É essencial trazer esse conceito para conseguirmos olhar para a América Latina e até para, a partir dele, entender porque Hui nos convida a analisar a *Cosmotécnica* Amazônica e não a da Rocinha, do Carnaval ou da Umbanda.

Hui, talvez, por ser chinês e fazer parte de uma cultura que, no mínimo aos olhos do ocidente e no próprio discurso se entende como milenar, tendo uma relação baseada em “ao invés de” e não em “tanto quanto”, talvez tenha dificuldade de compreender uma cultura desassociada de um local-pátria-sangue. Uma cultura constituída na miscigenação, na adição e na justaposição compulsória ou espontânea, com um *local* que é o *não-local*, mas que oferece potência para o desenvolvimento de uma *Hiperculturalidade*.

Esta cultura é, nas palavras de Han (2019), um “*patchwork*” (p. 95) se afastando de uma massa unitária. Ela é hiperindividual, fraturada, ocorrendo na justaposição de fragmentos. Em relação a ela, Hui parece perceber uma unidade, mas aos olhos de Han, temos um peregrino re-auretizando, re-teologizando a localidade. O desejo do autor chinês em *Tecnodiversidade* (2020) é apontar para uma mudança, para uma alternativa à narrativa capitalista, ocidental e europeia,

no entanto, o caminho que elege é fundamentalmente ligado à ancestralidade e localidade. Traços ontológicos que detemos, mas em “profanação” pelo convívio das diversas linhas de poder que se sobrepõem, que nos atravessam e que não permitem a construção de mitos de origem “puros”.

Hui já veio ao Brasil, antes da pandemia de Covid-19, e sobre isso comenta:

Estive no Brasil em setembro de 2019 para uma jornada de palestras, e foi minha primeira visita à América Latina. Tenho lembranças muito agradáveis da acolhida calorosa que recebi de Ronaldo Lemos, Eduardo Viveiros de Castro, Hermano Vianna, Carlos Dowling, Aécio Amaral e de outros colegas, além das discussões intensas que tivemos. Pensando sobre tudo isso agora, nestes tempos turbulentos que estamos vivendo, essa viagem já parece muito distante. Minha breve estadia no Brasil só me permitiu dar uma espiada nessa realidade social e política bastante diferente, mas também confirmou a necessidade de pensar a decolonização a partir da perspectiva da tecnologia. Espero que este livro seja apenas o começo de uma conversa bem mais profunda (HUI, 2020, p. 20).

Por mais que tenha encontrado pesquisadores célebres e de extrema relevância para a construção de um Brasil decolonial, encontramos um grupo de justaposições semelhantes. Hui, por exemplo, não teve oportunidade de dialogar com Audino Vilão, um *youtuber* da periferia paulista, cujo *nickname* faz referência a um *Pokémon*. Em seus vídeos o jovem traduz para um público não iniciado visões kantianas utilizando a Xuxa como meio, enquanto conversa com Leandro Karnal<sup>13</sup> sobre Schopenhauer e a cultura *emo*. Tudo com admirável lucidez.

A esta altura é difícil não criar paralelos com a ideia de uma Ontologia Plana, que negaria os privilégios de uma hierarquia entre estas entidades fundamentais. Para nós o mais importante acerca das ontologias é como “materialistas, reconhecer que esses vieses ontológicos e epistemológicos só sobrevivem e triunfam porque são concretizados (talvez até pudéssemos dizer embutidos) nas tecnologias” (HUI, 2020, p.19). Ou seja, entender como ontologias e os discursos em relação à elas são intimamente ligadas às técnicas, em especial no caso do capitalismo e suas técnicas como o design, na forma de

---

<sup>13</sup> Leandro Karnal é professor e historiador, especializado em história da América, que tem feito sucesso na televisão e outras mídias brasileiras. Desde 2020 é apresentador no programa *CNN Tonight*, onde debate temas gerais com seus colegas.

uma *cosmotécnica*. Um modelo ontológico que consiga mapear a realidade dos seres independente das hierarquias é muito importante, mas olhamos para uma realidade que já foi hierarquizada. Queremos aqui entender quais modos de fazer podem surgir dos lugares que tiveram suas ontologias rearranjadas ou destruídas por aquelas do colonialismo.

É um exercício de imaginação interessante supor um encontro entre Hui e os membros da “Marcha Nerd”, um bloco de rua do carnaval carioca que mistura influências do samba, marchinhas populares, funk, músicas tema de *animes*, jogos e filmes da cultura *pop e nerd*. O grupo se concentra na Praça Xavier de Brito, num tradicional bairro da Zona Norte carioca. O nome dado ao local é em homenagem à um comandante militar luso-brasileiro, mas é conhecida como “praça dos cavalinhos”<sup>14</sup>, pois em seu centro há um chafariz francês, ornado de querubins barrocos, carrancas e golfinhos em meio a canteiros de flamboyants, árvores de Madagascar. É onde às vezes acontece a “Tijuca Gastro Fest”, que ao som de chorinho, samba e MPB, serve hambúrgueres, pastéis, *temakis*, pizzas, tacos, cerveja, *kimchi*, acarajé e espetinhos.

Por isso, nosso movimento é o de invocar a *tecnodiversidade* para experienciar a produção cultural dessas comunidades periféricas na sua narrativa de diversidade. Quem sabe, enquanto os músicos solam *Saint Seya* versão Alalaô e *pikachus*, *darth vaders*, *vikings*, índios, *power rangers*, vampiros, *nerds*, metaleiros, paquitas, passarinhos, tarzans, zeuses, jesuses, ninjas, xuxas, *sailor moons*, cavaleiros medievais, astronautas e *narutos* dançam ébrios de cervejas nacionais feitas de milho com nomes estrangeiros, não seja possível vislumbrar, em meio ao derretimento e justaposição da cultura neste ritual local, que é o carnaval e uma série de outros movimentos, um possível desvio do destino *trágico* da Tecnologia.

Sabemos que existem diversos olhares para essas partes da América Latina mais polifônicas e *Hiperculturalizadas*, talvez menos do que o necessário, mas isso também pode ser dito das cosmologias ancestrais. Não que falte também em *Tecnodiversidade* (2020) e nas suas propostas a abertura para que estas *Cosmotécnicas Hiperculturais* façam parte da diversidade, mas por algum motivo, quando ele convida a América Latina a se tecnodiversificar, ele convida as

---

<sup>14</sup> Apelidada assim por conta dos passeios a cavalo oferecidos para crianças nos finais de semana.

cosmologias ancestrais, que detém relações com aquela totalizante europeia parecidas com as relações das orientais.

Agora, nos resta saber quais são as *Cosmotécnicas* as quais o design, enquanto uma delas, pode olhar para se reinventar, ou melhor, para se *re-design*. Neste meio, quais são as ferramentas, seus produtos e produções que devemos olhar? Claro, ideal seria podermos responder “todos”, mas isso apresenta, no momento histórico do Brasil, uma impossibilidade. Então quais são os critérios que devemos utilizar para selecionar nossos objetos. Talvez olhar mais uma vez para Hui seja essencial, pois ele escolhe como objeto de análise uma parte da arte chinesa que o atravessa, que faz parte da sua construção como sujeito daquela cosmologia. Refletir sobre obras que atravessam as nossas subjetividades, identidades, socializações e outras diversas facetas da cosmologia da qual fazemos parte é fundamental. Não só pelo ponto de vista de refletir e criticar a nossa construção como sujeito, que é importante no nível individual, mas também porque ao ver de fora, em geral recorremos à uma visão e metodologias tecnicistas que olham a produção de um ponto de vista Tecnológico, enquadrando-as na realidade aprovionada (*bestand*) da qual queremos fugir. A conexão com nossos objetos deve ser capaz de ultrapassar a coisificação daquele mesmo objeto.

Nos próximos passos da pesquisa mergulhamos mais a fundo na realidade brasileira causada pelo derretimento, pela “desterritorialização absoluta” (Hui 2020, p. 71). Nosso objetivo é delinear a cosmotécnica dos criadores atravessados pela Cultura Pop Japonesa, aqueles que ritualizam “uma certa relação com a alteridade” (Rolnik, 1998, p. 2), selecionando seus “outros em função da potência vital que sua proximidade” intensifica e assim deixam-se “afetar por estes e outros desejados a ponto de absorvê-los no corpo”. Tentar entender quem é o sujeito que é ao mesmo tempo deslocalizado, “habitante digital” (Han, 2018, p. 29), *Hipercultural*, *Otaku*, *Hikikomori*, favelado, cria, periférico e mais. Aqueles que são “um rizoma infinito que muda de natureza e rumo ao sabor das mestiçarias que se operam na grande usina de nossa antropofagia cultural” (Rolnik, 1998, p. 10). Entender como e quais são as imagens e corpos que formam e são formadas por tais sujeitos, para assim começar a acessar o não-racional que a *tecnodiversidade* nos exige.

### 3 Akai Ito

“O fio vermelho do destino” é uma lenda chinesa que se espalhou pelo leste da Ásia, incluindo o Japão, onde é chamada de *Akai Ito*. Em sua versão nipônica, ele conecta duas pessoas por um nó no dedo, que estão destinadas a serem amantes, independente do tempo, lugar ou circunstâncias. Este fio mágico pode ser esticado ou emaranhado, mas nunca se romperá. Neste capítulo, nosso objetivo é expor a costura que une as histórias do Brasil e do Japão, no meio de um complexo enredamento de conexões e a qual destino estes apontam. Entendendo que, mesmo que esses fios não passem de uma alegoria, ou uma simplificação formada por diversas e complexas fibras que nem sempre vão na mesma direção, não queremos aqui traçar uma narrativa teleológica que liga esses agentes, mas sim destacar algumas linhas que compõem a tessitura da realidade com a qual queremos trabalhar.

Assim, antes de iniciarmos nossa trama e aproximar narrativas, é importante um pouco de contexto. No final do século XV a maior parte da riqueza do mundo ficava na Ásia, Oriente Médio e no Subcontinente Indiano, onde trocas de diversos bens de luxo, como escravos e temperos, enriqueciam sultões e imperadores (Walker, 2015, p. 83). Mas rapidamente esse cenário começa a mudar em favor da Europa, que com duas viagens ousadas abriu feridas definitivas nas diferentes esferas que havia, e rapidamente passa a canalizar e centralizar as riquezas em suas terras. As viagens de Cristóvão Colombo, quando “descobriu” a América, e a de Vasco da Gama, dando a volta pelo Cabo da Boa Esperança, foram os marcos deste processo. Ambas têm em comum a conexão marítima que vazou para o resto do mundo: histórias, culturas, recursos e brechas para explorações e conquistas. Aquilo que, no futuro, seria entendido como a dominação global europeia, começou, entre outros eventos, com “a requisição de recursos como a prata e o açúcar e a troca de micro-organismos como o vírus da varíola” (Walker, 2015, p. 83) através das novas rotas marítimas. Daí em diante, a pressão dos “micróbios Eurasianos, tecnologia militar, governos coloniais e



voracidade econômica” (*Idem*) fez com que poderosos impérios e civilizações começassem a tomar outras posições. É neste contexto da “Era dos descobrimentos”, na qual esferas que antes se encontravam isoladas agora tinham seus sistemas imunes atravessados por agentes distantes, o que começa, lentamente, a aceleração do processo de hibridação dos povos. Esse processo não acontece de maneira heterogênea ou mesmo simétrica, mas, muitas vezes, ocorre de forma violenta e gradativamente rápida.



Figura 12: Poster alemão do longa-metragem *Your name*, de Makoto Shinkai, anime inspirado na lenda do fio vermelho do destino

Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5311514/>>

Com essa muito breve contextualização histórica em mente, iremos olhar para o Brasil e o Japão e sua relação com a Europa, e, eventualmente, com os

Estados Unidos, enquanto jogavam seu jogo de dominação global e imunologia. Não queremos ignorar as evidências recentes de que os povos do Sudeste Asiático, Polinésia e Oceania tenham entrado em contato com nosso continente, atravessando o Oceano Pacífico antes mesmo da Europa. Nem mesmo diminuir a importância desses contatos na formação das culturas presentes no continente Sul-Americano. Queremos, sim, focar nas feridas ainda abertas e cicatrizes comuns geradas pelo período de colonização e dominação pelos povos europeus e estadunidenses que nos aproximaram (e, talvez, ainda nos aproximem), criando novas rotas de colonização, comércio e conexão. Queremos construir uma linha do tempo que, simultaneamente, nos aproxima e mostra nossas diferenças desde o momento que os antecessores do poder hegemônico – que ainda paira sobre nós – tiveram seus primeiros contatos, além de mostrar as conexões históricas com os assuntos que trataremos no futuro.

### 3.1 As feridas abertas ao mar

Em 15 de fevereiro de 1500, Pedro Álvares Cabral é nomeado pela Coroa Portuguesa capitão da expedição que o levaria a “descobrir” novas terras em 22 de abril daquele ano, quando ancoraram próximos ao acidente geográfico posteriormente conhecido como Monte Pascoal. Foi, para a historiografia colonial, a primeira incisão em terra firme a compor o que se tornaria o Brasil. Essa *perfuração* permitiu outras incisões cada vez mais constantes até que se formasse uma grande fenda aberta ao mar, por onde passaram milhares de pessoas vindas da Europa e capturadas da África, com a função de colonizar o povo e a terra que aqui existia e escoar seus recursos para o oceano, em direção a Europa.

Menos de 10 anos depois de fazerem um assentamento na Ilha de São Vicente, atual Estado de São Paulo – num período muito próximo de quando chegaram os primeiros navios negreiros no Brasil –, os portugueses atracaram no Japão. Desde as viagens de Marco Polo já se sabia da existência de tais ilhas através dos chineses. António Galvão em *Tratado dos Descobrimentos* (1731)<sup>15</sup> afirma que os portugueses António Peixoto, António da Mota e Francisco

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://bd.camara.leg.br/bd/handle/bdcamara/22460>>

Zeimoto atingiram o Japão numa embarcação feita de junco, fugidos da Aiutaia, cidade que fica onde hoje é a Tailândia.

Já as fontes japonesas afirmam que os portugueses foram levados pelo pirata Wang Zhi em 1542 para a ilha de Tanegashima, onde além de trocas comerciais, apresentaram aos locais os arcabuzes. Essa, talvez, tenha sido a primeira perfuração, dando entrada aos missionários e negociantes portugueses ao comércio de armas de fogo e a evangelização, modificando as esferas e sistemas imunes locais. As rotas marítimas internacionais do Japão, diferente das brasileiras, já existiam. Mas pela primeira vez, através dos Barcos Negros (*Kurofune*) lusitanos, se deu uma conexão direta com a Europa.

As distinções com que Japão e Brasil foram tratados por Portugal deve ser colocada em perspectiva. Durante o séc. XVI, enquanto os portugueses chegavam ao arquipélago, nós já éramos colônia. O projeto de exploração já previa que as florestas fossem “esvaziadas dos Tupis, que as chamavam de casa” (Walker, 2015, p. 86), ao passo que, com os japoneses, os contatos eram mercantis. Devemos lembrar que também ocorreram trocas entre os portugueses e os povos indígenas em sua chegada. Mas no Japão já havia um sistema de trocas e comércio marítimo estabelecido pelo país com o continente. E, caso a versão japonesa da história seja mais correta, já havia até mesmo um intérprete e assistente dessas relações na figura de Wang Zhi. Aqui no Brasil, não existia, nesse sentido, uma estrutura que servisse aos portugueses.

De acordo com Walker (2015), os portugueses encontraram semelhanças entre os Japoneses e Tupis tanto por “serem ‘povos muito bravos que tratavam a morte com leveza’ quanto por serem ‘audazes na guerra’” (p. 87). Mas o que faria os Tupis ainda mais assustadores seria o fato de comerem inimigos em rituais. Podemos nos perguntar se o medo dos portugueses era, simplesmente, de serem devorados ou se, de acordo com a lenda, temiam que os povos indígenas se apropriassem de seus poderes e que, com isso, as tendências colonialistas de dominação se voltassem contra eles. O importante para essa breve narrativa histórica é entender que, em 1556, quando os Caeté devoraram o bispo Sardinha, se fundava a “resposta indígena à instauração da catequese no Brasil” (Rolnik, 2021, p. 16). Este mesmo episódio também trouxe a tréplica dos portugueses que, por ordem do governador Mem de Sá, escravizaram e exterminaram os Caeté ao longo de cinco anos.

O Japão, entretanto, nunca teve o status de colônia da Europa nem mesmo adotou sua ecologia. Mesmo que os missionários portugueses declarassem que “os japoneses eram muito mais valentes e bélicos’ que seus companheiros na Ásia” (Walker, 2015, p. 88). Mesmo com rumores sobre ouro, as intenções portuguesas foram frustradas, pois somente o imperador tinha direito sobre as minas. Subjugar o Japão, da mesma maneira que fizeram com o Brasil parecia difícil, em parte por conta das bem fortificadas estruturas de defesa do Leste Asiático e em parte porque sua maior arma – as pragas – não funcionavam, pois, seus corpos já estavam imunes contra a maioria delas, em especial, a varíola. Portanto, apostaram na comercialização e conversão para o catolicismo.

O Brasil seguiu se desenvolvendo como uma colônia de exploração, na qual se traziam, através do mar, os negros escravizados da África para trabalhar e gerar riquezas para sua metrópole. No Japão, os missionários seguiram convertendo e comercializando, principalmente a prata. A relação entre os europeus e nativos das terras do Japão e do Brasil começavam. Agora, olharemos para essa história colonial até os dias de hoje vendo alguns dos mecanismos e ferramentas utilizadas pelos países antípodas para lidar com a pressão colonial europeia.

### 3.1.1 Sutura e incisão

Entre 1633 e 1639 o Shogunato Tokugawa criou uma série de políticas isolacionistas, que viriam a ser chamadas de políticas *Sakoku*, limitando drasticamente as relações de comércio e migração entre o Japão e outros países. Os objetivos dessas políticas eram, em parte, remover, ou no mínimo restringir, a influência colonial e religiosa. Mas, como Tashiro Kazui nos aponta em *Foreign relations during the edo period: sakoku reexamined* (2012), essa é uma visão eurocêntrica sobre o que estava acontecendo. Para o Japão, um dos principais aspectos era manter em cheque os *daimios* que haviam ganhado muito poder com o comércio no Sudeste Asiático e com os europeus. Tal ação diminuiria as forças dos opositores do *Xogum*. Não só isso, como o comércio com outros países não-europeus como, em especial, a Coréia e diversas outras questões nos mostram

que o Japão não fechou completamente as fendas que os conectam com o resto do mundo.

“Sabe-se que a história do Japão sempre foi marcada por momentos de grande introspecção e de intensa abertura”, diz Greiner, em *Leituras do corpo no Japão* (2015, n.p.), que produz uma importante análise dos corpos e subjetividade nipônicas que muito nos revelam sobre sua cultura e a produção de cultura. No período Tokugawa, de grande retraimento, as trocas com o ocidente se restringiam a Holanda ou, mais especificamente, a *Dutch East India Company*. Isso trouxe diversas mudanças para o arquipélago, mas talvez uma das mais marcantes tenha sido o olhar dos japoneses para eles mesmos e para o mundo. “Presume-se que foram os mares que abriram a possibilidade de comunicação dentro do próprio arquipélago, mas não com os arredores — isso criou uma introspecção nacionalista que marcou a era Tokugawa e fortaleceu a noção de corpo nacional” (Greiner, 2015, n.p.). Os objetos e tecnologias trazidas pelos holandeses como as “do vidro, dos encanamentos e tubulações, dos princípios da hidráulica, do relógio e muitos outros itens” (*Idem*), tiveram profundo impacto cultural, principalmente através da cultura popular, e eram representados diversamente pela arte.

A realidade é que *isolamento* não parece um termo preciso quando verificamos as diversas – mas muito precisas – conexões com o resto do mundo. Talvez uma imagem mais interessante seja aquela de um filtro. Filtro esse que seleciona, com muita precisão, aquilo que virá do mar. Impedindo as impurezas perigosas, como armas de fogo chegando nas mãos de pessoas indesejadas ou uma religião que dificultava as aspirações nacionais. Esse filtro também trata aquelas partículas que poderiam ter seus benefícios caso utilizássemos a medida certa, como as tecnologias holandesas. É importante notar que este filtro funcionava para os dois lados, controlando as partículas que entravam e as que saíam.

Enquanto o Japão suturava suas aberturas ao mar e instalava poderosos filtros, o Brasil criava mais incisões cada vez maiores e mais profundas. Um fluxo enorme de escravizados africanos chegavam. Inicialmente, para cultivar o açúcar nos engenhos, até quando se encontrou ouro o suficiente para que a exploração do minério – e da mão de obra escravizada – também se tornasse interesse da Coroa Portuguesa. Os interesses de explorar os recursos que aqui haviam, assim como o comércio de pessoas escravizadas, deu início a uma marcante migração delas, vindo principalmente da África. Retirados de seus locais de origem,

desenraizados, separados de suas conexões ancestrais e inseridos nesse novo corpo, nosso país, à força. A história destas pessoas e seus descendentes é essencial para a criação do país que conhecemos hoje, com maioria negra ou parda. Mas, dado o recorte e os limites de tempo da pesquisa, nos concentramos naquele fio específico que tange a imigração dos japoneses e de sua cultura para cá no meio desse complexo tecido.

Os olhos internacionais olhavam com atenção as riquezas extraídas daqui. Em meados do séc. XVII, os holandeses se estabeleceram no Nordeste do Brasil. O objetivo era se aproveitar da estrutura colonial portuguesa estabelecida e a dificuldade que Portugal tinha de manter controle do enorme território. Tal empreendimento se provou insustentável perante a força de Portugal que considerava uma invasão às suas terras, e fez com que se retirassem em 1654. Com isso, os esforços portugueses se redobram em suas outras colônias e nas suas relações comerciais com os países asiáticos, em especial o Japão.

Aqui, como mostra o caso das tentativas holandesas, o controle sobre aquilo e aqueles que entravam era quase inteiro de Portugal. O interesse desse agente externo era aprofundar as incisões que existiam assim como criar novas, transformando o Brasil não num filtro, mas numa esponja na qual as várias perfurações amaciam sua forma e a permitem não só absorver como reter em si aquilo que vinha do mar. Claro, essa forma esponjosa tira parte do controle sobre sua forma, o que impede, de certa maneira, que nosso país tenha um controle mais preciso sobre sua forma e suas entradas, o que permite a incisão de terceiros. As declarações de independência ou tentativas de formar uma identidade coesa são sempre atravessadas pelas forças externas.

Japão e Brasil, dadas as suas diferenças na relação com a Europa, criaram mecanismos muito diferentes para criar e manter identidades nacionais e relações internacionais. O pequeno arquipélago durante esse tempo reforçou sua identidade nacional internamente, dando a ela um corpo mais fixo e ao japonês uma noção mais cristalizada dessa identidade. O fechamento “criou uma introspecção nacionalista que marcou a era Tokugawa e fortaleceu a noção de corpo nacional” (Greiner, 2015, n.p.). Afinal, os filtros tem como objetivo a pureza, mas ao mesmo tempo absorvia o mundo externo em doses homeopáticas, o que em breve traria consequências. A falta de informações atualizadas sobre o arquipélago dava asas ao imaginário ocidental e potencializava sua percepção como exótico.

Nosso gigante território no continente absorvia com pouco controle o mundo exterior e tinha uma estrutura muito macia para segurar conceitos por tempo o suficiente para que se cristalizassem. A diversidade e pluralidade gerou um grande caldo que dissolve – ou tenta dissolver – as cristalizações do mundo exterior como se fossem sal. Claro que algumas forças, como a dos nossos colonizadores, são tantas e tão grandes que conseguem se manter sólidas no meio do corpo esponjoso.

Em 1808, a corte portuguesa vem para o Brasil fugindo dos exércitos de Napoleão. Chegando por aqui, assinou uma nova regulação comercial que permitia comércio entre o Brasil e outras nações inimigas da França, em especial a Inglaterra, nos abrindo ainda mais para o mundo. Não só isso, como houve nesse período incentivos à indústria, impressão de livros e uma diversidade de reformas que dava ao país ferramentas que o ajudariam a se sustentar sozinho. Em 1821 Dom João VI voltou para Portugal para resolver a crise que lá se dera. O retorno do monarca permitiu que seu filho, que aqui ficou, pudesse declarar a “independência”. Nasce assim o Brasil como nação independente. Os Estados Unidos da América (EUA) foram os primeiros a reconhecer nossa independência, em 1824 por conta da Doutrina Monroe, que se posicionava contra as intervenções e colonização das potências europeias nas américas.

A independência permitiu que o grande país esponjoso e macio pudesse controlar suas fronteiras e criar filtros de controle. Claro, dada a maneira com a qual a independência aconteceu, a situação interna e externa do Brasil assim como anos de uma cultura de colônia, não foi fácil modificar tais estruturas. Suas marcas persistem até hoje. O apoio estadunidense, naquele momento, foi essencial para preservar esse status. Se aqui nos ajudavam a suturar as incisões, no Japão (e em outros países) abriam novas através da força.

Quase 30 anos depois de reconhecer a independência do Brasil, em 1853, os EUA, com quatro *kurofune* (Barcos Negros): *Missisipi*, *Plymouth*, *Saratoga* e *Susquehanna*, chegaram à baía de Edo e lá demonstraram o poderio de seus canhões Paixhans, que podiam atirar projéteis explosivos, intimidando os japoneses e obrigando que abrissem seus portos para o comércio estrangeiro. No ano seguinte, o Comodoro Matthew Calbraith Perry retorna com oito barcos e, junto ao Shogun, Tokugawa Ieyoshi, é assinada a Convenção de Kanagawa, que previa a abertura de dois portos para o comércio e os marinheiros estadunidenses,



além do estabelecimento de um consulado permanente no país. Em pouco tempo, são assinados tratados semelhantes com países como a Rússia, Inglaterra e França.

Depois da abertura, por uma diversidade de motivos que inclui a nova e presente pressão estrangeira, uma guerra civil foi travada no Japão, que resultou na renúncia de Tokugawa Yoshinobu em 1867, e deu entrada à Era Meiji. Neste mesmo ano, no espírito internacional que ali se iniciou, participa pela primeira vez da Exposição Universal de Paris. O Imperador Meiji Mutsuhito assume o poder e começa uma era fortemente influenciada pelos modos de operação, governo e outras esferas do “ocidente”. Como coloca Greiner (2015) “Com o início da Restauração Meiji, a modernização no Japão torna-se, antes de mais nada, um meio de aceitação e domesticação das teorias ocidentais e suas estéticas.” (n.p.).

Os poderosos filtros do isolamento japonês acabavam por não dar a ele ferramentas para amortecer os impactos de agentes externos. Objetos muito duros quando sofrem impacto têm mais chance de quebrar. A história do Japão mostra mais de uma vez que o endurecimento do território e suas noções nacionais, quando entra em choque com outros, gera cisões, fissuras e rachaduras profundas que o reestruturam de maneira dramática. Corpos macios e esponjosos como o Brasil não quebram com facilidade, mas se dobram sobre qualquer pressão.

Repensando a narrativa desses dois países e suas relações com outros, em especial com a Europa e os EUA no contexto das Esferas e Imunologia assim como da Antropofagia, temos duas maneiras de um país comer aquilo que vem de fora e a maneira com a qual isso afeta seus corpos.

No Japão perdura uma dieta restrita, com filtros de controle exigentes e muito controle não somente sobre os ingredientes como os modos de preparo. Tal dieta parece reforçar o corpo de acordo com os desejos de seus governantes, mas deixa a desejar em relação ao sistema imunológico. Este parece não ter ferramentas para lidar com agentes externos, em especial os desconhecidos, e não consegue superá-los nem os incorporar com facilidade.

No Brasil, uma alimentação sem controle, na qual se come tudo que é colocado em sua frente, muitas vezes unindo tudo em uma mistura, parece dar ao corpo um gosto diverso e uma forte capacidade de absorção, além de amaciá-lo. O sistema imunológico dele está sempre funcionando e incorporando os agentes externos, mas não tem as ferramentas para expulsar os agentes indesejados e

muitas vezes não consegue diferenciar os agentes criando diversos problemas autoimunes.

Dadas as dietas e corpos dos dois países vamos na parte final da história na qual, finalmente, ambos se encontram.

### **3.1.2 Primeiros enxertos**

15 de novembro de 1889 é proclamada a República no Brasil. A monarquia havia sido derrubada pelo descontentamento das elites, militares e da sociedade civil. Estes agentes, com especial apoio dos oligarcas paulistas, se organizaram em movimentos que resultaram na destituição do Visconde de Ouro Preto do Gabinete Ministerial. Dois anos depois, a primeira constituição foi promulgada, inspirada na estadunidense, e tornou o país uma República Federativa. Massas migratórias, oriundas da Europa e mais tarde da Ásia, aportam em busca de oportunidades de trabalho e melhores condições sociais.

Em 1908, oficialmente, chegam a Santos, no navio Kasato Maru, cerca de 800 lavradores japoneses para trabalhar no interior paulista. Esta, claro, é a data marcada oficialmente, mas, em 1907, o processo já havia sido iniciado com “a chegada de um grupo de japoneses que se instalou em Conceição do Macabu” no interior do Rio de Janeiro, como aponta Herkenhoff (2012, p. 21). Apesar da dificuldade de manter os japoneses nas plantações, o estado brasileiro, até 1925, subsidiou a imigração. Daí em diante, quem financiou as vindas foi o próprio governo oriental. Nesta fase, já não eram mandados para as fazendas de café, mas sedimentam-se no campo como pequenos proprietários, ajudando a diversificar as atividades agrícolas. Mais tarde, entre 1931 e 1940, um influxo de japoneses ainda maior, por aqui.

Encerramos então nossa breve cronologia dos dois países que, finalmente, se encontraram de maneira formal. Os navios japoneses, saídos de suas esferas através das fendas abertas, primeiramente por portugueses e mais tarde por estadunidenses atravessam os mares para atracarem aqui. Nessa terra que, desde a chegada dos portugueses, recebe um influxo de corpos para trabalhar e gerar riquezas, que vão se esvaír no mar se espalhando pelo mundo, seja na forma de Pau-Brasil, açúcar, ouro, café e assim em diante. Os japoneses vieram, entre outras coisas, plantando sementes e criando comunidades e novas esferas próprias nas quais conviveram com os

brasileiros em sua diversidade. Essas esferas foram (e continuam sendo), lentamente, digeridas por essa terra.

Com essa narrativa, trazemos como as tendências colonialistas expansivas da Europa criaram, à força, canais de comunicação. Vemos a diferença com a qual nossas costas e fronteiras foram tratadas por agentes externos, assim como pelos agentes que lá estavam, sejam originários, colonos ou povos que tiveram suas diásporas forçadas. Vemos como ambos estiveram sob a cruz e a espada dos reinos europeus, em especial Portugal. Mais tarde, ambos são reconhecidos ou “abertos” pela nova força imperialista que surgia nos Estados Unidos da América. Conforme o mundo se tornava cada vez mais conectado, essas histórias ficariam cada vez mais difusas e menos claras, dada a facilidade do ir e vir e as complexidades cada vez maiores do jogo internacional de dominação. Nos voltamos agora, portanto, para uma História mais específica e mais cara à nossa pesquisa.

A expansão marítima portuguesa atravessou o mar carregando uma linha. Uma das pontas costurou no Brasil e a outra no Japão. Os dois países eram as pontas das novas rotas que fariam agulhas, em forma de navio, irem e virem carregando pessoas e recursos que seriam usados pela Europa em suas tendências expansionistas. Essas linhas foram costuradas na carne dos dois países com violência, que as tingiu de vermelho. O Japão em um determinado momento as cortou deixando só um fio que a ligava com a Holanda, o Brasil teve mais costuras em especial aquelas que o ligavam com a África. Depois os EUA ajudaram o Brasil a tomar controle das linhas que se conectam a seu corpo ao mesmo tempo que obrigava o Japão a se reconectar na complexa teia vermelha das relações globalizadas. Em meio a esse complexo tecido, Japão e Brasil se ligaram por uma linha que não passava mais pela Europa ou pelos EUA. Essa nova linha, também rubra, dado o histórico de sangramentos das duas nações tentando lidar com as forças e pressões de agentes externos, finalmente os conectava diretamente, o que permitira a existência do objeto o qual queremos trazer à luz.

### 3.2 Os fundamentos do maremoto

Agora, nos voltamos para duas histórias mais específicas. Uma história de como os fios que formam as culturas brasileira e japonesa se espalharam pelo mundo e afetaram sua tecitura. E depois, como tais fios se costuraram aqui no Brasil.

A grande onda de Kanagawa chega na costa da França sob o sol da Baía da Guanabara. Voltando para 1814, no Japão, Katsushika Hokusai lançava seu manual intitulado *Edehon Hokusai Manga* ou, “Mangá de hokusai para aprender a desenhar” (Koyama-Richard, 2022, p. 72), naquilo que Koyama-Richard chama de “Idade de Ouro da Caricatura”. A palavra *mangá*, nessa época, se referia a ontologias de múltiplos desenhos e era “composto por dois ideogramas, *Man* (executado de maneira rápida e suave) e *Ga* (desenho)” (*Op. Cit.*, p. 7). Mais tarde, desenhos, pinturas e gravuras – ou *manga* – de Hokusai iriam para a Europa através dos holandeses e seriam um dos grandes inspiradores dos impressionistas no final do séc. XIX naquilo que ficou conhecido como Japonismo. Dois anos depois, em 1816, a Missão Artística Francesa chegava ao Brasil.

As “qualidades intrigantes” das gravuras japonesas, ainda eram raras, e começaram a penetrar a consciência dos amantes da Arte Oriental na Europa desde antes da abertura das fronteiras nipônicas em 1853, através de gravuras trazidas pelos mercadores holandeses (Bickford, 1993, p. 2). Em 1860 esse material, seguindo os novos pactos de comércio que o Japão abria com as nações ocidentais (*Idem*), circula com volume pelo continente. Van Gogh admite em uma carta: “Todos os meus trabalhos são baseados, em alguma proporção, na arte japonesa”<sup>16</sup> e chama a arte dos impressionistas de uma arte “Francesa Japonesa”<sup>17</sup>. Os *mangá* de Hokusai figuravam nas coleções pessoais de diversos artistas como Manet e Gauguin (Ives, 1974, p.13). Na década de 80 daquele século a compra e venda das gravuras japonesas já era um mercado vivo, capitaneado por Tadamasa Hayashi e Siegfried Bing, que tinham visitas e trocas constantes com Bonnard, Van Gogh, Gauguin e Toulouse-Lautrec (Ives, 1974, pp.13-14). Em 1890, a Escola de Belas Artes (*École des Beaux-Arts*) apresentava uma exposição com gravuras e ilustrações japonesas.

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://vangoghletters.org/vg/letters/let640/letter.html#original>>

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://vangoghletters.org/vg/letters/let642/letter.html#original>>

O japonismo também se fazia presente no Brasil, desde a difusão de leques, utensílios, tecidos e em peças de decoração. Ainda no séc. XIX, antes das relações comerciais e diplomáticas entre Brasil e Japão, as artes já haviam chegado em nossa costa graças a expansão de sua influência na Europa. Ela

havia sido precursora, com Rodolfo Amoedo. Já em 1884 (*Estudo de mulher*), Belmiro de Almeida ou Manuel Teixeira Duarte (*Minha família*, 1899), mas também inclui Carlos Oswald e Eliseu Visconti, este o mais japonista dos artistas brasileiros, possuindo uma extensa coleção de gravuras do *Ukyio-e* (Herkenhoff, 2012, p. 21).

Enfim, Impressionistas que se rebelaram contra a “pompa e decadência” da Academia Francesa (Ives, 1974, p. 14) recontaram, talvez sem saber, uma história parecida com aquela que deu origem a popularidade daquelas gravuras japonesas que tanto admiravam. O estilo *Ukiyo-e* que tanto admiravam tinha sua origem nas mudanças e reestruturação das classes no Japão no começo do séc. XVII, significava “imagens do mundo flutuante” e designavam princípios budistas de transitoriedade do mundo terreno e dos prazeres efêmeros. As estampas eram feitas como “um passatempo agradável, destinadas ao descarte depois de terem sido contempladas” (Koyama-Richard, 2022, p. 38). Por conta da diversidade de aplicações como publicidade, propaganda, pôsteres, cartões postais, educação e panfletagem, eram relativamente baratas e acessíveis para a maior parte das grandes cidades japonesas. Colta Feller Ives (1974, p. 15) aponta para como essas noções de causalidade e democratização da arte presentes no *Ukiyo-e* eram próximas dos objetivos impressionistas.

Nascido na França, fecundado pelo Brasil e pelo Japão, o Impressionismo se torna a vanguarda do que mais tarde se entenderia como Modernismo. Movimento que dominou o discurso e os movimentos da arte e da cultura na Europa e se espalhou pelo resto do mundo com suas diversas diferenças e até antagonismos. Nos concentramos agora no resultado do Modernismo em nossa terra e os conceitos que se formaram a partir dele.



Figura 13: Orquídea florescendo (a partir de Hiroshige), Vincent van Gogh (1887)

Fonte: Disponível em:

<<https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0115V1962>>

### 3.2.1 Antropofagia e antropoemia – comer, não comer ou vomitar

Entre 13 e 17 de fevereiro de 1922 no Teatro Municipal de São Paulo aconteceu a Semana de Arte Moderna, momento essencial para entendermos o Modernismo no Brasil. Nela as vanguardas modernistas da elite paulistana coroaram seus bastiões, como Anita Malfatti, Mario de Andrade, Oswald de Andrade e Tarsila do Amaral. De maneira geral o Modernismo brasileiro na década de 1920 era uma “interessante mediação” (Amaral, 2012, p. 11) entre os

movimentos modernistas latinos – se considerarmos os dois polos desses movimentos com o México e a Argentina.

No México o movimento tinha como norte a “valorização do homem nativo e sua cultura e, nesse contexto, seu trabalho rural” (*Idem*). Já na Argentina, o que se valorizava era o internacionalismo com “seus mais destacados artistas na Europa” (*Ibid.*, p. 11). O Brasil tentava ser ambos ao mesmo tempo. Por um lado, o nacionalismo ainda inspirado pela implantação da República em 1889 tentava se afastar dos símbolos da coroa e da dominação europeia, recorrendo à um sentimento nativista. Por outro, tal sentimento era “menosprezado pelas elites, que ainda se identificavam com a Europa” (*Ibid.*, p. 11). Aqui o internacionalismo é, justamente, o recurso para romper com o academicismo Europeu. Oswald de Andrade no seu *Manifesto Pau-Brasil* reforçava o simultaneísmo das tendências internacionalistas e nativistas “a floresta e a escola” (Andrade, 1972, p. 10).

Durante a década de 1920, esse movimento duplo foi tomando forma, reativando o mito da Antropofagia que se tornou cada vez mais popular, dominando o imaginário cultural e modificando o panorama da época. Segundo Rolnik (2021), “Com o nome de Movimento Antropofágico, a proposta modernista adotou a fórmula ética da relação com o outro e sua cultura, ritualizada através desta prática dos povos originários, e a transferiu à sociedade brasileira como um todo.” (p. 18).

Os modos de produção de arte e cultura a partir de então têm consigo uma nova e importante ferramenta, uma fórmula de pensar a relação com o outro. “O outro é pra ser devorado ou abandonado” (*Idem*). É necessário, antes de tudo entender quais os critérios para essa escolha. À isso podemos voltar a quando o bispo Sardinha e a tripulação do navio que o levava de volta para Portugal se tornaram um banquete para os Caeté, cena que “funda a resposta indígena à instauração da catequese no Brasil” (Rolnik, 2021, p.16) que tinha como objetivo estabelecer as bases para a colonização. Voltamos também à quando Hans Staden é capturado pelos Tupinambá que desistem de torná-lo um banquete pois faltava naquela carne a força que precisavam. Rolnik, em *Antropofagia Zumbi* (2021), nos traz a imagem dos dois, tão diferentes, para nos mostrar as chaves para os critérios de avaliação com o qual, através da antropofagia, nos relacionamos com os “outros”. Sardinha e sua tripulação foram comidos para que se apropriassem da força do colonizador, enquanto deixar de comer Hans os protegeria das fraquezas

que viram nele. “A regra consiste em afastar-se daqueles que a debilitem ou que, simplesmente, a mantenham no mesmo nível e aproximar-se daqueles que a fortaleçam” (*Ibid.*, p. 19).

A antropofagia, como qualquer ferramenta, depende daqueles que a manejam. A história nos mostra que, de maneira consistente, o Brasil devorava muito daquilo que vinha da Europa e dava menos atenção a outras possibilidades. O “tripé modernista de nativos, africanos e portugueses” (Herkenhoff, 2012, p. 22) era derrubado pela vinda de italianos, alemães e japoneses. Mas a relação com estes terceiros, definitivamente, era mais problemática, com episódios de exotismo e reações racistas e preconceituosas do sistema de arte modernista, em especial, com os imigrantes japoneses.

Anita Malfatti, por exemplo, retrata indivíduos japoneses e nomeia as obras somente com suas etnias “O japonês” (Nova Iorque, 1915-1916) e “A japonesa” (Paris 1924), apagando a individualidade daqueles sujeitos, reduzindo-os a seu grupo étnico. Outro exemplo se dá em 1934, em que “Mário de Andrade foi retratado por um caricaturista japonês que sintomaticamente se assina com o pseudônimo brasileiro: ‘Xico’” (Herkenhoff, 2012, p. 24) e, mesmo com a assinatura, o escritor anota no desenho “caricaturista japonês”. Xico, por sua vez, era Yoshiya Takaoka, um dos fundadores do *Seibi-Kai* (Grupo *Seibi*).

O *Seibi-Kai*, como ficou conhecido, foi um grupo de artistas imigrantes japoneses em São Paulo. *São Paulo Bijitsu Kenkyu Kai-Seibi* (Grupo de Estudo de Artes Plásticas em São Paulo), seu nome oficial, tinha nascido com o intuito de reunir membros e trocar experiências artísticas, propor exercícios ao ar livre e até, futuramente, exposições de trabalhos de tais imigrantes, como aponta Paulo Roberto Arruda de Menezes, em *Grupo Seibi: o nascimento da pintura nipo-brasileira* (1995). Tinham como um de seus objetivos “estabelecer uma ligação com pintores brasileiros ou de outras nações” (Menezes, 1995, p. 105), mas “no meio modernista dominante os japoneses eram gente sem nome” (Herkenhoff, 2012, p. 24).

Os modernistas, antropofágicos não viam nos japoneses um *outro* do qual valia a pena se alimentar. Ou melhor, viam sem ver, já que continuavam se alimentando das tendências Impressionistas dos europeus, fortemente niponizadas. Se alimentavam dos valores plásticos orientais através das leituras ocidentais europeias. O processo não era o de antropofagia e sim o de



antropoemia. O conceito nos foi apresentado por Tami Ito Tahira em seu curso “A "identidade brasileira" nas artes: onde estavam os asiáticos na Semana de 22?”<sup>18</sup> de maneira revisitada e readequada para nossa proposta. Originalmente foi pensada por Levi-Strauss em *Tristes Trópicos* (1957), dentro do contexto dos corpos e operações jurídicas de uma sociedade ele se apresenta da seguinte maneira:

[...] antropoemia (do grego *emein*, vomitar); postas diante do mesmo problema, escolheram a solução inversa, que consiste em expulsar esses seres temíveis para fora do corpo social, mantendo-os temporaria ou definitivamente isolados, sem contato com a humanidade, em estabelecimentos destinados a esse fim (Levi-Strauss, 1957, p. 414).

Aqui é importante nos atentarmos ao seguinte: não é possível vomitar sem antes comer. A antropoemia de Levi-Strauss se dá em outro contexto, no contexto da expulsão de um sujeito que já faz parte do corpo social. Repensando o termo no contexto da antropofagia proposta pelos modernistas brasileiros ela talvez tenha outras características. No rito antropofágico, como nos atenta Rolnik, tal “expulsão” já existe no ato de não-comer. A antropoemia então seria o ato de vomitar depois de ter comido, como os modernistas se alimentando da arte japonesa e de suas influências, seja através da sua passagem e “adequação” ao paladar europeu ou pelos japoneses imigrantes que aqui estavam. O fato é que os artistas nipo-brasileiros foram rejeitados.

Neste contexto de antropoemia, como Tami nos apresenta, os nipo-brasileiros – em especial do *Seibi-Kai* que tinham interesse em produzir arte – encontravam duas barreiras; por um lado o ainda forte academicismo da Escola de Belas Artes Paulistana, fortemente influenciado pela Missão de Paris que tinha fundamentais diferenças com a pintura oriental, portanto não os comia; por outro lado, a distância e rejeição antropoêmica criada pelos modernistas que eram movimentos ainda muito elitistas. Em decorrência dessa falta de contato, os outros dois “assumiram sua originalidade e definiram-se como ‘os fora do comum’, isto é, desligados do enquadramento sumário do tipo ‘modernistas versus acadêmicos’”<sup>19</sup>, se afastando dos intuitos iniciais de estabelecer uma ligação com

<sup>18</sup> Curso oferecido pela Brava <<https://www.instagram.com/brava.sp/>>

<sup>19</sup> Disponível em: <[https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/4336\\_COM+A+MARCA+DO+SOL+NASCENTE](https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/4336_COM+A+MARCA+DO+SOL+NASCENTE)>

artistas brasileiros. Até a década de 1950, a integração dos artistas nipo-brasileiros não aconteceu de fato.

A realidade é que a antropoemia, em termos mais gerais, parece ser um processo comum e repetido na história do modernismo internacionalmente. Em *The Predicament of Culture Twentieth Century Ethnography, Literature, and Art* (1988), James Clifford faz um recorte amplo da relação do Ocidente com outras sociedades através da Arte. A obra nos mostra como a narrativa sobre um modo de vida de conexão e troca se parece mais com apropriação e exclusão.

Aquilo que os modernistas brasileiros nomearam Antropofagia – uma ferramenta, ou um instrumento de apropriação daquilo que pudesse lhe dar força – é uma resposta ao domínio europeu que tentava suplantar outros modos de ver o mundo, operar e refletir sobre ele. Entretanto, o próprio modo como operaram tal ferramenta foi importado da mesma Europa – cujo domínio se pretendia afastar. Por mais que exista de maneira alegórica a relação com os rituais indígenas, a Antropofagia – assim como o Modernismo europeu – foi usada para, ao mesmo tempo “comer” aquilo que podia trazer força e tirar do prato daqueles que não pertenciam à tribo. Tribo essa, no caso do início do modernismo, que eram os intelectuais e artistas da elite, que puderam viver parte da sua vida e aprendizado na Europa.

“Não existe Brasil sem Japão” é a conclusão de Paulo Herkenhoff em *Laços do Olhar: Roteiros entre o Brasil e o Japão* (2008, n.p.), no qual aponta que “o Brasil vem protagonizando a maior marcha de incorporação da cultura japonesa numa sociedade oriental” (2008, p. 13). Nossa pesquisa reforça isso e adiciona que também que não existe Antropofagia sem Japão, mesmo que tenham excluído dos japoneses e nipo-brasileiros os nomes e a possibilidade de colher os frutos dela, suas influências reverberam. Não é nem um pouco difícil extrapolar nossas conclusões para outras culturas e regiões, ainda mais considerando nosso passado escravista e as diversas culturas que para cá imigraram. Imaginar que com elas também houve o processo de comer, não-comer e vomitar.

Para essa pesquisa basta sabermos que o Brasil sempre comeu sushi, mesmo que às vezes ele tenha sido cozido pelos europeus antes de aqui chegar, enquanto os *sushimen* foram vomitados por muito tempo antes de serem aceitos na dieta.

### 3.2.2 Temores e mares inquietos

Voltando para a mesma época que os japoneses chegavam ao Brasil, Kitazawa Yasuji, mais tarde conhecido como “Rakuten” começava a fazer sucesso com seu jornal o *Tokyo Puck* onde fazia histórias em quadrinhos de seis quadros. Meio jornalista meio *mangaká*, mas bastante crítico do mundo político de sua época – o que rendeu ao seu jornal diversas proibições –, eventualmente, ele consegue viajar para a Manchúria, onde publicou desenhos sobre a região. Mais tarde, em 1929, viaja para Europa, África e América onde conseguiu a inspiração para publicar *Lembranças das minhas viagens para o estrangeiro*. Em sua estadia em Paris, se encontrou com “algumas celebridades que lá viviam” (Koyama-Richard, 2022, p. 116) e teve diversas oportunidades de mostrar seu trabalho em exposições e salões de arte.

Por conta disso, recebeu a *Ordre National de la Légion d'Honneur*<sup>20</sup> e o Ministério da Instrução Pública e das Belas-Artes o nomeou oficial da academia (*Op. Cit.*, p. 118). Jornais importantes como o *Times* e o *Daily Mail* o elogiavam em grande medida. Mas, aos olhos dos europeus, “Kitazawa Rakuten passa sempre por um excelente pintor tradicional” e “jamais foi reconhecido como a figura marcante do Japão moderno e pioneiro da caricatura e dos mangás que ele na realidade era” (*Op. Cit.*, pp.119-120).

Rakuten foi um dos primeiros *mangaká* em termos similares aos que entendemos hoje: alguém que produz histórias em quadrinhos, ou arte sequencial. Entretanto, já havia outros como Okamoto Ippei, que junto com amigos *mangaká* cria o termo *manga kisha*, jornalista de mangá. Em 1915, Okamoto, junto de seus amigos, formou a Associação de Mangás de Tóquio, *Tokyo Manga Kai*, onde produziam caricaturas políticas e “se esforçaram para divulgar as pequenas *comic strips* americanas” (Koyama-Richard, 2022, p. 120). Em 1923, ela é dissolvida e dá nascimento à Associação Japonesa dos Mangás.

Em 1925 com a lei de “preservação da paz”, a censura ficou ainda mais intensa, e os mangás – que antes tinham como principal função tecer críticas, caricaturas e notícias políticas, muitas de vezes de maneira humorística, mas às

---

<sup>20</sup> Informação disponível em:

<<https://www.japoninfos.com/rakuten-kitazawa-le-grand-pere-du-manga-japonais.html>>

vezes também ríspidas e diretas – começaram a ceder espaços para outras mensagens. Em 1942, Rakuten e outros *mangaká* e *manga kisha*, preocupados com a situação, criaram a Associação dos Mangás do Japão, *Nihon Manga Hōkōkai*, da qual foi presidente.

Os grandes jornais diários da época possuíam sua própria revista de mangá, e se limitavam cada vez mais a histórias “politicamente corretas”. Em pouco tempo começaram as primeiras revistas para crianças, que além de mangás ofereciam “literatura, narrativas ilustradas e alguns artigos pedagógicos” (Koyama-Richard, 2022, p. 122). Com a iminência da guerra e fortalecimento do nacionalismo japonês, os mangás que antes tinham o papel de divertir e educar crianças, sob pressão do governo, se tornam meios de propaganda para enaltecer o país. Os heróis das histórias começam a se engajar com temas como a defesa da nação e a guerra contra o estrangeiro.

A cultura de nacionalismo imperial, assim como a Constituição Meiji, possibilitou a queda dramática da política partidária e a ascensão do militarismo. Em 1930 a cultura de fascismo japonês já havia reformado a política, cultura e relações com os outros países. Em pouco tempo o país invade a Manchúria, conflito essencial para entender o início da Guerra do Pacífico, que tem seu marco oficial em 1937 quando avançam contra a Tailândia. Apoiado por estados clientes e pelas Potências do Eixo o Japão trava uma guerra total contra as Forças Aliadas da Ásia. Os ataques a bases britânicas na Malásia, Singapura e Hong Kong, a Segunda Guerra Sino-Japonesa e a Guerra Soviético-Japonesa e, finalmente, ataques a bases Norte Americanas no Havaí, na Ilha Wake, Guam e nas Filipinas enumeram os principais agentes da Guerra do Pacífico.

Estes últimos movimentos trouxeram os Estados Unidos da América para a guerra que, com diversos bombardeios aéreos, permitindo a invasão soviética da Manchúria e o bombardeio atômico nas cidades de Hiroshima e Nagasaki obrigaram o Japão a se render aos Aliados. Em 2 de Setembro de 1945, a bordo do USS Missouri, Japoneses e Aliados assinam o tratado de rendição (Walker, 2015, p. 262). As bandeiras do navio haviam sido selecionadas com cuidado; a primeira havia sido hasteada na Casa Branca, depois de Pearl Harbor, e a segunda era a bandeira com 31 estrelas que havia sido hasteada pelo Comodoro Matthew C. Perry quando “abriu o Japão” em 1853.

Neste momento a *Terra do Sol Nascente* fica sob tutela dos Estados Unidos, através da figura do General Douglas MacArthur. Depois da guerra, a história em quadrinhos renasce. “Os jornais satíricos reapareceram, assim como os *strips* humorísticos semanais”, diz Koyama-Richard (2022, p. 133). Em 1945 nasce a revista *Shōnen*, e muitas outras dedicadas a mangás, e pouco a pouco florescem novos temas neste universo. Aqui também se destaca *Hasegawa Machiko*, “a primeira mulher *mangaka* a ter seu talento reconhecido” (Koyama-Richard, 2022, p. 133). Em pouco tempo os *akahon*, “livros vermelhos”, chamados assim por causa da cor intensa da capa, começam a ficar populares. Eram muito baratos, não figuravam os nomes dos autores e eram vendidos em lojas de brinquedos. Por causa do medo do “espírito combativo dos japoneses e seus valores de obediência ou de sacrifício provenientes do *bushido*” (Koyama-Richards, 2022, p. 133), as forças de ocupação americana proibiram temas como os históricos de antes da restauração Meiji, esportes de combate japonês como Judô, Kendo e Karatê.

Em 1950 com os *akahon* ficando mais caros as *kashihon*, “livrarias de empréstimo de mangás”, se tornaram cada vez mais populares. Não só isso, com a censura dos temas foi revogada, permitindo um influxo tremendo de novas histórias. Os temas variam entre histórias de robôs, batalhas, aventuras, samurais e caubóis, romances, visitas ao estrangeiro, ao passado e ao futuro, com uma demarcação cada vez maior do demográfico entre meninos, *shounen*, e meninas, *shoujo*. Nessa época, também começaram a surgir os *story manga*, histórias serializadas, sob a influência de Tezuka Osamu.

Este último, Tezuka Osamu, chamado de pai, padrasto e até deus do mangá, é uma chave essencial para entendermos o mangá hoje em dia e, portanto, a Cultura Pop Japonesa. Tezuka, desde pequeno lia muitos mangás que sua mãe comprava no lugar de brinquedos e se conectava com o cinema e a câmera de filmagem que eram as paixões de seu pai. Mesmo tendo desenhado mangás desde os nove anos e composto seu primeiro aos onze, seguiu para a carreira de medicina em 1945. Mas, mesmo assim, nunca parou de desenhar e começou a publicar suas primeiras histórias que fazia, ao invés de dormir suas poucas horas de sono. Depois de diplomado decide seguir a carreira de *mangaká*, mas sem abandonar a medicina já que continuava preparando seu doutorado.

Fortemente influenciado por Walt Disney e pelos irmãos Fleischer, seu traço se desenvolve até se tornar aquele pelo qual o conhecemos hoje em dia. No final dos anos 1940, “inaugura o mangá moderno com *Shin-Takarajima* (A nova ilha do tesouro, 1947)” (Koyama-Richard, 2022, p. 148). Nos anos 1950 seu nome cresce internacionalmente com *Janguru Taitei* “O Rei Leão” e nacionalmente com “a obra que o tornou definitivamente célebre” (*Idem*): *Tetsuwan Atomu*, “Astro Boy”. Por mais que a última tivesse gerado diversas polêmicas com os adultos por conta dos animais falantes e robôs voadores, o sucesso entre as crianças era grande.

Tezuka não escondia sua admiração e a inspiração que a Disney o trazia. Fala sobre como Astro Boy se parecia com Mickey por não usar camisa além da ligação entre as orelhas do rato e o cabelo do “menino”. O sonho de Osamu era criar desenhos animados como seu ídolo, mas era um processo muito caro. Pensando em como baratear os custos de uma animação usando menos imagens por segundo e repetindo algumas delas, conseguiu fazer com que seu pequeno robô se animasse e fosse televisionado, reverberando seu sucesso.

Ao entendimento de Tezuka, desenhos animados tinham um caráter internacional. Por conta disso, fazia questão de que o Japão investisse mais neles. Claro, sem nunca parar de investir em outras arenas como *shōjo mangas* (mangás para garotas). Em 1953, com “A Princesa e o Cavaleiro” (*Ribbon no Kishi*) e seu modo de fazer mangás e animações, influenciou fortemente a nova indústria de produção de cultura nipônica. Mesmo quando os mangás mais “adultos” como os *gekiga* começaram a dominar parte do mercado japonês, Tezuka conseguiu se manter relevante. Grandes mudanças foram desencadeadas graças às influências da obra de Osamu Tezuka e o que se sucedeu da 2ª Guerra Mundial terminada com o impacto de duas bombas no Japão e o controle do Estado Japonês através da figura de Douglas MacArthur. Brigitte Koyama-Richards, em *Mil Anos de Mangá* (2022), com dois parágrafos nos explica as mudanças no mundo dos mangás:

Depois da guerra, o Japão também conhece um baby boom. São as crianças dessa geração que criaram o mangá contemporâneo ou se tornaram seus fiéis leitores. O impulso econômico e social, os progressos da tecnologia e o aparecimento da televisão em todos os lares modificaram profundamente a vida dos japoneses. Os jovens não se contentavam mais com revistas de mangás mensais (p. 156).

Para responder à expectativa, as editoras *Shōgakukan* e *Kōdansha* lançaram respectivamente revistas semanais — *Shūkan Shonen Sunday* e *Shūkan Shōnen Magazine* — em 17 de março de 1959. Essas duas revistas revolucionaram as histórias em quadrinhos. A partir de então, os *mangaka* trabalharam num ritmo desenfreado para satisfazer sua jovem clientela, cujos meios lhe permitiam o acesso a esse gênero de revistas, sem mais recorrer às livrarias de empréstimos, que começaram a degradingolar. Seu sucesso incita outros editores a tentar a chance, desencadeando a multiplicação dos semanários (*Idem*).

Estes dois lançamentos, aliados à situação social e econômica do Japão, desenvolveram um grande crescimento dos mangás, além da diversidade de temas. Com cada vez mais mulheres trabalhando na indústria, mangás femininos começaram a crescer em popularidade. Depois das Olimpíadas de 1964 no país, mangás de esporte também se popularizaram. No início dos anos 1970, a indústria de mangás já era similar à que conhecemos atualmente. *Shōgakukan*, *Kōdansha* e *Shūeisha* dividindo sozinhas até 75% do mercado (Koyama-Richards, 2022, p. 159). Paralelamente, a indústria de Animes crescia animando os mangás de mais sucesso, usando as técnicas desenvolvidas por Tezuka para diminuir os custos de produção. Esse sucesso aliado a outros fatores permitiu que exportassem suas histórias para o resto do mundo, incluindo o Brasil. Veremos agora os impactos desse crescimento e exportação por aqui.

### 3.2.3 Celacanto provoca maremotos

No Brasil, desde a década de 1960, o público tem contato com a produção nipônica. *National kid* chegou aqui em 1964 na TV Record, e teve mais sucesso do que no próprio Japão. Desde então, essas produções foram se tornando cada vez mais presentes na vida dos brasileiros. Programas como *Capitão AZA* e *Capitão furacão* voltados para o público infantil que passavam seriados e animações americanas, europeias e, às vezes, brasileiras passavam também os *tokusatsu*<sup>21</sup>, como *Robô gigante* e *Ultraman*. As séries de animação também começaram a se popularizar, com *Kimba, o leão branco*, *Speed racer* e *A princesa e o cavaleiro*.

---

<sup>21</sup> *Tokusatsu* – O termo vem do japonês "*tokushu kouka satsuei*" / 特殊効果撮影 que pode ser traduzido como "filme de efeitos especiais". São filmes ou séries de TV que fazem muito uso de efeitos especiais. Inspirou séries famosas como os *Power Rangers* no ocidente.

“Celacanto Provoca Maremoto” é uma frase que começou a aparecer pichada nas paredes do Leblon, no final da década de 1970. Em pouco tempo já havia se espalhado pelo Rio de Janeiro e até mesmo indo para Washington e Paris. A frase foi criada por Carlos Alberto Teixeira (C@T), e começou como uma brincadeira, até crescer e se tornar notícia. A imprensa, investigando, afirmava que Celacanto era um código para comunicação entre traficantes, extraterrestres ou até de grupos comunistas.

A origem da frase vem de *National kid*, quando o vilão dr. Sanada, explica que tais peixes estavam revoltados com a poluição do oceano pelos humanos. O momento em questão, que inspirou o jovem de 17 anos, pode ser visto até hoje no Youtube<sup>22</sup> em sua versão japonesa e dublada, ou nos diversos VHS e DVDs para colecionadores. Mais tarde, se descobre que na verdade tais maremos eram causados pelo submarino-monstro *Guilton*, governado por Nelkon dos Reinos Abissais.

O pixo foi proibido no Rio de Janeiro pelo prefeito Marcos Tamoio. Continuar a fazer suas obras definitivamente havia se tornado mais perigoso, o que não impedia Carlos. Pouco tempo depois da proibição, na Tijuca, houve o linchamento público do grafiteiro Megalodon, o que deixou o clima mais pesado. Se ele queria continuar seu trabalho, algo deveria ser feito. Em entrevista disponível no seu próprio site parafraseia seu pai: “Carlos, não é uma hora boa para você aparecer? Aí você passa a ser domínio público, é visto como uma figura interessante e, quem sabe, escapa dessa multa, caso te peguem numa dessas aí de noite.”<sup>23</sup>. E assim, Carlos foi entrevistado e desfrutou por um tempo da segurança e outras benesses de ser uma figura pública. Por conta dos estudos e trabalho foi pixando cada vez menos.

Em 1988, Carlos havia sido convidado pela equipe do *Shok* – programa apresentado pela Angélica na TV Manchete – para fazer a pixação. No mesmo ano, no *Clube da Criança*, Angélica apresentava os novos *tokusatus* como *Jaspion* e *Changeman* que “fizeram a audiência do programa triplicar em São Paulo, frente aos índices até então registrados pelos desenhos da Hannah

---

<sup>22</sup> Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8XETb13V3E8>>

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://sites.google.com/view/catalisando/diversos/celacantoprovocamaremoto/entrevista>>



Barbera<sup>24</sup>. *Tokusatsus* e *animes* cresceram seus públicos desde a estreia de *National kid* em 1964. Quanto aos *mangas*, demorou um pouco mais para se estabelecerem, principalmente devido as dificuldades de rediagramação – já que os mangás eram criados para serem lidos da direita para esquerda –, além das diferenças na produção e público alvo dos mesmos.

Mesmo o *manga* tendo demorado mais do que *tokusatsus* e *animes* para se estabelecer no Brasil, ele foi pioneiro em relação ao resto do mundo. Aqui, “muito antes do mundo, ‘descobrir’ os mangás estes já eram lidos pela comunidade dos descendentes de japoneses” (Luyten, 2000, p. 8). Na Liberdade distribuidoras especializadas importavam eles e distribuíaam para outras colônias nipônicas.

A leitura do mangá para a comunidade japonesa representava dois segmentos importantes: um era a manutenção da língua e o outro a aquisição ou aprendizado de novos termos principalmente os incorporados da língua inglesa. Sua função foi a de manter a língua coloquial viva para os que estavam fora do Japão. E, a partir da leitura do mangá, foram muitos os desenhistas descendentes de japoneses que se influenciaram pelo traço do mangá. Alguns deles representam grandes nomes no cenário do quadrinho nacional (Luyten, 2000, p. 8).

Em 3 de fevereiro de 1984 foi fundada a Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (ABRADEMI). Com o objetivo de “promover intercâmbio entre os desenhistas de HQ e ilustração, promovendo exposições, difundindo técnicas, a arte e a linguagem do mangá<sup>25</sup> dava cursos e reuniões que eram divulgadas, em especial, para o público *nikkei*<sup>26</sup>. Lá se produziram o fanzine *Clube do mangá* que era distribuído somente para associados.

Ainda em 1984, a ABRADEMI, com apoio da Fundação Japão (assessoria cultural do Consulado Geral do Japão) e da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa trouxeram Osamu Tezuka para o Brasil. Aqui já haviam muitos fãs de sua obra, em especial por conta dos animes que aqui foram televisionados. Como descreve Lutyen (2014), a programação foi intensa:

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://manchete.org/infantis/clube-da-crianca/#p2>>

<sup>25</sup> SATO, Francisco Noriyuki (1984). Disponível em: <<https://www.abrademi.com/index.php/os-primeiros-passos-o-primeiro-fanzine-clube-do-manga-e-as-aulas/>>

<sup>26</sup> Nikkei é um termo japonês usado para os descendentes de japoneses nascidos fora do Japão ou para japoneses que vivem regularmente no exterior

O primeiro grande encontro ocorreu no MASP, por ocasião da IV Exposição de Quadrinhos e Ilustrações da ABRADEMI. Tezuka depois de uma entrevista coletiva à imprensa percorreu a mostra, conversou com os expositores e, no dia 2 de outubro, deu uma aula de mangá seguido de uma palestra na mesma noite na Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa (p. 5).

A presença de Tezuka acelerou a aceitação dos *mangas* por aqui, inspirando a produção de fanzines e ilustrações no estilo. Somente em 1988, o primeiro mangá traduzido e publicado pela editora Cedibra chegou ao Brasil: “Lobo Solitário” (*Kozure Okami*). Outros títulos tiveram suas breves aparições, mas nenhum deles se manteve por muito tempo.

A célebre frase cunhada por Carlos Alberto: “Celacanto provoca maremoto” nos traz imagens muito ricas para nossas reflexões. Os Celacantos, apelidados “fósseis vivos”, são peixes curiosos. Seus fósseis foram descobertos, pelo ocidente, antes do próprio peixe. Acreditava-se que todas as espécies dele haviam sido extintas no período devoniano. Essa imagem de um animal que evoluiu e continua vivo hoje em dia, mas ao mesmo tempo é considerado “pré-histórico” nos remete à maneira como o ocidente costuma ver o Japão. Afinal, por conta do isolamento do país, por muito tempo a Europa o via somente através de seus “fósseis”, na forma de gravuras, levados pelos holandeses.

O *Ukio-e* e suas gravuras já não eram a moda no Japão quando a Europa começou a se interessar por ela. Mas o pequeno país voltou a investir nas peças para agradar os mercadores que tinham cada vez mais interesse nelas. Pouco tempo depois, os EUA abriram as fronteiras e obrigaram os japoneses a se reposicionarem no mercado global. Depois da queda do governo Tokugawa, com a Restauração Meiji, sob o slogan “*fukoku kyōhei*” (富国強兵, “Enriquecer o País, Reforçar as Forças Armadas”) e “*shokusan kōgyō*” (殖産興業, “Promover a Indústria”) o país começou o processo de construir um grande “submarino-monstro”, o *Guilton*, com capacidade para gerar maremotos. Tais maremotos resultaram no teatro de guerra do Pacífico durante a segunda guerra mundial. Que terminou com a rendição do Japão para os EUA depois das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki.

Sob tutela dos EUA no pós-guerra, pode se dizer que o Celacanto se regenerou e *Guilton* foi reconstruído. Dos slogans do Império do Japão sobrou, no mínimo em espírito, o “*shokusan kōgyō*” (殖産興業, “Promover a Indústria”) que

teve fortes injeções de dinheiro vindas dos EUA. A indústria de eletrônicos, em constante expansão, chegava até mesmo a criar séries televisionadas para promover seus produtos. *National kid* foi uma dessas séries, criada como merchandising da *National Eletronics*, que mais tarde se tornou a Panasonic. Tais eletrônicos, assim como as histórias contadas na forma de *animes* e *tokusatus* eram as novas grandes ondas geradas pelo submarino.

Acreditamos que essas duas figuras – Guilton e o Celacanto – são peças-chaves para entender o Japão. A visão do ocidente sobre o oriente jamais deixou de o ver através das lentes das “tradições milenares” que o Celacanto representa. E, mesmo quando as marés do submarino-monstro batem à sua costa, ou ele emerge, o discurso sempre cita e foca no peixe ancestral.

Celacanto e Guilton continuaram seus movimentos, provocando ondas cada vez mais fortes que chegavam no Brasil, e daqui reverberam no mundo. Em 1999 Adriana Varejão apresentava *Azulejões* na Galeria Camargo Vilaça (São Paulo) e foi “a partir de sua montagem na *Fondation Cartier pour l’Art Contemporain* (França), em 2005, que Adriana Varejão concebeu o formato atual do trabalho”<sup>27</sup> que se chama, justamente, *Celacanto Provoca Maremoto*. A frase aparece em diversos outros lugares e ganhou um status “cult”. Mas foi só nos anos 1990 que o maremoto chegou aqui, montado em um Pégaso.

### **3.3 Os maremotos de celacanto chegam ao Brasil – o boom de animes dos anos 1990**

Ao final dos anos 1980 e começo dos 1990 os *tokusatsu* já faziam sucesso no Brasil. Mas em 1994 seu sucesso seria apagado pelo estrondoso boom dos animes que chegou como um maremoto invadindo nosso país. Neste ano a TV Manchete lançou *Cavaleiros do zodíaco*, anime que havia começado ainda em 1986, baseado no mangá de mesmo nome criado no mesmo ano. Em 1988 começou a ser exibido na França, e entre 1990 e 1993, o anime chegou em alguns países da América Latina e já fazia muito sucesso em nossos vizinhos quando chegou aqui.

---

<sup>27</sup> Disponível em:

<https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/celacanto-provoca-maremoto/>

O anime “foi responsável pelo retorno da TV Manchete aos grandes sucessos”<sup>28</sup>, já que a emissora não ia tão bem na época. *Cavaleiros do zodíaco* “durante os dois primeiros anos manteve uma audiência média na casa dos 16 pontos, garantindo o segundo lugar isolado de audiência nas suas duas exibições diárias”<sup>29</sup>. Tal sucesso, inicialmente, não custou nenhum dinheiro à emissora. Em vez disso, a Samtoy pedia o horário para três comerciais em troca do desenho que ela havia comprado da Bandai no Japão. Neste tempo foi o programa de maior audiência da empresa que investiu em outras animações japonesas como *Sailor Moon*, *Yu Yu Hakusho* e *Super Campeões*.

Evidentemente, as outras emissoras também começaram a investir nas animações vindas do pequeno arquipélago. Em pouco tempo a programação infantil era dominada pelos *animes*, situação aliada ao retorno de alguns *tokusatsu*. O primeiro dos três grandes elementos da Cultura Pop Japonesa se consolidava em nossas terras. O segundo seriam os mangás, e, aproveitando o momento, as editoras rapidamente aumentaram seu catálogo de mangás, lutando para ver quem conseguia os títulos que já faziam sucesso na TV. O terceiro, os videogames, que depois da virada econômica do plano real se tornaram mais populares.

Selma Martins Meireles em *O ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes* (2003), inicia seu artigo com uma descrição desse momento cultural no Japão:

Nos últimos cinco anos, é assombroso notar com que rapidez e intensidade os mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e os animes (desenhos animados japoneses) se integraram ao cotidiano do mundo ocidental em geral e do Brasil em particular. Dezenas de títulos japoneses traduzidos para o português acotovelam-se nas bancas de jornal e agitam o mundo dos quadrinhos, bem como revistas especializadas que buscam atrair os leitores com títulos e manchetes como "Invasão mangá", "Animangá", "Animeworld" e assemelhados, isso sem falar nas horas e horas que a televisão - especialmente as emissoras de TV a cabo - reservam aos animes. Uma breve pesquisa na internet permite verificar o sem-número de sites dedicados ao assunto em todo o mundo e nas mais diversas línguas. Há uma extensa comunidade internacional de fãs de mangá e anime que compartilham, além de sua paixão pelas obras em si, um vocabulário específico e uma atitude comum frente à cultura e aos valores orientais subjacentes a esses

---

<sup>28</sup> Disponível em:

<<https://manchete.org/animes/os-cavaleiros-do-zodiaco/os-cavaleiros-do-zodiaco/#p2>>

<sup>29</sup> Informação disponível no mesmo link da nota anterior.

produtos artísticos, mesmo que não compartilhem do background cultural original (p. 203).

Esse retrato é importante para entendermos o peso que a Cultura Pop Japonesa tinha no final dos anos 1990 e no começo dos 2000. *Cavaleiros do zodíaco* foi o primeiro de diversos títulos que impactaram de maneira contundente o imaginário dos jovens brasileiros. Um dos aspectos mais importantes dessa obra, talvez parte do motivo pelo qual seu sucesso foi tão grande, é que ela era é colcha de retalhos cultural. Uma história sobre como órfãos de diversos lugares do mundo foram criados por um milionário japonês como guerreiros sagrados – os Cavaleiros (que não montam em cavalos ou animal algum) – para proteger a reencarnação da deusa Atena, utilizando armaduras inspiradas nas medievais.

Outra obra que marcou o final dos anos 1990 foi *Pokémon*, a enorme franquia japonesa que começou com jogos de videogame, mas rapidamente já tinha animes, mangás, filmes, brinquedos, livros, parques temáticos e até mesmo mascotes de prefeituras<sup>30</sup>. Seu sucesso é mais difícil de medir porque diferente dos outros é extremamente pulverizado nas suas diversas formas. Popular até hoje, principalmente para aqueles que têm filhos pequenos, já que continua sendo uma das mais bem sucedidas séries de anime e jogos infantis que continuam sendo lançados e até mesmo atravessando os céus nos aviões da All Nippon Airways<sup>31</sup>.

Pokémon também tem uma característica que a torna muito diversa, o sem número de personagens que existem na série. O nome é abreviação de *pocket monsters*, que são as criaturas que populam o universo, como animais quase mágicos. Cada uma delas com suas características, personalidades, poderes e interações uns com os outros. Os humanos os capturam em *pokébolas*, um artefato que os permite serem guardados no bolso e os utilizam, principalmente, em batalhas esportivas. Os treinadores criam um time de até seis monstros para competir com outros. Tal volume de “possibilidades” adicionado à possibilidade

---

<sup>30</sup> Mais informações disponíveis em:

<https://www.japan.travel/en/uk/inspiration/an-introduction-to-japan-s-prefecture-pokemon/>

<sup>31</sup> Com a sigla ANA, é a segunda maior empresa aérea do Japão e tem uma série de aviões cobertos com Pokémons. No próprio site da companhia é possível visualizar quais são as aeronaves em operação e seus itinerários: <<https://www.ana.co.jp/eng/flights/pokemonjet/main.html>>. A página da Wikipédia em inglês sobre os aviões cobre bem sua história, que é difícil de achar em sites não-japoneses: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Pokémon\\_Jet](https://en.wikipedia.org/wiki/Pokémon_Jet)>.

de combinação de monstros traz à tona um sem-fim número de representações de identidade, personalidade e gostos.

A colcha de retalhos cultural de *Cavaleiros do zodíaco* assim como as diversas possibilidades e misturas de pokémon tem seus problemas, mas a principal “vantagem” é que, dada sua pluralidade e combinações, costumam universalizar os processos de estranheza e, assim, dissolvem com mais facilidade as barreiras culturais, ao menos, inicialmente, já que as narrativas em si, assim como seus modos de ser contadas são, essencialmente, japonesas. Essa camada multicultural superficial permite que a linguagem, típica das produções japonesas, permita ser assimilada por aqueles que antes não a queriam, penetrando novos mercados com facilidade.

O Brasil devorou *Cavaleiros do zodíaco*, que chegou aqui na crista da maior onda provocada pelo submarino-monstro Guilton. Comeu, em parte pois: era uma comida muito barata; porque ela referenciava as comidas europeias, aquelas às quais já éramos acostumados; em outra parte em decorrência da longa relação dos imigrantes que vieram com as ondas do Celacanto, e provavelmente por mais uma diversidade de motivos.

O consumo das obras japonesas por aqui marcou profundamente os gostos do público. Os fanáticos – ou apaixonados – por essa cultura se tornaram *Otakus*. No Japão o termo é derivado de outro, escrito em *Kanji*<sup>32</sup>: お宅 (*otaku*) que significa “casa de outro” ou “família de outro”. A gíria moderna é, comumente, escrita em *hiragana*<sup>33</sup> ou *katakana*<sup>34</sup> e em torno dela existe um estereótipo de “excluídos da sociedade”, é quase um substituto para “nerd” ou “geek” mas com tom depreciativo. No Brasil, por sua vez, inicialmente o termo veio com os imigrantes, mas depois da crescente popularidade dos mangás e animes se tornou

---

<sup>32</sup> *Kanji* – É um alfabeto usado no Japão, escrito em ideogramas onde cada um representa uma ideia concreta ou abstrata. É derivado dos caracteres chineses da dinastia Han. Ele é usado em conjuntura com os silabários para escrever japonês.

<sup>33</sup> *Hiragana* – É um dos silabários usados no Japão. Seu uso é diverso e pode acompanhar ou substituir os Kanjis ou escrever palavras que não tem kanji. Os mangás e livros infantis, em sua maioria, são em Hiragana e o uso de Kanjis vai aumentando conforme aumenta a idade do público-alvo. Quando é usado para escrever a pronúncia literal de um kanji é chamado de “furigana”, muito comum na literatura infanto-juvenil.

<sup>34</sup> *Katakana* – É outro silabário usado no Japão. É comumente utilizado para palavras e nomes estrangeiros, onomatopeias e nomes científicos apesar de ter outros usos.

o indicador de uma subcultura de aficionados por animes, mangás e games japoneses.

Este grande momento dos animes na televisão durou pouco, mas nesse breve momento marcou profundamente as paisagens culturais. Enraizou a cultura pop japonesa no fundo do imaginário brasileiro. Tal impacto mudou o cenário da cultura pop, em especial aquela voltada para o público infanto-juvenil, que compõe em grande parte a cultura “nerd”. Os super-heróis estadunidenses começaram a disputar espaço com samurais e artistas marciais. Na televisão e nas bancas se acotovelavam por espaço. Nos games de console os japoneses reinavam com pouca competição, nos jogos de computador os norte-americanos. As crianças e jovens que viveram e cresceram sob a luz das televisões nos anos 1990 se perguntavam: “Quem é mais forte o Goku<sup>35</sup> ou o Super Homem?”

Essa pergunta aparentemente inocente, na maioria das vezes tentava entender quem era mais poderoso, em uma luta entre os dois personagens. Mas aqui, pensando na sedução perversa que Suely Rolnik aponta em *Antropofagia Zumbi* (2021), esses personagens poderosos que dominam a cultura pop, patrocinados por grandes conglomerados midiáticos, têm a capacidade de fazer o leitor acreditar que uma “espécie de existência hedonista, lisa e sem turbulências eternamente estável” (Rolnik, 2021, p. 62) é possível. Essas imagens de outros mundos fantásticos e a existência desses personagens poderosos que lá habitam prometia a possibilidade de acessar aquela realidade. “Essa promessa mentirosa constitui o mito fundamental do capitalismo mundial integrado”<sup>36</sup> (*Op. Cit.*, p. 63). Com isso em mente, a simples pergunta se torna uma muito mais complexa: “Quem seduz, através da demonstração de poder, de maneira mais perversa?” A resposta é complicada e vai além da nossa pesquisa. O importante é notar que, pela primeira vez, havia competição no universo fantástico infanto-juvenil para os super-heróis estadunidenses.

No final dos anos 1990, os mangás se expandem na área editorial, os videogames através de consoles e os animes pela televisão, o carro chefe dessa

---

<sup>35</sup> Goku – protagonista da franquia *Dragon Ball*, assim como o Super-homem, é um alienígena enviado para a terra para sobreviver a um evento de extinção em seu planeta natal. Aqui ele se torna um artista marcial extremamente poderoso. Diferente do Super-homem Goku não é movido por um forte senso de justiça, mas possui uma inocência infantil, além de ter o gosto por batalhas e cultivar suas amizades.

<sup>36</sup> Termo cunhado por Félix Guattari como alternativa para “globalização”, que escondia seu sentido capitalista e neoliberal.

tríade que constitui o grosso da cultura pop japonesa de exportação. Digo “de exportação” uma vez que a cultura pop do próprio Japão não é a mesma que consumimos no Brasil, ou é consumida em outros países. Evidentemente, Animes, Mangás e Games têm sua importância lá, principalmente para a cultura jovem, mas diversas outras coisas que fazem parte do cotidiano e do universo pop de um japonês não costumam sair do país, no mínimo não com o mesmo peso. Diversas questões culturais são parte do motivo, mas outra grande parte é a dificuldade de tradução e adaptação, o que faz com que, nessa época, existisse uma diferença temporal entre a produção e consumo nipônico e o resto do mundo. Por aqui, entre 1995 e 2000, *Cavaleiros do zodíaco* e *Dragon ball* faziam muito sucesso; por lá o sucesso dessas obras estava no passado e quem dominava as paradas era *One piece* e *Slam dunk*. Algumas obras conseguiram perfurar essa barreira temporal como *Samurai X* e *Pokémon*, que faziam sucesso aqui, lá e em outros lugares também. Agora olhamos para as décadas de 2000 e 2010 onde essa diferença de tempo é anulada por conta da internet.

### **3.3.1 Shippuden – o vento que içou as velas da pirataria**

A televisão aberta não conseguia acompanhar as demandas do público – *otakus* ou não – que gostava de animes e queria mais variedade de séries. Aqueles que tinham acesso, migraram para TV a cabo, na qual existiam canais especializados como o Animax ou até programas dedicados, em canais como o Cartoon Network, nos quais existiam mais opções. Krystal Cortez Luz Urbano em seu artigo *De fã para fã: a re-produção informal de animês na cibercultura* (2011) nos traz as mudanças que se deram a seguir:

Ainda observa-se que o modelo de veiculação e disponibilização dos animês que fora adotado pela TV brasileira – aberta e a cabo – apresenta algumas particularidades que interferem e prejudicam um acompanhamento linear e mais fidedigno destas séries. A crescente demanda que excede a oferta dos animês aqui no Brasil, somados aos constantes cortes e edição de episódios, falta de cronologia na exibição das séries, mudanças de horário e o apagamento do áudio, em japonês, em favor da dublagem das falas dos personagens, em português, dentre outras ações parece ter impulsionado a migração da audiência televisiva para internet, local onde é possível consumir e até mesmo se envolver nos processos de distribuição e, por que não dizer, de produção (informal) em torno dessas animações (p. 5).



Estes cortes e edições dos quais Krystal fala são tentativas de instalar filtros como maneira de proteger o conteúdo nacional, ou de “aliados” como os EUA. Havia uma preocupação dos produtores de animações e outros conteúdos infantis/infanto-juvenis com o sucesso das produções japonesas. “Super Homens” tinham suas vendas em queda enquanto “Gokus” viam sua popularidade aumentar. Outro forte motivo que fazia com que os animes, principalmente, passassem por vastas edições era a pauta moral, ou questões de faixa etária. Muitas das edições eram feitas para remover sangue, cenas violentas, ou o consumo de álcool e tabaco. Outras, também muito comuns, eram para apagar a existência de personagens LGBTQ+.<sup>37</sup> Tais censuras, em especial as vindas dos EUA, fizeram com que o próprio Japão mudasse a maneira de produção dos animes, facilitando tais edições ou já se autocensurando para evitar esse problema.

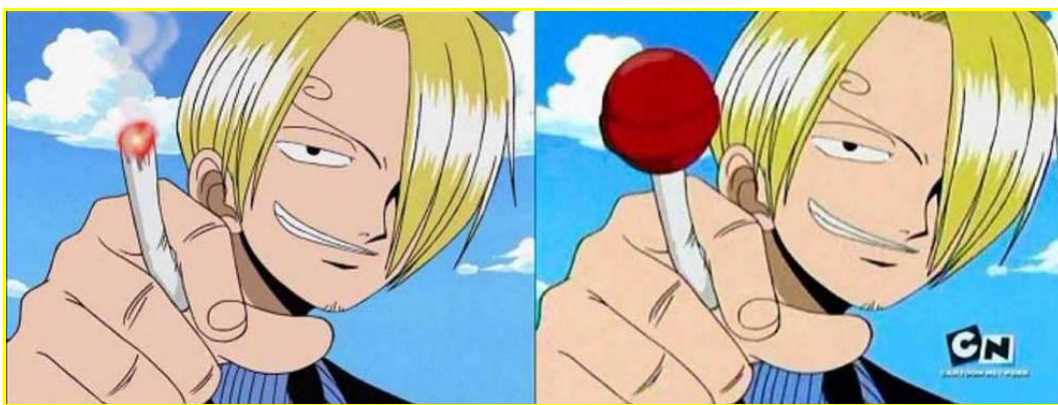


Figura 14: Exemplo de censura com *One Piece*

Fonte: Disponível em:

<<https://www.omelete.com.br/anime-manga/animes-censurados-pokemon-one-piece-sakura-sailor-moon-fullmetal-alchemist#4>>

A migração para internet trazia, inicialmente, uma grande facilidade na distribuição de material japonês. Não só isso, como também traziam os animes de formas mais próximas dos originais, que não precisavam passar por órgãos de censura. Diversas empresas nipônicas já vendiam conteúdo via internet, mas sua produção era pequena, mais voltada para japoneses emigrantes ou aficionados. Os grandes conglomerados midiáticos, não somente no Japão como no mundo, viam

<sup>37</sup> Alguns exemplos dessas censuras podem ser vistos nesta reportagem de Fábio Garcia para o portal *Omelete*. Disponível em:

<<https://www.omelete.com.br/anime-manga/animes-censurados-pokemon-one-piece-sakura-sailor-moon-fullmetal-alchemist#4>>

a nova ferramenta de maneira muitas vezes temerosa por conta da facilidade de “piratear” conteúdo. A maioria de seus esforços em relação à internet se limitava a marketing, novos canais de venda e informação e uma constante pressão contra a distribuição de seus bens contra sua vontade.

Apesar do esforço, era impossível parar os rápidos ventos emergentes que içavam as velas dos piratas virtuais. Fã-clubes de todo o mundo procuravam por contribuintes japoneses que pudessem digitalizar animes e mangás e disponibilizá-los na internet. Dessa maneira, um mangá estava disponível no mundo inteiro antes do final do mesmo dia em que saiu no Japão. Agora só faltava um problema a ser resolvido: a barreira linguística.

*Fansubs* são grupos de fãs que se reúnem para, coletivamente, traduzir e legendar séries japonesas, em geral fora da legalidade ou tangenciando ela. Krystal Urbano (2011) aborda o assunto, e Paul “OtaKing” Johnson fala sobre a história e desenvolvimento dos *subbers* em seu documentário *Anime Fansub Documentary*<sup>38</sup>. Graças aos *subbers* a diferença de tempo foi enormemente reduzida, o que permite um consumo mais diverso das produções nipônicas. Com os animes sendo legendados não-oficialmente e dadas as facilidades de reprodução de mídia física em casa, uma grande produção pirata começa a crescer. Aqueles que tinham acesso à internet de banda larga consumiam os animes em casa, baixando-os via Torrent ou em sites de *fansubs*. Os outros dependiam de CDs e DVDs piratas que eram de fácil acesso em grandes centros urbanos. Neste contexto em que os brasileiros conseguiam consumir animes e mangás quase no mesmo ritmo que japoneses se dá o *boom Shippuden* dos animes.

*Shippuden* é uma palavra composta de três kanjis: Shi, que significa rápido, Pu, vento e Den, que pode ser Lendas ou Crônicas. Juntas se tornam “Crônicas do Furacão” ou “Crônicas do Vento Veloz”. E foram os fortes ventos que saíram do Japão nesse momento que causaram uma nova explosão de animes entre os anos 2000 e 2010 e tinham várias formas, mas entre eles existia um grande furacão. No olho deste estavam os *big three*: *Naruto*, *One Piece* e *Bleach*. Estes são os três animes e mangás que dominaram o cenário internacional com altíssima popularidade e número de vendas na época.

---

<sup>38</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=IUylqLlbiX0> >

Os três são histórias originalmente publicadas em mangá pela *Weekly Shōnen Jump* (週刊少年ジャンプ), da editora Shueisha<sup>39</sup>, e tiveram versões adaptadas para anime. Além disso, todos possuem uma infinidade de produtos licenciados, tais como jogos, roupas, livros, bonecos e todos os tipos de produtos imagináveis. Dos *big three*, um se destaca em especial por aqui: *Naruto*. A história do ninja vestido de laranja foi febre mundial até a década de 2010. É uma das marcas mais relevantes no Brasil, até hoje, em termos de licenciamento, ganhando “o prêmio de melhor *Marca Jovem/Adulta* no ano de 2021 durante a *Licensing Con*, evento promovido pela *EP Group*”<sup>40</sup>, vencendo *Big Brother Brasil* e *Cruella* (a maior marca da Disney na categoria).

Fábio Garcia em uma reportagem para o portal de notícias Omelete<sup>41</sup> faz um ótimo recorte sobre o sucesso de *Naruto* no país. Destaca alguns momentos icônicos, como quando Ana Maria Braga<sup>42</sup> abriu seu programa com *Haruka Kanata*, música da banda Asian Kung-Fu Generation que é tema da 2ª temporada do anime de *Naruto*<sup>43</sup>, momento que gerou diversas ilustrações e memes. A reportagem também mostra como as adaptações do anime para nosso país tiveram problemas e não fizeram muito sucesso na TV Aberta e um sucesso módico na TV a cabo. Entretanto, falha em explicar como que, apesar das dificuldades na TV, o anime fez tanto sucesso, apontando como causa os investimentos e sucesso de produtos licenciados. O que parece ser uma inversão.

---

<sup>39</sup> Uma das 3 editoras que dividiam 75% do mercado de mangás japonês na década de 1970 junto com a Shōgakukan e Kōdansha.

<sup>40</sup> Disponível em:

<<https://www.jbox.com.br/2021/10/29/naruto-leva-premio-de-melhor-marca-jovem-adulta-de-2021-na-licensing-con/>>

<sup>41</sup> Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/naruto-sucesso-no-brasil>>

<sup>42</sup> Apresentadora do *Mais Você*, programa da TV Globo que até hoje faz sucesso na televisão aberta.

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/maisdeoitomil/status/1186618400665198592>>



Ana Maria Braga   
@ANAMARIABRAGA · [Seguir](#)



Ameeeei!! Não sei quem fez porque recebi no celular, quem souber avisa!!



12:17 PM · 28 de out de 2019



 **119,6 mil**  **Responder**  **Compartilhar**

Figura 15: Elaborado por <<https://www.instagram.com/joaumlui/>>

Fonte: Disponível em:

<<https://twitter.com/ANAMARIABRAGA/status/1188837190719152129>>

Talvez, a resposta esteja em uma frase: “Naruto chegou oficialmente ao Brasil em 2007”<sup>44</sup>. A realidade é que a palavra “oficialmente” aparece em diversas outras reportagens e artigos quando se coloca uma data na chegada de algum anime. Ela aparece aqui porque, não-oficialmente, *Naruto*, como outro, já era presente no cotidiano de alguns brasileiros através do trabalho dos *fansubbers*. A

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/naruto-sucesso-no-brasil>>

peça misteriosa que falta na reportagem para entender a potência de *Naruto* é sua presença na internet em canais não-oficiais e nas bancas de feirantes, como CDs ou DVDs piratas. *Naruto* é um sucesso comercial para as licenciadoras, justamente por ser um sucesso na internet através de meios “não convencionais”.

Chamamos de *Boom Shippuden* esta segunda grande onda de animes, pois permite fazer uma conexão com quem capitaneou essa onda, junto de *One piece* e *Bleach* – os *big three*. A segunda temporada do anime de *Naruto* se chama, justamente, *Naruto: shippuden*. O outro motivo é porque nos permite evocar duas fortes imagens que nos ajudam a entender a razão de seu sucesso, bem como seu potencial simbólico e de criação de signos. Primeiro, devemos entender um pouco sobre a história do Ninja e as possíveis razões pela qual tal termo foi criado para representá-lo.

*Naruto*, originalmente, é um mangá escrito por Masashi Kishimoto. O primeiro *yomikiri* (読み切り)<sup>45</sup> foi publicado em 1997, na revista *Akamaru Jump*<sup>46</sup>. O episódio piloto fez sucesso, mas era muito diferente da obra que conhecemos. Kishimoto modificou a obra para torná-la mais interessante como série. Dois anos depois, em setembro de 1999, *Naruto* estreou sua versão seriada na *Weekly Shōnen Jump*, ao lado de *One piece*, que havia começado em 1997.

Na primeira parte<sup>47</sup> nos é contada a história de Naruto. Um ninja órfão, desprezado pelos moradores de sua aldeia, pois foi amaldiçoado a se tornar o hospedeiro de uma poderosa entidade que havia devastado a vila doze anos antes. O menino sonha em se tornar o chefe da comunidade onde mora e, assim, ser reconhecido como alguém importante. A história se concentra no desenvolvimento dele como ninja junto de seus amigos e das relações entre eles e outros membros da vila. Inicialmente, a história gira em torno do “Time 7” que é formado pelo trio: Naruto, Sasuke e Sakura com seu orientador Kakashi.

---

<sup>45</sup> *Yomikiri* – muitas vezes traduzidos como “*one-shot*”, é um termo comumente usado para trabalhos de um só capítulo, em oposição à séries. Na indústria de mangá do Japão muitos são criados para participar de concursos ou revistas sazonais como “episódio piloto” que dependendo da repercussão podem se tornar séries.

<sup>46</sup> *Akamaru Jump* – é uma revista sazonal da *Weekly Shōnen Jump*. A revista costuma exibir *mangakás* amadores que publicam seus *yomikiri* como piloto, assim como de *mangakás* renomados como maneira de promover novos títulos, temporadas e afins.

<sup>47</sup> Também conhecida como ‘Naruto Clássico’ por conta da divisão no Anime. O portal Aficionados fez um bom resumo do anime, que pode ser lido em: <https://www.aficionados.com.br/naruto-classico-guia-temporadas/>

Sasuke Uchiha é o rival de Naruto, também órfão pois teve sua família assassinada pelo irmão mais velho, Itachi. Enquanto Naruto é um menino animado e engraçado, tentando fazer de tudo para chamar atenção, Sasuke é solitário e chama atenção naturalmente graças a seu grande talento. A relação e as diferenças entre os dois são essenciais para a trama. Sakura, por sua vez, não tem nenhum tipo de objetivo pessoal, é o interesse romântico de Naruto, mas ela gosta de Sasuke. Infelizmente, a personagem feminina tem pouca relevância na trama além das dinâmicas românticas conflituosas, que são secundárias (se não terciárias).

A primeira parte termina com uma dramática batalha entre os dois amigos e rivais. Em *Naruto*, assim como em muitos animes e mangás do gênero, batalhas e lutas são uma maneira dos personagens se entenderem e entenderem o outro. Durante as batalhas, através de flashbacks e diálogos, nos aprofundamos nas histórias dos personagens e em suas relações. Naruto perde a batalha, mas Sasuke decide não matar seu amigo, renegando o destino trágico que seu irmão lhe impôs, procurando um caminho para si.

Depois deste momento intenso, termina a primeira parte da história, as crianças retornam mais velhas, alguns anos depois. É do anime que conta a segunda parte que vem o nome *Naruto: Shippuden*. O anime é chamado dessa maneira por diversos motivos. Um deles é a relação do protagonista com o vento (*Pu*). Acontece que no universo de *Naruto* os ninjas se utilizam do Chakra, como ferramenta, e tal energia costuma estar associada a um dos cinco elementos<sup>48</sup>, no caso do Naruto sua energia é associada ao vento. Vento esse que é uma força invisível, que só conseguimos perceber através das coisas visíveis que foram afetadas por ela.

O motivo da popularidade de *Naruto* e outros elementos da cultura pop japonesa eram invisíveis a muitos olhos, mas sua presença era evidente na internet, nos carnavais, nas músicas, nos memes e no cotidiano dos brasileiros. Os olhos menos treinados, mais acostumados a medir IBOPE, número de vendas e outros parâmetros regulamentados e bem estabelecidos tinham dificuldade de ver a presença desse universo em expansão. Entretanto, a presença dele em toda sorte

---

<sup>48</sup> Muitas tradições orientais dividem os elementos básicos em 5. No caso do universo de *Naruto*, os cinco são Fogo, Vento, Relâmpago, Terra e Água.

de produtos piratas, importação de produtos oficiais e afins deixou claro a presença do furacão.

Atualmente, os serviços de streaming como Netflix e Crunchyroll<sup>49</sup> têm facilitado a distribuição licenciada de animes, o que aumenta a força deles em suas plataformas. A popularidade dos animes se torna mais uma vez pública. Ainda assim, o universo de conteúdo pirata continua estável. *Fansubs* são menos comuns, já que o conteúdo pode ser “roubado” de plataformas que fazem legendas e até dublagens oficiais. Mangás no Brasil, por sua vez, têm se tornado um artigo caro, voltado para o público colecionador, o que tem incentivado o crescimento de *scanlators*<sup>50</sup>.

Acontece que, muitas vezes, os filtros feitos para controlar estas dietas antropofágicas falham; através das frestas o ar passa, carregando o aroma sedutor de uma comida proibida ou rara. A popularidade dos animes depois dos anos 1990 não era mais escancarada, mas também não era menor, só tomou outra forma. O maremoto se tornou ventania. Em termos de dieta, era como os bombons roubados das lojas de departamento, mesmo quando as mães não deixavam comer doces.

Neste capítulo visualizamos o tecer de parte do fio que conecta Brasil e Japão, verificamos também a relação dos dois com a Europa e com a Arte. No meio desse complexo tecido, paramos também para olhar para as fibras criadas pela cultura pop japonesa e a maneira como elas se fixaram por aqui. No decorrer dessa trajetória, pudemos verificar parte das maneiras como as nações controlam suas imunidades através da alimentação: seja através de fechamentos e censura – que seriam filtros e dietas restritivas como aconteceu na Era Tokugawa no Japão, ou como o Brasil controlou os animes e mangás nos anos mais recentes.

Ou também *stress eating*<sup>51</sup>, comendo tudo que vê pela frente como uma maneira de aliviar o constante estresse das pressões internacionais, criando um

---

<sup>49</sup> Crunchyroll - Serviço de streaming especializado em Animes e conteúdo japonês, que nasceu como uma plataforma para fansubs. Em 2009 começaram a oferecer conteúdos autorizados e licenciados. Mais sobre a marca e seu crescimento em: <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/222431-crunchyroll-streaming-animes-atinge-5-milhoes-assinantes.htm>> e <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/about/index.html>> .

<sup>50</sup> *Scanlators* – são grupos que se organizam para escanear os mangás conforme saem no Japão, traduzi-los e distribuí-los na internet. Recentemente muitos têm migrado para canais no *Discord*.

<sup>51</sup> *Stress eating* – hábito de comer muito sob estresse. Um pouco sobre o assunto está disponível em: <<https://www.health.harvard.edu/staying-healthy/why-stress-causes-people-to-overeat>>.

corpo plural e diverso, mas com pouco controle sobre si. Em nosso próximo capítulo olhamos para alguns sujeitos que compõem essa tessitura e quais são as técnicas que eles desenvolveram em meio à cosmologia criada pela dieta antropofágica do Brasil.



## 4 Ninjas da Tribo da Folha

Agora nossa pesquisa nos faz olhar para aqueles que nasceram enredados com os fios vermelhos que formam parte da complexa trama à qual olhamos. São pessoas que, direta ou indiretamente, nos mostram através das suas produções e identidades conexões com o universo criado pela cultura pop japonesa. Nosso objetivo é, através das biografias desses sujeitos, começar a entender como fazer parte dessa malha afeta os sujeitos e seus fazeres, ou seja, suas cosmotécnicas.

Entendemos que esse é um movimento essencial para nossa pesquisa, já que são os trabalhos desses sujeitos que nos inspiram a olhá-los: um lugar criado pela diferença, pela estranheza e novidade. Primeiramente, nos afastamos aqui daqueles que se propõem a reproduzir aquilo que consomem. Não por algum juízo de valor em relação à imitação, mas sim porque este trabalho tem como intento pesquisar as mudanças de direção criadas pela diversidade, o hibridismo daquilo que foi engolido, digerido e processado, e que se tornou uma outra coisa. Entendemos que os *processos de repetição* são processos por si só, e que geram diferenças como ampliação, sintonia e harmonização de uma voz, como num coro. As vozes que olhamos são mais parecidas com o que Diogo Álvaro Ferreira Moncorvo, mais conhecido como Baco Exu do Blues, chamaria de *blues*:

Eu sou o primeiro ritmo a formar pretos ricos  
O primeiro ritmo que tornou pretos livres  
Anel no dedo em cada um dos cinco  
Vento na minha cara, eu me sinto vivo  
A partir de agora considero tudo blues  
O samba é blues, o rock é blues, o jazz é blues  
O funk é blues, o soul é blues, eu sou Exu do Blues  
Tudo que quando era preto era do demônio  
E depois virou branco e foi aceito, eu vou chamar de blues  
É isso, entenda  
Jesus é blues  
Falei *mermo*.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Trecho da música *Bluesman*, de Baco Exu do Blues, do álbum *Bluesman*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=82pH37Y0qC8>>

Baco chama de *blues* tudo aquilo, em especial na música, que foi criado por pessoas negras e foi “aceito” pela sociedade branca depois de ser embranquecido. Aquilo que hoje chamamos de *blues*, nos anos 1920 e 1930 era chamado de *race music* (música de raça), que mais tarde começaria a ser dividida em *country blues* e *city blues*. O primeiro “intensamente pessoal, altamente improvisado e irregular em sua forma” (Garofalo & Waksman, 2013, p. 44)<sup>53</sup>; o segundo seguia uma estrutura comum que deixava espaços para respostas instrumentais ou vocais, conhecido como “chamada-e-resposta”<sup>54</sup>, que cria espaço para improvisação. As vozes as quais nos referimos, assim como os *bluesman* são vozes destoantes dos coros harmônicos. Essas vozes já foram demonizadas pela hegemonia, vomitadas ou rejeitadas pelas antropofagias, mas hoje crescem e são aceitas. Se formaram na diferença, improvisando maneiras de sobreviver e de se reconectar, renegando as formas tradicionais impostas pelas estruturas hegemônicas. Suas formas híbridas geram formas irregulares, misturando samba, funk, rap e mais o que for com aquele que é o fio que costura nossa pesquisa. Assim, olhamos exemplos de como a cultura pop japonesa influencia as subjetividades no Brasil.

Para tanto, escolhemos alguns casos comparáveis, que têm em comum a criação inspirada ou relacionada com a Cultura Pop Japonesa. Tais casos são politicamente importantes, dado que são, no mínimo em suas esferas, celebridades, e têm grande poder de influência. As entrevistas aconteceram de maneira semiestruturada, tentando entender suas biografias, dando espaço para que eles narrassem suas histórias. Afinal, como indica Bauman (1996), as histórias que contamos de nós mesmos organiza quem somos enquanto indivíduos, quem são os outros e como nos relacionamos numa estrutura social. Ou, utilizando da metáfora recorrente nessa dissertação, através dessas histórias podemos ver como eles se costuram e entrelaçam com nosso fio vermelho em meio a esta complexa trama. Estas narrativas são sempre cruzadas com estudos culturais focados na produção destes narradores. Os chamamos de Ninjas porque

---

<sup>53</sup> Tradução livre. Trecho original: “...was intensely personal, highly improvised, and quite irregular in form.”

<sup>54</sup> *Chamada-e-Resposta* é uma forma de interação entre um indivíduo e uma audiência. Na música, ocorre quando uma frase de uma música é um comentário ou resposta de outra. Na cultura Africana e suas diásporas é uma maneira de gerar participação democrática, não só na música como em encontros públicos, rituais ou na discussão de assuntos cívicos.

utilizam técnicas aprendidas com aquilo que veio do Japão para sobreviver aqui, mas moram aqui no Brasil, ou a “Tribo da Folha” imagem que será materializada na conclusão desta pesquisa.

#### 4.1 Audino Vilão

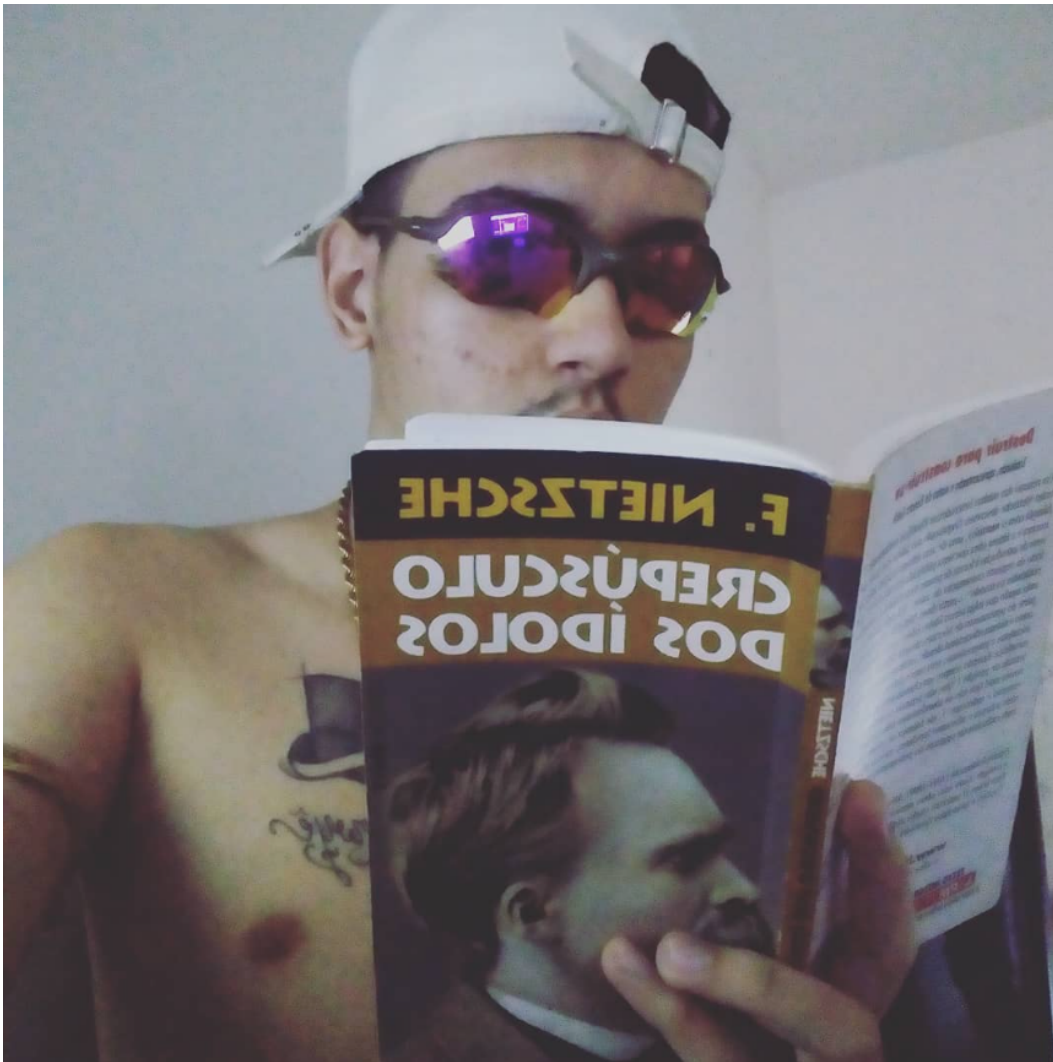


Figura 16: Audino posando com Nietzsche

Fonte: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CBqeSBjDF2y/>>

Marcelo Henrique Silva Marques, conhecido como Audino Vilão, é um *youtuber*<sup>55</sup>, *influencer*<sup>56</sup> e professor de História e Filosofia. Seus vídeos ensinam jovens sobre grandes pensadores e correntes de pensamentos da filosofia usando a linguagem da periferia paulista. Seu conteúdo ajuda diversos jovens a estudar para o vestibular e se envolver com filosofia e política. Seu sucesso lhe rendeu diversas entrevistas e reportagens<sup>57</sup>, palestras, podcasts e até menção em questões de vestibular<sup>58</sup>. Seu *nickname* tem duas origens, a primeira é Pokémon: “Audino” é o nome de um dos, atualmente, 1008 monstros das séries japonesas; foi trazido a ele em um teste de personalidade no *Facebook* ou *Buzzfeed*, que achou engraçado e incorporou para si. Já “Vilão” entrou mais tarde por conta de Mc Kauan<sup>59</sup>, de quem é fã, e incorporou o nome para “ficar *brabão*”.

Nascido em 2001, nos fundos da casa da avó, foi criado “na igreja” Universal em Monte Alegre (SP). Começou a assistir animes ainda criança através de DVDs piratas que o pai trazia, e juntos assistiam *Naruto* pelo qual se apaixonou. Depois que o pai ganhou um computador numa promoção do trabalho, com acesso à internet pode ver ainda mais deles. Em 2013 se identificava como emo<sup>60</sup> e começou a participar de comunidades de anime no Facebook, nas quais, além de criar amizades virtuais, também chegou ao anime *High School DxD*<sup>61</sup> que

<sup>55</sup> Seu canal no Youtube está disponível em:  
<<https://www.youtube.com/@audinovilao531>>

<sup>56</sup> Em seu perfil no *Instagram*, produz conteúdo exclusivo e interage com seus seguidores. Disponível em: <<https://www.instagram.com/audinovilao/>>

<sup>57</sup> Como no jornal O Globo e na TV Cultura, Disponível, respectivamente, em:  
<<https://oglobo.globo.com/cultura/livros/noticia/2022/07/nietzsche-roba-brisa-audino-vilao-faz-sucesso-no-youtube-traduzindo-filosofia-para-gurias-da-quebrada.ghtml>> e  
<<https://www.youtube.com/watch?v=p5vb3fXF-ic>>

<sup>58</sup> Disponível em <<https://www.instagram.com/p/CLDJD9QDsln/>>

<sup>59</sup> Funkeiro que incorpora em sua estética e produções aspectos dos vilões da cultura pop, o “Bonde dos Vilão”. Em 2017 fez muito sucesso devido ao clipe cinematográfico de *O terror tem nome*, devido ao tamanho da produção. Um pouco sobre os impactos da música pode ser observado em:  
<<https://observatoriodosfamosos.uol.com.br/famosos/mc-kauan-lanca-clipe-o-terror-tem-nome>> e o clipe está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JGVfczL2SnY>>.

<sup>60</sup> Subcultura associada a bandas de Emotional Hardcore, Pop-Punk e Rock Indie. Fortemente relacionada com temas de introspecção, emotividade, sensibilidade, medo, tristeza, autolesão, depressão e suicídio.

<sup>61</sup> *High School DxD* é originalmente uma série de Light Novels (romances ilustrados típicos da cultura pop japonesa) que conta sobre as aventuras e romances de Issei Hyoudou, um estudante que é morto por sua namorada em um encontro, revelando à ele que na escola haviam Anjos, Demônios e Anjos Caídos, três “facções” em eterna competição. Um demônio o revive, também como demônio, para servir a ela e seu clube escolar. Devido ao sucesso em 2010 foi adaptado para mangá e em 2012 para anime. A

era muito erotizado e falava sobre anjos, demônios e outras coisas que eram proibidas ou erradas na igreja da qual ainda fazia parte. Tal contato com os elementos do anime despertaram nele interesse sobre ocultismo e magia, questões sobre as quais pesquisou até encontrar Goethe e suas obras.



Figura 2: Audino, Pokémon de número 0531

Fonte: Disponível em: <<https://www.pokemon.com/br/pokedex/audino>>

Encantado pelo simbolismo, misticismo e esoterismo continuou estudando sobre o assunto, e com 13 anos estava numa “pira sobre Goethe”, muito provavelmente devido a sua mediunidade a florada, coisa que só foi entender mais tarde. Em 2016 se afastou da igreja e começou a “curtir” a vida, indo para festas e descobrindo álcool e outras drogas, se afastando um pouco dos estudos e do ocultismo. Quando soube que saiu a terceira temporada de *High School DXD*, em

---

série é considerada um *ecchi*, o que aponta para muito erotismo e lida com temas de ocultismo. Um pouco mais sobre isso disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/High\\_School\\_DxD](https://pt.wikipedia.org/wiki/High_School_DxD) .

2017, voltou a estudar ocultismo. Neste período conheceu um amigo na internet que era do Candomblé e da Ordem de Rosa Cruz, que o apresentou a esse novo universo. Gostava muito de se relacionar com elementos da magia, como runas nórdicas (que tem tatuadas no corpo) e outros elementos, mas por conta da distância e da diferença que não o agradavam tanto se afastou e entrou para o candomblé, onde se encontrou.

Diz que seu interesse em História – graduação que escolheu cursar – teve origem na infância, pois gostava de brincar de “arqueólogo” por conta de *Power Rangers: Dino Trovão*<sup>62</sup>. Mas o hábito de estudar que desenvolveu pesquisando sobre ocultismo, descoberto através dos animes, lhe assegurou nesta posição e o fez puxar muitas matérias do curso de Filosofia.

Criou seu canal no *Youtube* em 2016 para compartilhar *gameplays* com os amigos, e fazendo montagens “zoadas” de jogos e *Power Rangers*. O canal continuou evoluindo, passando para conteúdos com *memes* e mais vídeos de zoeira. Já na faculdade, em 2019, consumindo obras série *Fate*<sup>63</sup> “se ligou” que a personagem Nero<sup>64</sup> tinha semelhanças com o, na época, ex-presidente Lula e, baseado nisso, criou o vídeo *Fate/extra porque a Nero é igual ao Lula*<sup>65</sup>. Criou outros vídeos comparando animes e seus personagens com cenários da política e vivência brasileira, “mais um conteúdo para ampliar a visão de todos em questão de ver anime”<sup>66</sup>. Em 2020, desempregado em decorrência da pandemia, pouco depois de comparar Bolsonaro com o Terceiro Hokage<sup>67</sup>, inspirado por Mc Kauan com a frase “É tudo nosso, o que não for *nós toma*”, criou o vídeo *Traduzindo*

---

<sup>62</sup> Décima segunda temporada da franquia *Power Rangers*, um seriado estadunidense inspirado na série de *tokusatus* japonesa *Super Sentai*. No caso, a *Dino Trovão* foi inspirado pelo 27º título, *Bakuryū Sentai Abaranger*.

<sup>63</sup> *Fate/stay night* (フェイトステイナイト) é uma série multimídia que começou como jogo adulto do gênero visual novel criado pela TYPE-MOON de mesmo nome. Desde então, tem diversas obras que se conectam, modificam e recriam a original, sempre com o título *Fate/*.

<sup>64</sup> Em *Fate/Extra*, Nero é “Nero Claudius Caesar Augustus Germanicus” a quinta imperadora de Roma que é trazida de volta como uma “Serva” no contexto dos jogos.

<sup>65</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UPRELFsrqkE>>

<sup>66</sup> Fala de Audino Vilão. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hPYirVC8Wfc>>

<sup>67</sup> Vídeo no qual critica a gestão da pandemia pelo ex-presidente e a situação com os personagens e narrativa de *Naruto*. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Q\\_Q2wvQc8Co](https://www.youtube.com/watch?v=Q_Q2wvQc8Co)>

*Karl Marx para gírias paulistas*<sup>68</sup>. Este foi o vídeo que “mudou sua vida”, já que de acordo com ele no dia seguinte “acordou famoso”. A repercussão positiva do vídeo o fez gravar outro para não perder o “hype”: *Nietzsche: o famoso roba brisa*<sup>69</sup>, que também fez sucesso e, a partir disso, resolveu focar sua carreira como divulgador científico e professor de Filosofia e História.

Apesar de os vídeos comparando personagens e situações de animes com a situação brasileira terem diminuído, ainda utiliza de animes para explicar conceitos como no curta *Como explicar Nietzsche com Naruto!*<sup>70</sup>. Seu canal conta com a participação de diversos filósofos e *youtubers* para debater conceitos com a linguagem da periferia paulista, animes e memes.

Os animes entraram na vida de Audino como uma maneira de se conectar com seu pai, e como uma porta para um novo universo de possibilidades, que o conectou com outras pessoas também. Em face ao forte simbolismo de alguns deles como *Naruto* e *High School DxD*, se viu inspirado a procurar mais, enriquecer sua dieta e, principalmente, sua capacidade crítica frente a ela. Assim, mostra em seu trabalho uma capacidade incrível de se apropriar de diversas imagens, linguagens e conceitos, os conectando, transformando, e, assim, criando seu trabalho. Diz que para produzir seus vídeos as coisas “vêm na hora” durante a construção; pensando em como encaixar e traduzir elas “aparecem naturalmente”, qualidade que podemos associar à dieta antropofágica típica do Brasil, onde se come de tudo e depois se processam as coisas, vomitando o que não se encaixa e assimilando o que se conecta. Mas é inegável também a presença de momentos de dietas rígidas, típicas do Japão, nos anos de estudos aprofundados e focados nos seus interesses.

Vilão é uma alcunha – ou título – que deu para si, inspirado em Mc Kauan, que imprime em suas performances conceitos do gênero “terror”, mas de maneira bem diferente das construções típicas de vilania da cultura ocidental. Em *O terror tem nome*<sup>71</sup>, canta:

<sup>68</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y6eyQ8fglf4>>

<sup>69</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0cJnYjnjNjU>>

<sup>70</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/shorts/dnc-mZwEalE>>

<sup>71</sup> Trecho da música *O terror tem nome*, de MC Kauan, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BGmOBHVo9iU>. Para maiores informações, Cf. nota de rodapé nº 59.

A morte quando tromba *nóis*  
 Joga até a foice no chão  
 O coisa ruim, larga o tridente  
 Porque esse é o bonde do vilão.

Aqui o “bonde do vilão” não assusta os mocinhos, mas sim aquelas entidades mais ligadas ao terror – como a Morte –, na imagem do Ceifador Sinistro e do Demônio, ou “coisa ruim”. Durante a música, é possível entender que o papel de “vilão” não se dá por causar medo, mas sim pelo espanto, já que não se esperava tamanha energia, força e poder, poder tal que se equipara ou supera aqueles que os julgam sem poder. Vilão aqui não é aquele que comete crimes e vilanias em nome de uma maldade essencial, mas sim aquele que supera com sucesso o estigma a eles imposto. Nesse caso o estigma é claro: um estigma de classe explicitado pois conseguem “tirá onda na favela”<sup>72</sup>, assim como “no território dos playboys”<sup>73</sup>. A superação daquilo que lhes foi imposto, o sucesso é o que os torna vilões:

Porque quando o bagulho é bom  
 Se recebe o aplauso da plateia  
 E tu que desacreditou  
 Fica com o papel de comédia.<sup>74</sup>

Audino se tornou vilão inspirado em Mc Kauan, pois renega o lugar que lhe foi imposto e faz sucesso dessa maneira pois “pesca tubarão com a mão”<sup>75</sup>. Ignora os critérios avaliativos tradicionais e os subverte. Sua carreira só confirma sua vilania, que cada vez mais traz aplausos da plateia, em especial de outros vilões. No final de nossa entrevista conclui que “Anime influencia muito nosso pensamento, e muito dos princípios que a gente tem foi do anime. Ajudou a me formar”.

---

<sup>72</sup> Idem nota anterior.

<sup>73</sup> Idem nota anterior.

<sup>74</sup> Idem nota anterior.

<sup>75</sup> Idem nota anterior.



## 4.2 Lipêtk



Figura 18: Lipêtk

Fonte: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CkHaoFkPe12/>>

Felipe Aguiar Santos, que usa o nome artístico Lipêtk, é cantor e compositor de suas próprias músicas, em diversos ritmos e gêneros musicais. Atualmente, trabalha em uma empresa de segurança, mas sempre que pode investe em sua carreira na música alternativa. Seu *nickname* é a união de Lipê, redução de Felipe, apelido comum de seu nome e tk, por conta do personagem de mesmo apelido na série de animes *Digimon*<sup>76</sup> que assistia quando criança. Takeru

<sup>76</sup> Digimon (デジモン) originalmente era um brinquedo aos moldes do Tamagochi, um pequeno monstinho que precisava de cuidados, como um *pet*. Hoje é uma franquia

Takaishi, chamado pelos amigos de T.K. era o irmão mais novo de Matt (Yamato “Matt” Ishida), assim como Felipe e seu irmão que assistiam juntos o anime quando crianças.

Nascido em 1994 e criado em Guarulhos (SP), Lipêtk não se identifica com a cultura nerd ou *otaku* e não costuma assistir animes, apesar de tê-los assistido quando criança. Ainda pequeno, gostava de desenhar e assinava suas obras com “TK”. Depois de estudar em uma escola muito voltada para vestibular, passou para o curso de Design. Na época tinha mais interesse em fazer Artes, mas não gostava da ideia de trabalhar como professor, então escolheu Design pela proximidade. Entretanto, durante o curso, percebeu que não era o que queria além de não pagar bem.

Ainda assim, conseguiu fazer seu trabalho de conclusão de curso, voltado para produção musical. Sempre quis fazer música, mas devido as suas experiências e vivências não achava que era possível se tornar artista. Desta maneira, focar e trabalhar com aquilo que sempre gostava “foi que nem sair do armário, como quando eu me assumi gay”. Não terminou o curso porque não conseguia mais administrar mais o tempo entre a faculdade e o trabalho que fazia na época em *call centers*. Saiu depois de diversas dificuldades que surgiram após a venda da universidade para o Grupo Ânima<sup>77</sup>. Tais obstáculos tornaram impossível a ele se sustentar no curso só “pelo diploma” e por pressão dos pais. Pouco tempo depois de sair, foi estudar Teatro, queria ser ator, pois não se achava capaz de ser músico.

A escola tinha um discurso multiartístico, e em uma aula que ensinava a “viver de arte” fez um exercício que consistia em se ver e se afirmar como artista. Na época, já tinha percebido que não queria estudar teatro e se sentiu obrigado a falar que era cantor. “Nessa aula, no susto, começou a fluir”. A aula também ensinava a projetar carreira e ali começou seus projetos para o futuro.

Como gostava dos conceitos de “obras completas”, nos quais os elementos fazem parte de um todo, começou a criar seu primeiro álbum: *2Fab4U*. Nele, fala

---

multimídia que tem animes, jogos, mangás, livros e filmes. *Digimon Adventures*, o primeiro anime da franquia, lançado em 1999 no Japão, fez sucesso internacional o que permitiu a franquia continuar crescendo até hoje.

<sup>77</sup> Auto intitulados “uma das mais relevantes organizações educacionais do Brasil”. Mais informações em:

<https://ri.animaeducacao.com.br/show.aspx?idCanal=NeeBu1Wsd1UIE9vJaj6abw==>>

da perspectiva de um homem gay sobre usar a internet na carência, tentando superar a solidão. A saga de entrar num aplicativo de relacionamento (*app*) e sair disso pra um relacionamento, saga essa que ele viveu para conhecer o atual namorado. A primeira faixa, *Nudes offline*, fala sobre o “momento mais pegação” e trocas de nudes através de *apps*. Na segunda, *Jogo de sedução*, fala sobre os primeiros encontros, criando alusões de sexo com *poker*. A terceira, *Naruto*, mais importante para nós, nos aprofundaremos em breve. Na quarta faixa, *Fogo*, fala sobre paixão, amor e sexo dentro do relacionamento. Finalmente na quinta e última, *Não é pecado amar*, fala sobre as dificuldades de aceitação da sociedade sobre um relacionamento LGBT, fechando o conjunto.

A terceira faixa, *Naruto*, nos é muito interessante, pois fala sobre a vida a dois com seu namorado, que se identifica como *otaku* e *naruteiro*. A música é inspirada por *Video Games*, de Lana Del Rey, na qual ela fala “*go play your game*”, e, no caso de Lipêtk é “vai assistir seu Naruto”, em um ritmo *bregafunk* alternativo. Esta faixa e os relatos de Felipe sobre a música nos são essenciais, isso porque, pelos seus gostos, Felipe não é diretamente ligado à cultura pop japonesa, mas sim porque entende a relevância dessas obras, referências e linguagem.

Em nossa entrevista, falou sobre como parte das escolhas dos temas nas suas músicas são voltadas para agradar o mercado, pois podem lhe trazer visibilidade para conseguir sobreviver e crescer num mundo onde, até pouco tempo, não acreditava que poderia navegar. O maior exemplo é a música *Acelera*, lançada em 2022, para qual estudou a linguagem *gamer* na criação de um funk.

Felipe nos fala na entrevista sobre como Guarulhos, por mais que esteja próximo ao centro de São Paulo, fica “defasada” por conta da falta de transportes (como o metrô), o que dificulta a divulgação do seu trabalho e o acesso a outros locais. A maior parte da divulgação de suas músicas é via internet, mas suas apresentações dificilmente saem de sua cidade. Está envolvido com produtores culturais “de quebrada” como uma maneira de se tornar famoso localmente, e crescer a partir daí. Nesta realidade, adicionando-se a relação de seu namorado com animes, entendeu *Naruto* como uma possível porta para o sucesso.

Hoje se considera um “emo funkeiro”, e diz ser “completamente estético”. Diz que o “rock morreu, não tem mais rebeldia” hoje o funk e o *trap* que são rebeldes, “os rockstars são os *trapsters*”. Felipe entende Lipêtk como um

personagem que lhe possibilita navegar no universo que tem interesse. Tal personagem tem “estilo anime”, como mostra na capa de seu álbum *Dias melhores virão - Ep2*, inspirado no *trap*, que usa muitos personagens de mangá e animes. Quando faz um show, “veste” o personagem, que sempre está de boné “pra meio que ser a peruca da Pablo (Vittar)” dele, “shortinho pra dançar e dar valor ao corpo” e a camisa meio rockstar meio funkeiro.



Figura 19: Capa do álbum *Dias melhores virão – EP*

Fonte: Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/ChBJFzRL\\_JV/](https://www.instagram.com/p/ChBJFzRL_JV/)>

É possível ver em Lipêtk uma dieta antropofágica típica japonesa, filtros de controles com objetivos. Se deixa entrar aquilo que interessa e tem um fim prescrito. Mas as marcas de uma dieta brasileira ainda existem, como no “TK” em

seu nome, por mais que tenha, de alguma maneira, vomitado essa cultura durante a vida. Agora adulto e com controle de sua dieta cultural, volta, quando necessário, a se alimentar de animes, mangás e games. Felipe criou seu próprio personagem para lhe representar e abrir caminho.

### 4.3 Mc Maha



Figura 20: Mc Maha

Fonte: Disponível em:

<<https://www.facebook.com/photo?fbid=1217233045297612&set=pb.100044425896596.-2207520000>>.

Dominic Maha, conhecido como Mc Maha, é um cantor e compositor de funk. Cria parte de seus hits baseados em elementos da cultura pop, como Harry Potter, animes e memes. Trabalha junto com o DJ W, quem faz os beats e a mixagem das músicas. Seu nome de Mc é seu sobrenome, que faz um trocadilho com “marra”.

Nascido em 1993, em Trinidad Tobago, se mudou para Sobradinho (DF) com quatro anos e vive lá desde então. Desde criança assistia a animes como *Dragon Ball* e *Pokémon*, acompanhava as séries na televisão. Em pouco tempo já assistia animes piratas na internet e em DVDs; começou com *Naruto*, depois foi pra *Bleach* e *One Piece* e se apaixonou pelo ‘*Big Three*’, mas também assistia outros como *Death Note*.

No começo de sua adolescência, costumava frequentar “rolés *otaku*” até fazer dezesseis anos. Parou porque era preto e não se sentia representado ou confortável em tais espaços. Mas nos animes que assistia sempre se sentia representado por causa das características comuns entre eles, como a “parte emocional e de consciência”, a força de se levantar contra tudo e todos, “apanhar da vida e ir contra”.

Fez faculdade de Educação Física, depois teatro, trabalhando em propagandas e chegou a trabalhar em hotéis. Já gostava de fazer músicas e cantar funk, e criava algumas músicas com o amigo DJ WS. Não foi uma carreira planejada, queria tentar fazer um funk “sem palavrão”, mas achou muito difícil. Então “partiu *pra putaria*”, mas queria fazer algo diferente. Gostava muito de Harry Potter e quando misturou os dois “deu bom”, e assim criou seu primeiro grande hit: *Harry Porra*<sup>78</sup>.

---

<sup>78</sup> Clipe oficial do próprio Maha disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=fTLX\\_TqgXYg](https://www.youtube.com/watch?v=fTLX_TqgXYg)>. A música já fazia sucesso na internet anos antes em montagens, uma das mais famosas é a do canal do usuário AndB disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XEi8nisGSI8>>

Continuando o caminho de pegar coisas nerds das quais gostava, escolheu *Naruto* e criou *Ninja da Marola*<sup>79</sup>. Davy Jones<sup>80</sup> fez uma crítica à música dizendo que “faltava Naruto”<sup>81</sup> na faixa. Maha diz que “quando você é precursor do movimento você é o primeiro a tomar no cu”. Respondeu a crítica com “ah é?” e fez *Konohatron*<sup>82</sup> que fez muito sucesso. Voltou a assistir alguns animes, em especial com os fãs pedindo novas músicas, o que o permitiu lançar hits como *Eu Kimetsu no seu Rayba*<sup>83</sup> e *Akatsoka*<sup>84</sup>.

Também cria músicas que não são diretamente relacionadas à cultura pop nerd ou *otaku*, como a música *Imprestavelmente*<sup>85</sup>. Gostaria de fazer pop internacional, focar em uma carreira mais comercial, “evoluir *pra* públicos maiores”, até porque reconhece a dificuldade de trabalhar na sua área, “anime e putaria é muito doido”, já que é difícil encontrar eventos de anime onde possa tocar por conta da restrição de idade, apesar de a imensa maioria em eventos do tipo serem adultos. Continua gostando de funk de anime e não quer parar, mas gostaria de poder ir além, mas “vai seguindo no que rola”.

Para criar seus hits, “sai assistindo” os animes ou séries e cria as músicas a partir das “ideias que vêm na cabeça” como frases. “Vai repetindo, rimando e fazendo jogos de palavras,” em especial com os nomes em japonês. O processo é “100% cabeça” e na repetição das frases, que vai tentando encaixar com outras, coisa que às vezes não acontece.

---

<sup>79</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=JCGoUao\\_N\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=JCGoUao_N_Q)>

<sup>80</sup> Davy Jones é *Youtuber* e tem um canal de opiniões e *reacts* sobre cultura nerd e memes. Tem outro canal de *gameplays*.

<sup>81</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_A2O9\\_mMYI](https://www.youtube.com/watch?v=T_A2O9_mMYI)>. O vídeo e as críticas de Davy Jones fizeram sucesso e se tornaram memes na época até hoje em suas músicas sobre *Naruto* nos comentários memes sobre a “treta” entre os dois são comuns.

<sup>82</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f1tKF9ksXJo>>

<sup>83</sup> Inspirada no anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* (鬼滅きめつの刃やいば), disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6AijrXWVb-4>>

<sup>84</sup> Também inspirada em *Naruto*. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=UT\\_x52MEjck](https://www.youtube.com/watch?v=UT_x52MEjck)>

<sup>85</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=nkKRu\\_GsIQI](https://www.youtube.com/watch?v=nkKRu_GsIQI)



Figura 21: Mc Maha com manto da Akatsuki

Fonte: Disponível em:

<<https://www.facebook.com/mcmahafunk/photos/pb.100044425896596.-220752000./1064798747207710/?type=3>>

Tem no seu peito uma tatuagem dos Pirata Chapéu de Palha de *One Piece*. É apaixonado pela personalidade da tripulação que tem “determinação incansável e coragem, e é motivador ver o valor da amizade e companheirismo, também valor a própria palavra”. Gosta, em especial, dos personagens Luffy e Zoro porque “tocam o foda-se *pra* porra toda” e “equilibram o lado criança e adulto”. De acordo com ele, é “um pouco de tudo, eu sou eu, mas sou *otaku* e meio nerd também”. Outro personagem que tem tatuado é Itachi Uchiha, irmão de Sasuke da série *Naruto*, que considera “mais melancólico”.



Maha, assim como os irmãos Uchiha, parece ser um gênio que consegue criar músicas com facilidade, dado o volume de sua produção e a maneira como descreve seu processo. Mas quando conta sua história, é possível ver que, assim como seus personagens favoritos, conseguiu criar um espaço para si “se levantando contra todos”. Sua personalidade emana a energia típica dos protagonistas de anime: alegre, energético e positivo.

É possível ver em seu trabalho a força conectiva daqueles que se alimentam de uma dieta antropofágica diversa. Reforça essa imagem a narrativa de seguir o caminho conforme as opções se fazem presentes. Por mais que existam planos e objetivos, vai “seguindo em frente como pode”. Não parece ter seguido o caminho de “vilão” como Audino, mas sim um caminho “pirata” como Luffy, a quem admira, navegando um mar complexo, aproveitando a força das contas, aproveitando o que encontra nas ilhas onde passa e lutando contra aqueles que impedem sua liberdade de continuar no mar.

#### 4.4 Bloco Marcha Nerd



Figura 22: Marcha Nerd no carnaval de 2023

Fonte: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CpIkdX2ryVd/?hl=en>>

O Marcha Nerd é um bloco de carnaval de rua carioca, com repertório baseado em músicas do universo nerd e *otaku*. Entramos em contato com Pedro Prata, um dos três fundadores e o único que continua na organização até hoje. Nos carnavais cariocas, se apresentam na Praça Coronel Xavier de Brito, conhecida como Praça dos Cavalinhos na Tijuca, Rio de Janeiro.

Foi idealizado por Pedro e mais dois amigos em 2012 para começarem em 2013, com intuito de se aproveitar do momento de forte investimento em carnaval pela prefeitura do Rio de Janeiro. Pedro, na época, fazia música na Unirio e diz que o carnaval na época parecia promissor para a maioria dos músicos. Aproveitando a “onda” ou “*revival*” dos blocos de rua resolveram criar um “bloco

nerd”, voltado para a nostalgia dos anos 1990. Utilizando temas como *Cavaleiros do zodíaco*<sup>86</sup> e *Ninja Jiraya*,

A primeira apresentação, em 2013, foi “meio repentina”, pois foram convidados “em cima da hora” para complementar outro bloco na Praça Varnhagen. Perceberam que o bloco teve adesão do público e investiram em crescer para o ano seguinte, se instalando na Praça dos Cavalinhos. Perceberam como os *cosplays*<sup>87</sup> combinam com carnaval e blocos de rua, mas com as suas peculiaridades.



Figura 23: Membros do *Marcha nerd* em 2017, Pedro Prata é o primeiro a direita.

Fonte: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BP8K7Efgkgb/?hl=en>>

O bloco fez dez anos de aniversário em 2023 e só parou em 2014 por conta de uma cisão interna, e em 2021 e 2022 em decorrência da pandemia. O retorno pós-pandemia trouxe grandes mudanças para o bloco, já que muitos do

<sup>86</sup> Ensaio da banda em 2016 tocando o tema em português do anime. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BBdD-LCH775/?hl=en>>

<sup>87</sup> *Cosplay* é a abreviação de *costume* e *play*, no sentido de “dramatizar”. É considerado uma arte performática e um *hobbie*, no qual os principais elementos são o figurino e a dramatização. O hábito de se fantasiar de acordo com os personagens já existia antes em diversos contextos, em especial em eventos de Ficção Científica nos Estados Unidos. Depois da década de 1990 o termo, que tem origem japonesa (*kosupure*, コスプレ) cresceu junto com a atividade internacionalmente.

time “clássico” não podiam participar. Para permitir a renovação do grupo, mudaram para um sistema de oficinas onde as pessoas podem se inscrever.

O repertório do bloco inicialmente era baseado em covers de músicas de animes, *tokusatus*, games e desenhos animados da cultura nerd dos anos 1990. Adiciona músicas conforme se tornam populares. Os ritmos são criados aproveitando as batidas que aprenderam quando participavam de outros blocos, como o Picada de Primeira<sup>88</sup>, que também é baseado em covers. Ao longo dos anos continuaram fazendo este intercâmbio com Agytoê, Estratégia e Multibloco. Como a maioria das músicas do repertório são originalmente rock, uma das “levadas mais usadas pela bateria é o rock também, a outra é o samba, que é o maior, o grande diferencial”. Aqui vale a pena dizer que todos os ritmos citados, assim como outros que aqui não couberam, vieram acompanhados de demonstrações em *beatbox* para dar o exemplo. O processo se dá comparando a música original e vendo quais batidas combinam melhor, e depois que criam essas bases vão elaborando. Hoje em dia, os Batuqueiros do Zodíaco, nome da bateria, aumentaram seu repertório principalmente com novas músicas de animes, que são as que mais fazem sucesso.

O modo de produzir do grupo é, também, típico das dietas antropofágicas que não têm restrições. Mas, aqui, o mais interessante para nós são os elementos provenientes de ser um bloco no carnaval carioca. O resultado da aplicação de tais técnicas num ambiente participativo típico de manifestações culturais de rua. O carnaval já traz em si o potencial para diversos encontros e desencontros simbólicos inesperados e curiosos. Este evento proporciona uma grande sopa comunal antropofágica, onde se devora e se é devorado numa festança da carne. A antropofagia é omnidirecional e mútua, os vômitos, *antropoendêmicos*, não são por conta de filtros de controles, mas pela falta deles. Se dão pelo excesso e pela ressaca.

O encontro anual do Bloco Marcha Nerd com os foliões no Rio de Janeiro nos parece ser a mais emaranhada e forte ligação de todos os fios que acompanhamos durante a pesquisa. É o exemplo mais exuberante do derretimento das fronteiras e a sobreposição *hipercultural*, diversa e híbrida. Um local onde crianças e adultos, fantasiados dos mais diversos personagens, cantam e dançam

---

<sup>88</sup> Bloco onde, de acordo com Pedro, “tudo começou, um bloco que começou como um grupo de estudos de samba reunindo membros de vários outros”.

no ritmo de carnaval uma música em japonês, que vem da história de um ninja loiro de olhos azuis<sup>89</sup>. É uma imagem possível para a “desterritorialização absoluta” (Hui 2020, p. 71) na forma de “um rizoma infinito que muda de natureza e rumo ao sabor das mestiçarias que se operam na grande usina de nossa antropofagia cultural” (Rolnik, 1998, p. 10). O que permite tal momento é uma soma de diversos outros fios além dos quais nos atentamos durante nossa pesquisa, mas se torna claro que, sem eles, tal nó no tecido complexo que vivemos, provavelmente não existiria.

Deixamos as reflexões que se aprofundam e relacionam o que nossos queridos entrevistados trouxeram para o próximo capítulo, onde concluímos nossa pesquisa.

---

<sup>89</sup> Momento em questão no carnaval de 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CpYC8oarPgT/?hl=en>

## 5 Conclusão

Nesta pesquisa procuramos, como designers, uma maneira de responder a diversos anseios em relação às crises ecológicas, sociais, econômicas e políticas que se apresentam ao designer como algo que precisa ser “urgentemente reelaborado” (Latour, 2014 p. 3). Para tal, Hui (2020) nos apresenta o caminho da *tecnodiversidade* e nos convida a olhar para os modos de fazer – outras *cosmotécnicas* –, com o objetivo de criar caminhos alternativos ao caminho que nosso destino trágico, prometeico, nos leva. Quando esse tipo de questionamento surge, um dos movimentos mais comuns para respondê-lo é olhar para um mundo pré-colonial. Um mundo que não foi “enquadrado” (*Ge-Stell*) pela tecnologia universal, para servir ao capitalismo internacional.

Nós tomamos outro caminho, tentando olhar para lugares fortemente afetados e dominados por tal estrutura, evitando lugares contrapostos ou afastados de tais sistemas, mas direcionando nossa atenção àqueles que nasceram deles e tem suas próprias ferramentas para sobreviver e resistir a eles. Locais que foram compulsória ou espontaneamente desterritorializados, miscigenados, realocados, reconstruídos e misturados. Não por desconsiderar a importância das cosmologias ancestrais que se formaram longe – geográfica ou temporalmente – do capitalismo, mas porque muitos de nós, que vivemos *hiperculturalmente*, não temos mais as partes que nos permitem se fixar a tais terras.

Nascemos já como aguapés, desenraizados. No máximo, formamos conexões temporárias, sempre seguindo o fluxo das águas, se espalhando de acordo com as possibilidades que tal fluxo nos oferece. E mesmo vivendo dessa maneira, criamos formas de resistir e sobreviver. Talvez, a metáfora do aguapé não nos sirva, entendendo que somos, também, resultado do capitalismo global, talvez sejamos os plásticos boiando no oceano, o que nos torna irredimíveis. Mas mesmo a grande ilha de plástico no oceano pacífico<sup>90</sup> já criou seus próprios

---

<sup>90</sup> Mais sobre o assunto disponível em:

<https://sociologica.com.br/grande-mancha-de-lixo-do-pacifico-ecossistema/>

ecossistemas<sup>91</sup> e a realidade é que o plástico não vai sumir tão cedo. Assim, também é necessário pensar maneiras de convivência com ele, caso se prove que sejamos pedaços de plástico e não aguapés.

Para tal, escolhemos a relação entre a Cultura Pop Japonesa e a Cultura Brasileira, que ilustramos como um fio vermelho que conecta as duas. Queremos entender como a produção de um país antípoda chega aqui, quais seus efeitos nos sujeitos que aqui estão, e quais os resultados destes efeitos em suas produções. Para esse fim, olhamos para suas *cosmotécnicas* atentando, primeiramente, para a história de tal fio, como foi criado e como conectou e aproximou ambas as partes do tecido, antes distantes. Tal olhar nos traz ao ideário da *antropofagia*, movimento que “começou como uma resposta irreverente” (Rolnik, 2021, pp. 19-20) às forças colonizadoras, mas também como maneira de permitir incorporar suas forças e a de outros povos resultantes do “processo de hibridação” (*Idem*) que formou nosso país.

E neste processo, entendemos três principais elementos que constituem a fórmula, como a seguir.

**Comer o outro** – talvez o movimento mais marcante, já que é o que dá nome à prática. Rolnik (2021) define como

O ato de tragar o outro, para absorver no corpo suas potências singulares, de modo que partículas de sua admirada e desejada diferença sejam incorporadas à alquimia da alma, e assim se estimule seu refinamento e sua expansão, promovendo um devir outro de si mesmo (p.19).

Entretanto, entende que é possível ser forçado ou obrigado a comer, também pode se deixar alguém com fome, de maneira que coma qualquer coisa que aparecer na sua frente, ou mesmo criar hábitos de alimentação compulsória e afins.

**Não comer o outro** – ou seja, impor sobre si o controle do que será ou não comido. Ato que se dá quando não vemos no outro potências ou qualidades desejáveis. Processo que comparamos com o ato de filtrar, remover as impurezas, exercendo assim um controle sobre sua dieta. E apesar de, inicialmente, este ato de controle parecer uma boa ferramenta é importante entender que nem sempre as

---

<sup>91</sup> Mais sobre o assunto disponível em:

<https://sociofica.com.br/grande-mancha-de-lixo-do-pacifico-ecossistema/>

escolhas daquele que controlam tem bons resultados, às vezes, criando condições no corpo proveniente da ausência de nutrientes que o permitam se fortalecer.

**Vomitam o outro** – a antropoemia, movimento que descobrimos justamente porque olhamos para o fio Japão-Brasil, é o de vomitar o outro. Aqui, o vômito, diferente do não-comer depois de comer o outro por inteiro, absorve parte dele e vomita a outra. No contexto que vemos, se absorvem as técnicas, força e capacidades dos sujeitos engolidos, mas se vomitam seus corpos, necessidades e desejos. Evidentemente, o vômito não é uma ferramenta de controle precisa, portanto, pode absorver corpos que não se desejava, ou expulsar os que se queria manter.

De maneira mais constante e vívida, é possível ver no Brasil dois dos três elementos: Antropofagia e Antropoemia. Nosso país nasceu, como estado-nação moderna, com pouca capacidade de negar o outro, se alimentando de tudo que lhe era dado. Portanto, o pouco controle que tinha sobre sua dieta era através do vômito. O país comeu aqueles que chegavam dos navios negreiros africanos, da Europa e da Ásia, absorvia sua força, técnicas, arte e qualquer elemento que pudesse lhe gerar valor. Vomitavam-se os corpos dos sujeitos trazidos e todas as suas necessidades, com exceção dos europeus, cujos corpos foram assimilados com mais carinho ao corpo principal. Nossa nação vive em ciclos de comer e vomitar os sujeitos que aqui estão, de maneira que o corpo do país é esponjoso para facilitar tais processos. É um ciclo bulímico, feito para ter força o bastante para agradar os interesses do capitalismo internacional, mas sem forças para se sustentar. Tal transtorno alimentar parece ser parte do destino trágico de nosso país.

É através dos sujeitos que aqui vivem e sobrevivem, e sua conexão com a cultura pop japonesa em suas cosmotécnicas que podemos vislumbrar uma maneira de superar nosso destino. Nossa pesquisa evidência um caminho para o design: Um Design Ninja Renegado.



## 5.1 Design Ninja Renegado

Creio que decompor o nome que demos à tal caminho possa começar a torná-lo visível, separamos as três palavras que o compõem como maneira de tentar evidenciá-lo e vamos costurando-as juntas, para formar a imagem completa, tentando aqui criar para o designer brasileiro e suas capacidades antropofágicas uma dieta sobre o que comer, não comer e vomitar.

Começamos então com **Design**, que é uma palavra tão comum no nosso cotidiano como designer, e usada de tantas maneiras que se torna importante especificar para qual uso apontamos ao usá-la. Concordamos com a visão de Latour (2014) sobre o campo quando diz que “o sentido da palavra ‘design’ cresceu em extensão” (p. 3) ao ponto de, no imaginário de muitas pessoas, ser capaz de substituir a palavra “revolução”, já que toda a mudança nas mais diversas esferas pode ser *re-designed*. Mas entendemos também que ele é uma *cosmotécnica* prometeica, ligada a um destino trágico, afinal se ele tem o poder de reelaborar todas as esferas, pode também às “aprovisionar” a favor das forças hegemônicas. Desta maneira o design dificilmente pode, de fato, ser protagonista de uma grande mudança ou “revolução” que não sirva às forças que ele já serve.

É importante também trazer a imagem do designer como um trabalhador. Por mais que o design tenha crescido em sua definição, o designer nem sempre acompanha esse crescimento. No cotidiano dos designers, seu trabalho, ou seja, o *design*, é o que seus patrões ou clientes pedem. Então, por mais que exista de fato um crescimento do campo, tal crescimento não realocou os designers para a posição de “designer de esferas”, pelo contrário. Com o crescimento do campo e uma crescente necessidade de as coisas serem *designed*, o contingente da classe aumentou consideravelmente. Mesmo os “designers de esferas” trabalham com um *briefing* que foi dado por um patrão ou cliente. O designer, por mais que tenha ferramentas poderosas que podem substituir as revoluções, na maioria das vezes se encontra incapaz de fazê-lo. Assim como outras classes de trabalhadores, tem que utilizar o máximo de sua capacidade produtiva para sobreviver num mundo capitalista.

Olhar para o designer e para o design é importante para entendermos a dificuldade que a classe e o campo têm para, de fato, ter capacidade de evitar a tragédia. Até mais relevante para entender a importância do designer como uma

ferramenta essencial no *design* das estruturas hegemônicas. Mas é justamente esse lugar contraditório, do designer *of everyday*, “esclarecido e cauteloso” que tenta superar a tragédia, mesmo sendo fruto da cosmologia *trágica* prometeica.

O segundo elemento é o **Ninja**, que não negamos trazer à proposta um pouco de humor, dada a maneira como a figura é tratada na cultura pop. A primeira relação, mais evidente dado nosso objeto de pesquisa é a relação simbólica e as ligações com o fio vermelho criado pela cultura pop japonesa. Ninjas começaram a fazer parte da cultura popular japonesa, de maneira mais corriqueira, a partir da Era Edo, enquanto o Japão estava “fechado”: através de contos e brincadeiras, na mesma época das gravuras *Ukiyo-E* que mais tarde seriam exportadas para França, junto com histórias dos guerreiros sombrios. Figuras de ficção como Jiraya, do conto *Jiraiya Gōketsu Monogatari* (児雷也豪杰物語, *O Conto do Galante Jiraiya*) inspiram personagens que consumimos hoje em dia na cultura pop japonesa, como o *tokusatsu* Jiraya e o personagem Jiraya, professor e figura paterna de Naruto. Mas tais personagens têm em si potências que podem nos ser úteis.

Tais personagens têm suas mitologias próprias na cultura pop, mas nasceram de uma atividade real. Historicamente, os Ninjas tinham, entre outras funções, as de “infiltração em territórios hostis, execução de diversos atos de sabotagem ou assassinato e o manejo de uma fuga bem sucedida quando a missão tivesse terminado” (Ratti & Westrbook, 2016, p. 404). Também tinham funções específicas para guerras como emboscadas, táticas de guerrilha e afins. Outra ação que desempenhavam era a de criar ou reforçar insurreições, espalhando rumores, informações relevantes para a população, desviando recursos e afins, tudo com o objetivo de diminuir a força de um inimigo.

Além de olhar para os personagens históricos, também é importante nos livrar do ideário liberal e corporativo sobre a palavra *ninja*, já que no cotidiano é comum vermos o termo sendo usado como um adjetivo positivo, que aponta para pessoas que “fazem muito bem e muito rápido seu trabalho”, “tem muitas técnicas” ou “truques na manga”. A GetNinjas, maior plataforma de contratação de serviços do Brasil e no México, usa a palavra nesse sentido para evocar velocidade e eficiência. No campo do design, cursos sobre “como ser um ninja”

em uma determinada ferramenta ou “dicas ninja” não faltam como exemplo<sup>92</sup>. Tais “ninjas” não devem ser colocados em nossos pratos, pois seu potencial é o de amplificar e acelerar nossa caminhada ao destino trágico.

Um “Designer Ninja” seria então um agente infiltrado. Designers já estão, naturalmente, dentro do território inimigo. Em sua maioria, trabalham *designing*, direta ou indiretamente, para as entidades que têm poder sobre as estruturas de controle capitalistas, quando não trabalham, justamente, no aprimoramento delas. Isso dá ao Designer Ninja a capacidade de entender a estrutura, ou no mínimo as suas partes, de maneira que pode roubar informações sobre ela, ou para aqueles que trabalham com ela sabotá-la. O ninja é como um parasita, ele se deixa engolir, mas não é digerido, em vez disso rouba os nutrientes do outro ou mesmo bebe de sua essência como maneira de se reproduzir, crescer e sobreviver.

O *ninjutsu* (忍術), um conjunto de técnicas próprias dos ninjas, que cobrem as atividades desempenhadas por eles. Thomas A. Green (2001) fala sobre algumas dessas técnicas, como as usadas para os ninjas se tornarem familiares com “detalhes do território inimigo, como conhecimentos do dialeto local” (p. 359). Não só isso, mas também a necessidade de sempre inovar e não sofrer limitação pelo seu treinamento, já que muitas das técnicas usadas se tornavam inefetivas quando repetidas.

Entretanto, tais técnicas jamais eram abandonadas por completo, pois poderiam ser úteis em outras situações. Estas duas características são comuns aos “ninjas” brasileiros que entrevistamos. Todos têm tanto a capacidade de incorporar novas linguagens quanto a de inovar como maneira de sobreviver. Mas tal aptidão, assim como as técnicas ninja, não são suficientes para superar a contradição; elas são fáceis de serem apropriadas pelo sistema que queremos evitar.

Ninjas, afinal de contas, são mercenários ou servos de um senhor. Nosso objetivo é superar o destino que foi manifestado, justamente, pelos senhores que podem contratar ninjas. A realidade é que os senhores já contratam “ninjas” para *design* soluções para os seus problemas: em geral, através da propaganda e

---

<sup>92</sup> Exemplos disso podem ser vistos em:

<<https://hotmart.com/pt-br/marketplace/produtos/seja-ninja-no-adobe-premiere/Q60542843P>>,

<<https://marcolang.com.br/7-dicas-ninja-de-design-para-quem-nao-e-designers/>> e

<<https://www.facebook.com/amarelocriativo/videos/1792026634209527/>>

marketing feitos com técnicas criadas por designers. Como a British Petroleum, que criou o termo “pegada de carbono” como uma maneira de tirar de si, e de outras companhias de petróleo, a responsabilidade pela situação climática<sup>93</sup> ou quando a indústria do tabaco culpava seus clientes por problemas de saúde e vício<sup>94</sup>.

Ser ninja é estar disposto a utilizar técnicas não-convencionais, “honradas” ou sequer legais para servir alguém. Nos falta um espírito de uso, uma direção sobre como devemos utilizar tais técnicas. E esse é o motivo pelo qual é tão importante que os designers ninjas sejam renegados.

**Renegados** são aqueles que negam algo de que faziam parte, como uma fé ou ideologia que antes professavam. Aqui, renegar é o ato de vomitar-se do outro durante ou depois da antropofagia. Ou seja, é sair do corpo ou local do qual fazemos parte, negar suas condições, pressupostos e objetivos. Uma coisa importante na imagem do renegado é a violência, rebeldia ou até vilania que é associada à imagem. Não é uma rejeição que se dá através do abandono, como o recente *the great resignation*<sup>95</sup>, ou mesmo uma parcial, mais pacífica, como o *quiet quitting*<sup>96</sup>. É uma rejeição associada ao ódio, desprezo e traição como podemos verificar em dicionários online como o Dicio<sup>97</sup> ou o Pliberam<sup>98</sup>. No início da Idade Moderna, o renegado era um inimigo do *status quo* cristão, um traidor da fé, como se depreende pela etimologia da palavra, que nos anos 1580 significava:

‘um apóstata de uma fé religiosa’ [...] provavelmente derivado do espanhol *renegado* [...], originalmente ‘um cristão que se tornou muçulmano’; do latim medieval *renegatus*, uso substantivado do participio passado de *renegare*, o mesmo que ‘negar’ (RENEGADO, 2023)<sup>99</sup>.

<sup>93</sup> Mais sobre o assunto disponível em:

<<https://mashable.com/feature/carbon-footprint-pr-campaignsham>>

<sup>94</sup> Mais sobre o assunto disponível em:

<<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1759025/>>

<sup>95</sup> Mais sobre o assunto disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Great\\_Resignation](https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Resignation)>

<sup>96</sup> Mais sobre o assunto disponível em:

<<https://exame.com/bussola/quiet-quitting-fenomeno-e-tendencia-mundial-e-desafia-lideres-do-futuro/>>

<sup>97</sup> Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/renegar/>>

<sup>98</sup> Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/renegar>>

<sup>99</sup> Tradução nossa. Texto no original: “an apostate from a religious faith,” probably (with change of suffix) from Spanish *renegado* (also the form of the English word in Hakluyt,

Em nossas entrevistas, um termo que complementa o renegado apareceu: *vilão*, não como aquele que é “maligno”, mas sim aquele que “espanta” ao superar suas condições e os estigmas associados a elas. Seguindo o mesmo caminho, o renegado é aquele que nega, rejeita, abandona, se rebela contra as estruturas que o prendem. Ao fazê-lo se torna vilão, em parte pelo espanto e em parte porque está, de fato, cometendo um “crime” ideológico. Neste sentido, a vilania se fez presente em todos os entrevistados, pois seus esforços eram os de superar suas condições materiais; muitos falam sobre sucesso ou crescimento de carreira como seus objetivos. Considerando suas origens, nas periferias de grandes centros urbanos, e os destinos escritos pelas ações das classes hegemônicas, ter sucesso ou crescer fazendo algo novo, não esperado, é o tipo de coisa que obriga o sistema a utilizar seus recursos para criar e aplicar novas contingências, já que ele não abarca o sucesso material de todos ao mesmo tempo. Um deles é, justamente, *vilanizar* aquele que renegou seu destino trágico.

Outro elemento importante analisado nas falas de nossos entrevistados, todos Renegados, é que o ato de renegar não nega o todo. Existe ainda uma conexão com aquilo que se negou, uma conexão sutil, muitas vezes invisível, mas definitivamente presente. Uma boa imagem para entender tal “conexão renegada” é uma das narrativas apresentadas em *Naruto*. Vamos trazer aqui a relação entre os irmãos Uchiha e a Vila da Folha, relacionando os acontecimentos com nossa pesquisa.

Itachi e Sasuke são irmãos e membros da família Uchiha que vivem na Aldeia da Folha. Itachi, que era um prodígio muito admirado, se tornou um criminoso perseguido depois de matar todos os membros de sua família, com exceção de seu irmão mais novo. Deixou o irmão vivo porque o amava. Logo em seguida, renegou a vila e se juntou à Akatsuki, uma poderosa organização criminosa. Desta maneira, se tornou um dos principais vilões da história, perseguidos pela Vila da Folha e por seu irmão Sasuke que queria se vingar do irmão mais velho. A imagem inicial é a de Itachi como o vilão tradicional, um ser com intenções malignas e ocultas, que renegou a família, a comunidade e os valores positivos da mesma.

---

etc.), originally ‘a Christian turned Muslim,’ from Medieval Latin *renegatus*, noun use of past participle of *renegare* “deny”.

Mais tarde, Sasuke, finalmente, consegue sua vingança matando seu irmão mais velho. Mas em seus momentos finais Itachi revela suas reais motivações. O menino prodígio fazia parte de uma agência secreta da própria vila, algo como uma polícia de inteligência. Parte das funções dessa agência era, justamente, controlar a família Uchiha, pois viam nela um grande força e potencial para sobrepujar o governo da vila. Desde então, a família e seus membros eram cuidadosamente observados e controlados, para que não pudessem crescer e se tornar perigosos. A família Uchiha, por conta da situação de controle pesado, tinha planos para derrubar a Vila da Folha. Itachi, preocupado com o derramamento de sangue e as implicações que poderiam haver no caso de uma guerra tomou o lado da vila e serviu como espião, reforçando o controle sobre a família. Aqui, podemos ver Itachi, justamente, como o Ninja ou o Designer que serve às hegemonias.

Mas o ninja prodígio é consciente das condições que o amarram naquele lugar e as implicações de servir à hegemonia. Ele o faz porque seu chefe, Danzō, o induz a escolher entre a vida dos membros de seu clã ou a de seu tão querido irmão mais novo. A Vila da Folha obrigou Itachi a sobrevivência de sua família ou a de seu irmão e o resto da vila. Por mais poderoso e bem intencionado que fosse o jovem prodígio, ele era incapaz de superar o trágico destino que foi imposto a ele e sua família pela hegemonia para garantir seu poder. As diversas e poderosas técnicas Ninja que acumulou não eram suficientes, assim como não são as técnicas de um Designer. Não importa o quanto nos alimentamos daqueles que nos oprimem, não conseguiremos superá-los, afinal eles têm controle sobre o que é colocado em nosso prato.

O máximo que tal acúmulo de poder e técnicas dá para um sujeito que não faça parte da hegemonia é o de operar a manivela do Dilema do Bonde<sup>100</sup>. O limite é reduzir os impactos de um sistema que já está instaurado, em andamento, e segue seu caminho para o destino trágico. Para o Designer e para o Ninja é impossível impedir que Prometeu seja punido, só é possível tornar a pedra onde ele está amarrado mais confortável. Itachi, de alguma maneira, percebeu a

---

<sup>100</sup> Um famoso experimento de pensamento em ética idealizado por Philippa Foot, hoje em dia tem diversas versões. Em essência é uma situação na qual um bonde está fora de controle e no seu caminho um número de pessoas estão amarradas nos trilhos, mas uma alavanca pode mudar a direção do bonde para outro trilho onde menos pessoas estão amarradas.

contradição onde estava e tomou a decisão de proteger a vida dos membros da vila e de seu irmão, matando sozinho os outros membros de sua família. Mas como movimento para superar tal condição, renegou a Vila da Folha e se juntou ao inimigo dela.

Como já apontado, tal afastamento não foi por completo. Itachi servia como um agente duplo, vivendo fora da vila junto com os inimigos dela, passando informações para os dois lados, como uma maneira de proteger, de longe, os membros da vila e, principalmente, seu irmão, já que a vila e a agência secreta continuavam controlando de perto a vida de seu irmão mais novo. A segurança de seu irmão era feita ameaçando espalhar os segredos da vila caso ele não fosse bem cuidado. Este, infelizmente, é um lugar comum na realidade daqueles que ganham mais poder para sair ou quebrar o ciclo de dominação, sua submissão através do uso de reféns próximos a eles.

Mas existia outro objetivo, oculto, com as ações de Itachi. Depois de perceber que não poderia superar a contradição, apostou seu seu irmão mais novo, Sasuke. Antes de sair, mentiu para o irmão, dizendo que matou a família como um capricho e não o matou porque era fraco, mas ali revelou um local onde Sasuke poderia aprender um *jutsu* (técnica) secreto, que o permitiria ficar mais forte: O *Mangekyō Sharingan* (万華鏡写輪眼) que eram os olhos celestiais que veem a verdade de toda a criação, sem obstrução. Para obter tal poder, deveria matar a pessoa que fosse mais querida a ele. Renegar aquele que mais ama é, de certa maneira, o caminho mais direto para superar o problema de reféns próximos.



Figura 24: Itachi Uchiha em seu primeiro encontro com Sasuke desde sua separação

Fonte: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/7248049392502014/>>

Aqui as semelhanças entre nossos objetivos e a história dos irmãos se tornam um pouco mais distantes. Diferente do mundo da fantasia, que tenta potencializar o drama, imagens como guerra e morte, no mundo real não é ideal que se concretizem. Infelizmente, às vezes são a única opção, ou uma última tentativa desesperada quando não se vê alternativas. Mas mesmo considerando o caminho da violência, existe um problema: as forças hegemônicas costumam



deter o monopólio da violência, ou seja, em geral são estruturalmente aptas a usar a violência como ferramenta de controle, ferramenta essa que jamais pára de afiar ou melhorar dada sua importância. Para verificar sua crescente capacidade, podemos olhar para os orçamentos militares da iniciativa privada e dos estados-nação. Voltamos então ao caminho proposto por esta pesquisa, mas precisamos entender um pouco mais sobre Itachi.

Itachi se tornou um “falso ninja renegado”, fingindo se afastar da vila como maneira de continuar servindo a ela. Mas a realidade é que já havia renegado de fato a vila, seu objetivo não era mais crescer a ponto de poder superá-la, seu plano era mais elaborado. O Ninja prodígio, percebendo que não era possível com as técnicas da vila se tornar mais forte que ela, criou uma estratégia que tinha dois principais objetivos: o primeiro era tornar a vila mais fraca, através da sabotagem e controle de informações; o segundo era fortalecer outros, não somente com as próprias técnicas da vila, mas com técnicas novas que só eram possíveis se obter fora dela. A esperança de Itachi para superar suas contradições estava em seu irmão mais novo. Se afastar da vila fez com que Sasuke também a renegasse e buscasse em outros lugares forças para superar seu irmão. Afinal, com as técnicas da vila jamais poderia superá-la.

Depois de matar o irmão mais velho, conhecer as motivações dele e obter o poderoso *jutsu* secreto, começou a ver a Vila da Folha e o mundo Ninja no qual vivia de outra maneira: agora via com seus novos olhos as estruturas que formavam a vila como estruturas de controle e opressão. Os reais responsáveis por matar sua família através das mãos do seu irmão, que foi obrigado a isso. Sasuke então se torna um verdadeiro Ninja Renegado com o objetivo de destruir a Vila da Folha e o mundo ninja assim como as estruturas que os sustentam.

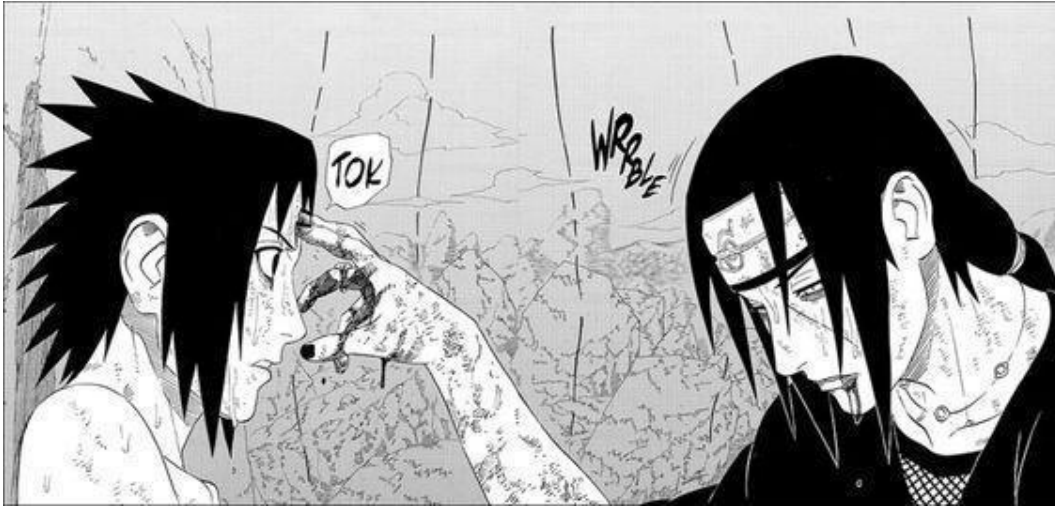


Figura 25: Itachi em seu momento final passando seu conhecimento para Sasuke

Fonte: Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/Naruto/comments/fkf3ob/twelve\\_years\\_ago\\_this\\_week\\_sasuke\\_defeated\\_his/](https://www.reddit.com/r/Naruto/comments/fkf3ob/twelve_years_ago_this_week_sasuke_defeated_his/)

Dessa maneira, o ato de renegar não é o de abandonar completamente, ou fugir. Existe ainda algo que o liga àquilo que foi renegado. Podemos entendê-lo como um recuo estratégico que tem como objetivo retornar com poder de mudar aquilo do que se afastou. Se cria, assim, um movimento espiralar, no qual, primeiramente, se afasta do lugar que o oprime e, de longe, misturando os conhecimentos que se tem sobre tal lugar com aqueles que adquire longe dele, com o objetivo de retornar um dia. O retorno é como Ninja, infiltrado tentando sabotar e corroer as estruturas, ou encontrar pessoas dispostas à insurreição e dar a elas ferramentas para lutarem, até que tenha que se afastar novamente, Renegando. O movimento de ir e voltar não é cíclico, pois como Ninja é importante diversificar suas técnicas. Então, ao sair, é importante ir para um novo lugar onde se pode aprender novas técnicas, só regressando se for para refinar ou se aprofundar quando necessário. Será ainda menos cíclico se, ao retornar à sua vila, cada uma de suas ações tiver, de fato, a modificado.

Outra vantagem de ser Renegado é que, diferente dos Ninjas históricos, eles não servem a um senhor ou mesmo são mercenários. A questão que se forma é: a quem tais Ninjas Renegados serviriam? A resposta também está na história de Itachi, ao renegar, ele não o faz por inteiro. Os moradores da vila, assim como seu irmão, nunca foram rejeitados por ele; no máximo, no campo do discurso, como uma maneira de evitar que sejam utilizados como reféns. O interesse deles é servir

sua comunidade, mas negando as instituições que a controlam. Assim, não é difícil imaginar que o Ninja Renegado seja um anarquista, tentando fazer sua luta fora da institucionalidade, mas servindo a ela como maneira de sobreviver e “manter o inimigo perto”, secretamente o sabotando.

Finalmente, é importante ser Renegado, ter em si a capacidade de vomitar-se do outro que o consome, como maneira de impedir ser completamente assimilado ou vomitado em um momento inoportuno. Vemos durante a pesquisa a forte capacidade de apropriação das potências antropofágicas e a capacidade de se adaptar de acordo com o que absorveram do outro. Vomitar-se, então, é uma maneira de se impedir ser completamente tragado e transformado em força do outro. Renegar cria um não-lugar temporário, do qual se consegue esquivar através de uma complexa dança que muda sempre de ritmo, das formas de controle tradicionais, como nas Zona Autônoma Temporária (Bey, 2003).

O Designer Ninja Renegado então é aquele que utiliza as técnicas que adquiriu com superestrutura de dominação da hegemonia, inicialmente para servi-la como maneira de sobreviver e como maneira de aprender mais sobre elas. Como Ninja, ele deve estar sempre consciente de seu objetivo, que é utilizar o conhecimento que adquire para enfraquecer a estrutura e suas ferramentas através da sabotagem, criando rachaduras na estrutura que permitem espalhar o conhecimento sobre elas para aqueles que podem usá-las.

Considerando a cosmologia que observamos no Brasil, é sensato imaginar que as cosmotécnicas dos sujeitos que aqui vivem reflitam a antropofagia e seus três principais elementos. Mas Rolnik (2021) nos atenta sobre o uso da técnica:

(...) Se a antropofagia modernista ainda faz sentido na atualidade é sob a condição de afirmarmos sua potencialidade ativa, repaginando seu ideário, para deixar de lado o que nele atualiza a submissão ao regime de inconsciente colonial, sua potencialidade reativa. Só assim vale agregá-lo ao coro das vozes dissonantes. (ROLNIK, 2021, p.89).

Acreditamos que, para tal, é essencial ser Renegado, ou seja, se opor ao ideário colonial, mas também estar conectado com sua localidade através do ir e vir da complexa dança que gera as TAZ (Zonas Autônomas Temporárias). O objetivo desta nova zona é criar um carnaval, um momento de diversidade capaz de *desterritorializar* os sujeitos, capaz de uni-los em sua diversidade. Tal evento

deve ser criado com cuidado, pois deve evitar as armadilhas da singularidade apontadas por Hui:

A globalização unilateral que chegou ao fim está dando lugar a uma competição de acelerações tecnológicas e às tentações da guerra, da singularidade tecnológica e dos sonhos (ou delírios) transhumanistas. O Antropoceno é um eixo de tempo global e de sincronização que tem como base essa visão do progresso tecnológico rumo à singularidade (HUI, 2020, p.46)

Tal carnaval deve ser um evento que una as duas partes diversas. Deve considerar todas as outras cosmotécnicas aprendidas pelos Designers Ninjas Renegados e dar espaço àqueles de quem aprenderam. Nos confrontamos agora com uma grande pergunta: **Seria um Design Ninja Renegado capaz de superar o destino trágico do design?** Não sabemos ainda a resposta, afinal como diz Criolo<sup>101</sup>:

Na tribo da folha favela desenvolvendo  
No Jutsu secreto Naruto é só um desenho

*Convoque Seu Buda*, 2014

Atualmente os Designers Ninjas Renegados são “só um desenho”, assim como Naruto que inspira sua idealização. Mas a “Tribo da Folha” continua existindo, como parte das forças hegemônicas. O que quer dizer que existe espaço para testar tais técnicas, verificar na prática suas possíveis aplicações e vantagens. Mas podemos afirmar de antemão que, provavelmente, o modo de fazer design aqui proposto não é suficiente. Diferente dos animes e mangás onde existe um protagonista super poderoso ilusório que “abriga a promessa de que essa vida existe, de que se pode aceder a ela” (Rolnik, 2021, p. 62) sabemos que é uma luta impossível ser vencida por somente um elemento, afinal Criolo, em *Convoque seu Buda*<sup>102</sup> nos aponta:

---

<sup>101</sup> Criolo, *Convoque seu Buda*, em álbum de mesmo nome, lançado no ano de 2014. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=9\\_sNgjSsAQw](https://www.youtube.com/watch?v=9_sNgjSsAQw)

<sup>102</sup> Idem nota anterior.

Ninjitsu, Oxalá, capoeira, jiu jitsu  
 Shiva, Ganesh, Zé Pilin dai equilíbrio  
 Ao trabalhador que corre atrás do pão  
 É humilhação demais que não cabe nesse refrão

Os *ninjutsus* dos Designers Ninjas Renegados não são suficientes, são só mais uma técnica, mais um caminho para a sobrevivência do “trabalhador” para superar a “humilhação”. São necessárias também as *cosmotécnicas* de Oxalá, da capoeira, do jiu-jitsu, de Shiva, Ganesh, Zé Pelintra e qualquer outra que foi ignorada pela tecnologia global.

Não queremos, com este comentário final, diminuir a importância dos objetos que escolhemos estudar. Queremos deixar claro que entendemos que as *cosmotécnicas* que observamos e propomos devem ser utilizadas e entendidas de maneira interseccional com outras. Acredito que se utilizarmos o carnaval mais recente (2023) como termômetro, a leitura é que nossos objetos estão em alta, assim como sua capacidade de se conectar a outros. As relações entre a Cultura Pop Japonesa e Cultura Popular Brasileira efervesceram neste carnaval.

Seja através da Pablio Vittar, fantasiada de Jutsu Sexy<sup>103</sup> de *Naruto* e *Sakura Card Captor*<sup>104</sup> em seus shows, ou no enredo da Mocidade Alegre que trouxe a história de Yasuke, o primeiro samurai negro<sup>105</sup>, podemos ver não somente os nossos objetos como as intercessões entre as vivências LGBTQIA+, africanas e outras. Talvez já seja o nascimento dos carnavais que desejamos enquanto Ninjas Renegados e que, como Designers, devemos atuar. Tais movimentos são complexos e difíceis de ser feitos e aplicados, mas não existe a possibilidade de desistir deles.

---

<sup>103</sup> *Jutsu Sexy* é uma técnica desenvolvida pelo próprio Naruto para seduzir seus oponentes, se transformando em pessoas atraentes. Cosplay da Pablio Vittar disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Co0Zcpnum5/>>

<sup>104</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Cozn6r6LdUc/>>

<sup>105</sup> Mais informações sobre o assunto podem ser encontradas em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/carnaval/2023/noticia/2023/02/19/mocidade-alegre-faz-conexao-entre-japao-mocambique-e-brasil-com-historia-de-samurai-negro.ghtml>>



Figura 26: Integrante da Mocidade Alegre na ala “o som da resistência cultural”

Fonte: Disponível em:

<<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/carnaval/2023/noticia/2023/02/19/mocidade-a-legal-faz-conexao-entre-japao-mocambique-e-brasil-com-historia-de-samurai-negro.html>>

*E se não resistir e desocupar  
Entregar tudo pra ele então, o que será.  
Criolo (2014)<sup>106</sup>*

Esperamos que a pesquisa documentada nesta dissertação, mais do que propor um Design Ninja Renegado, tenha sido capaz de alguma forma delinear uma maneira de adaptar o Design para uma cosmotécnica que possa evitar seu destino prometeico. E neste espírito, entendemos a importância de convidar outras vozes e corpos a cantar e dançar no carnaval que tentamos *design*, finalmente, unindo todas as diversas pontas de fios vermelhos.

<sup>106</sup> Criolo, *Convoque seu Buda*, em álbum de mesmo nome, lançado no ano de 2014. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=9\\_sNgjSsAQw](https://www.youtube.com/watch?v=9_sNgjSsAQw)

## 6

### Referências bibliográficas

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

AMARAL, A. O modernismo brasileiro e o contexto cultural dos anos 20. **Revista USP**, N. 94. São Paulo. 2012.

ANANIA, B. How black cats went from bad luck to symbols of defiance. **Hyperallergic**, 2020. Disponível em: <<https://hyperallergic.com/574188/black-cats-mythology-black-panthers-iw/>>. Acesso em: 30 abr. 2022.

ANDRADE, O. Manifesto antropofago. **Revista de Antropofagia**, São Paulo, Vol1, N. 1, pp.3/7, Maio, 1928. Disponível em: <<https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/7064>> . Acesso em: 07 mai. 2022.

\_\_\_\_\_. **Obras completas VI: do pau-brasil à antropofagias e às utopias**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.

BACHELARD, G. **Fragmentos de uma poética do fogo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BAUMAN, Z. From pilgrim to tourist – or a short history of identity. In: HALL, S.; GAY, P. Du. (Eds.). **Questions of cultural identity** (pp. 18–36). Sage Publications, Inc., 1996.

BEY. H. **T.A.Z: the temporary autonomous zone, ontological anarchy, poetic terrorism**. 2.ed. Brooklyn, NY [Great Britain]: Autonomedia, 2003.

BICKFORD, Lawrence. Ukio-E Print Story. **Impressions**, N° 17 (Summer 1993). Japanese Art Society. 1993.

CLIFFORD, J. **The predicament of culture: twentieth-century ethnography, literature, and art**. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1988.

FINDELI, A. Rethinking design education for the 21st Century: theoretical, methodological and ethical discussion. **Design Issues**: Vol. 17, No. 1, p.5-17, 2000.

GALVÃO, A. **Tratado dos descobrimentos antigos, e modernos**. Lisboa Occidental: Officina Ferreiriana, 1731. Disponível em:

<<https://bd.camara.leg.br/bd/handle/bdcamara/22460>> . Acesso em: 16 mar. 2023.

GAROFALO, R.; WAKSMAN, S. **Rockin' out: popular music in the U.S.A.** 60.ed. Boston: Pearson, 2013.

GREINER, C. **Leituras do corpo no Japão.** São Paulo: N-1 edições (E-book), 2015.

GREEN, T. A. (Ed.). **Martial arts of the world: an encyclopedia.** Santa Barbara: ABC-CLIO, 2001.

HAN, B.-C. **No enxame: perspectivas do digital.** Petrópolis: Vozes, 2018.

\_\_\_\_\_. **Hiperculturalidade: cultura e globalização.** Petrópolis: Vozes, 2019.

\_\_\_\_\_. **Sociedade da transparência.** 5. Reimpressão. Petrópolis: Vozes, 2020.

HERKENHOFF, P. **Manabu Mabe (1924-1997) anos 1950 e 1960.** Rio de Janeiro: Pinakotheke, 2012.

HUI, Y. **The question concerning technology in China: an essay in cosmotechnics.** 1<sup>st</sup> ed. Falmouth: Urbanomic, 2016.

\_\_\_\_\_. **Tecnodiversidade.** São Paulo: Ubu Editora, 2020.

HEIDEGGER, M. **The question concerning technology, and other essays.** New York: Garland Pub, 1977.

HISTÓRIA da Imigração Japonesa no Brasil. **Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo**, 10 de Janeiro de 2008. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/noticia/?id=288309>>. Acesso em: 01 mai. 2022.

IVES, C. F. **The great wave: the influence of Japanese woodcuts on French prints.** New York: Metropolitan Museum of Art; distributed by New York Graphic Society, 1974.

KAZUI, T.; VIDEEN, S. D. Foreign relations during the Edo Period: Sakoku reexamined. **Journal of Japanese Studies**, v. 8, n. 2, p. 283, 1982.

KITUNDA, J. M. **A history of the water hyacinth in Africa: the flower of life and death from 1800 to the present.** Lanham: Lexington Books, 2018.

KOYAMA-RICHARD, B. **Mil anos de mangá.** São Paulo: Estação Liberdade, 2022.



LATOURE, B. Um prometeu cauteloso? alguns passos rumo a uma filosofia do design. (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop: revista brasileira de design**, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

\_\_\_\_\_. **Facing Gaia: eight lectures on the new climatic regime**. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity, 2017.

LEVI-STRAUS, C. **Tristes trópicos**. São Paulo: Editora Anhembi, 1957.

LIST of Invasive Alien Species of Union Concern. European Commission, 2019. Disponível em: [https://ec.europa.eu/environment/nature/invasivealien/list/index\\_en.htm](https://ec.europa.eu/environment/nature/invasivealien/list/index_en.htm). Acesso em: 16 abr. 2022.

LUTYEN, S. M. B. **Mangá e animê**. ícones da cultura pop japonesa. São Paulo, Fundação Japão, 2014.

MANZINI, E.; CULLARS, J. Prometheus of the everyday: the ecology of the artificial and the designer's responsibility. **Design Issues**, v. 9, n. 1, pp. 5–20, 1992.

MEIRELES, S. M. O ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes. **Revista de Estudos Orientais**, N. 4. São Paulo, Ateliê Editorial, 2003.

MENEZES, P. R. A. de. Grupo Seibi: o nascimento da pintura nipo-brasileira. **Revista USP** N. 27. São Paulo, 1995.

MONSOD, G. G. **Man and the Water Hyacinth**. New York: Vantage Press. 1979.

RATTI, O.; WESTBROOK, A. **Secrets of the samurai: the martial arts of feudal Japan**. Tokyo Rutland, Vt: Tuttle Pub, 2009.

RENEGADE. In: **Online Etymology Dictionary**, 2023. Disponível em: [https://www.etymonline.com/word/renegade#etymonline\\_v\\_10425](https://www.etymonline.com/word/renegade#etymonline_v_10425)>. Acesso em: 16 mar. 2023.

ROLNIK, S. Subjetividade Antropofágica / Anthropophagic Subjectivity. In: HERKENHOFF, Paulo e PEDROSA, Adriano (Edit.). **Arte contemporânea brasileira: Um e/entre Outro/s**, XXIVª Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. P. 128-147.

\_\_\_\_\_. **Antropofagia zumbi**. São Paulo: N-1 Edições, 2021.

SAINDO DO inferno astral. **Revista Veja**, Editora Abril. V. 1366, 16 Nov, 1994.

SHUNK, F. R. **Report on experiments for destruction of the water hyacinth in the waters of Florida**. Washington: Government Printing Office, 1903.

SLOTERDIJK, P. **Esferas I: bolhas**. Trad. José Oscar de Almeida Marques. São Paulo: Estação Liberdade, 2016.

THIELKE, Thilo. Die grüne Pest. **Der Spiegel**, 2008. Disponível em: <<https://www.spiegel.de/politik/ausland/kenia-die-gruene-pest-a-534060.html>> . Acesso em: 16 de Abril de 2022.

VASCONCELOS, M. Aguapé, a ‘praga verde’ brasileira que é promessa de solução para rios poluídos. **BBC News Brasil**, 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45659221>>. Acesso em: 16 abr. 2022.

VERNANT, J. P. **Myth and thought among the Greeks**. New York: Cambridge, Mass: Zone Books; Distributed by MIT Press, 2006.

WALKER, B. L. **A concise history of Japan**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

# 7 Anexo

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN da PUC-Rio  
ORIENTADOR: Carlos Eduardo Félix da Costa | E-mail: [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br)  
MESTRANDO: Gabriel Cesario Alvim Martinelli | E-mail: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Participante,

Meu nome é GABRIEL CESARIO ALVIM MARTINELLI e estou realizando a pesquisa acadêmica aplicada sobre o tema "A cultura de massa japonesa e as suas influências nas subjetividades através das produções de cultura no Brasil". Esta pesquisa compõe a minha dissertação de mestrado realizada na PUC-RJ, sob orientação do Prof. Dr. CARLOS EDUARDO FELIX DA COSTA. As informações a seguir destinam-se a convidá-lo (a) a participar voluntariamente deste projeto na condição de fonte, ou seja, o sujeito que fornece as informações primárias para a pesquisa em curso. Esta é uma pesquisa realizada pelo Laboratório Interdisciplinar em Natureza Design & Arte da PUC-Rio.

O objetivo da pesquisa é compreender como as suas produções, inspiradas pela Cultura Popular Japonesa, suas metodologias e biografias podem nos ajudar a revisitar o Design sobre uma nova ótica.

Nesse sentido propomos a você a realização de uma conversa para responder perguntas de um roteiro de entrevista/questionário ao pesquisador do projeto, com cerca de uma hora de duração, cujo conteúdo será utilizado como parte integrante da pesquisa. A conversa será gravada, se houver autorização do entrevistado(a), mas só poderá ser utilizada exclusivamente como material de base, ficando vetado qualquer outro uso de sua íntegra ou trechos para qualquer outro fim que não esteja relacionado à pesquisa acima mencionada. Todo o material gerado a partir das entrevistas será guardado em local seguro, pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli, pelo prazo de 5 anos.

**BENEFÍCIOS:** A presente pesquisa busca contribuir para a compreensão da produção de cultura no Brasil e como as culturas estrangeiras afetam essa produção. E a partir disso repensar o design brasileiro para se adequar de acordo.

**RISCOS:** Ao participar desta pesquisa você poderá ser exposto há alguns riscos e desconfortos:

- Cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas;
- Desconforto ou constrangimento durante as gravações de áudio e vídeo das entrevistas;
- Constrangimento ou descontentamento com as análises que serão realizadas sobre a biografia ou a produção do entrevistado;
- Outro risco inerente à pesquisa, é a remota possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que de forma involuntária e não intencional. Por exemplo: perda ou roubo de documentos, computadores ou pen drive, e acesso de terceiros aos dados por meio de invasão digital.

Na eventualidade de qualquer dos riscos citados acima virem a acontecer, nos comprometemos a oferecer a possibilidade de remarcação e/ou interrupção das entrevistas. Caso o desconforto seja



irremediável há a possibilidade até mesmo da exclusão do material do entrevistado na elaboração da dos resultados da pesquisa.

Reiteramos que durante a aplicação da entrevista, a pesquisadora não irá incentivar atividades que possam levar a algum destes riscos. Serão adotados os procedimentos para resguardar a identidade dos voluntários.

**DESPESAS:** A participação é isenta de despesas;

**RESSARCIMENTO:** Os entrevistados nessa pesquisa não serão remunerados por essa participação.

Para participar deste estudo você será esclarecido sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada.

Enquanto pesquisador, me comprometo a tratar a sua identidade com sigilo, não utilizando o nome e informações pessoais, garantindo a confidencialidade e a privacidade das informações por você prestadas, sejam suas ou de quaisquer pessoas citadas por você. O seu nome ou o material que indique sua participação não serão liberados sem a sua permissão, que será consultada assim que o material redigido sobre você estiver disponível, o material referente a terceiros se manterá anônimo e livre de qualquer informação que possa revelá-los. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada e lhe serão enviados via e-mail quando disponíveis.

No caso de um parecer favorável, duas vias deste documento serão assinadas por mim e por você e cada um de nós ficará com uma delas.

Obrigada por sua valiosa colaboração!

Gabriel Cesario Alvim Martinelli

[borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

**OBS 1:** Qualquer dúvida a respeito dos procedimentos, dos resultados e/ou de assuntos relacionados à pesquisa será esclarecida pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e/ou por seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, através dos e-mails: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com) (pesquisador) e [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br) (orientador).

**OBS 2:** A Câmara de Ética pode sanar as questões éticas relativas ao projeto, uma vez que as dúvidas em geral serão respondidas pelos pesquisadores. A Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio é a instância da Universidade que tem por atribuição analisar do ponto de vista ético os projetos de pesquisa de seus docentes, pesquisadores e discentes, quando solicitada. Rua Marquês de São Vicente 225, Edifício Kennedy, 2º. andar – Gávea – CEP 22 453-900 - Rio de Janeiro, RJ.TEL. (21) 35271618.

*Depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso do meu depoimento, especificados nesse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, o pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e a seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, do projeto de pesquisa intitulado*



*"A cultura japonesa de massa e suas influências nas subjetividades através da produção de cultura no Brasil", a utilizar o material a ser gravado sem qualquer ônus financeiro a nenhuma das partes. Os dados coletados pelas entrevistas são única e exclusivamente para esta pesquisa em questão, os resultados obtidos pelo levantamento é que podem ser usados em outras publicações, congressos, revistas especializadas além da dissertação do mestrado; preservando sempre a identidade dos participantes.*

Rio de Janeiro, 10 de Janeiro de 2023

---

Pedro Prata

---

Gabriel Cesario Alvim Martinelli



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN da PUC-Rio  
ORIENTADOR: Carlos Eduardo Félix da Costa | E-mail: [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br)  
MESTRANDO: Gabriel Cesario Alvim Martinelli | E-mail: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Participante,

Meu nome é GABRIEL CESARIO ALVIM MARTINELLI e estou realizando a pesquisa acadêmica aplicada sobre o tema "A cultura de massa japonesa e as suas influencias nas subjetividades através das produções de cultura no Brasil". Esta pesquisa compõe a minha dissertação de mestrado realizada na PUC-RJ, sob orientação do Prof. Dr. CARLOS EDUARDO FELIX DA COSTA. As informações a seguir destinam-se a convidá-lo (a) a participar voluntariamente deste projeto na condição de fonte, ou seja, o sujeito que fornece as informações primárias para a pesquisa em curso. Esta é uma pesquisa realizada pelo Laboratório Interdisciplinar em Natureza Design & Arte da PUC-Rio.

O objetivo da pesquisa é compreender como as suas produções, inspiradas pela Cultura Popular Japonesa, suas metodologias e biografias podem nos ajudar a revisitar o Design sobre uma nova ótica.

Nesse sentido propomos a você a realização de uma conversa para responder perguntas de um roteiro de entrevista/questionário ao pesquisador do projeto, com cerca de uma hora de duração, cujo conteúdo será utilizado como parte integrante da pesquisa. A conversa será gravada, se houver autorização do entrevistado(a), mas só poderá ser utilizada exclusivamente como material de base, ficando vetado qualquer outro uso de sua íntegra ou trechos para qualquer outro fim que não esteja relacionado à pesquisa acima mencionada. Todo o material gerado a partir das entrevistas será guardado em local seguro, pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli, pelo prazo de 5 anos.

**BENEFÍCIOS:** A presente pesquisa busca contribuir para a compreensão da produção de cultura no Brasil e como as culturas estrangeiras afetam essa produção. E a partir disso repensar o design brasileiro para se adequar de acordo.

**RISCOS:** Ao participar desta pesquisa você poderá ser exposto há alguns riscos e desconfortos:

- Cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas;
- Desconforto ou constrangimento durante as gravações de áudio e vídeo das entrevistas;
- Constrangimento ou descontentamento com as análises que serão realizadas sobre a biografia ou a produção do entrevistado;
- Outro risco inerente à pesquisa, é a remota possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que de forma involuntária e não intencional. Por exemplo: perda ou roubo de documentos, computadores ou pen drive, e acesso de terceiros aos dados por meio de invasão digital.

Na eventualidade de qualquer dos riscos citados acima virem a acontecer, nos comprometemos a oferecer a possibilidade de remarcação e/ou interrupção das entrevistas. Caso o desconforto seja



irremediável há a possibilidade até mesmo da exclusão do material do entrevistado na elaboração da dos resultados da pesquisa.

Reiteramos que durante a aplicação da entrevista, a pesquisadora não irá incentivar atividades que possam levar a algum destes riscos. Serão adotados os procedimentos para resguardar a identidade dos voluntários.

**DESPESAS:** A participação é isenta de despesas;

**RESSARCIMENTO:** Os entrevistados nessa pesquisa não serão remunerados por essa participação.

Para participar deste estudo você será esclarecido sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada.

Enquanto pesquisador, me comprometo a tratar a sua identidade com sigilo, não utilizando o nome e informações pessoais, garantindo a confidencialidade e a privacidade das informações por você prestadas, sejam suas ou de quaisquer pessoas citadas por você. O seu nome ou o material que indique sua participação não serão liberados sem a sua permissão, que será consultada assim que o material redigido sobre você estiver disponível, o material referente a terceiros se manterá anônimo e livre de qualquer informação que possa revelá-los. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada e lhe serão enviados via e-mail quando disponíveis.

No caso de um parecer favorável, duas vias deste documento serão assinadas por mim e por você e cada um de nós ficará com uma delas.

Obrigada por sua valiosa colaboração!

Gabriel Cesario Alvim Martinelli  
[borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

**OBS 1:** Qualquer dúvida a respeito dos procedimentos, dos resultados e/ou de assuntos relacionados à pesquisa será esclarecida pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e/ou por seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, através dos e-mails: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com) (pesquisador) e [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br) (orientador).

**OBS 2:** A Câmara de Ética pode sanar as questões éticas relativas ao projeto, uma vez que as dúvidas em geral serão respondidas pelos pesquisadores. A Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio é a instância da Universidade que tem por atribuição analisar do ponto de vista ético os projetos de pesquisa de seus docentes, pesquisadores e discentes, quando solicitada. Rua Marquês de São Vicente 225, Edifício Kennedy, 2º. andar – Gávea – CEP 22 453-900 - Rio de Janeiro, RJ.TEL. (21) 35271618.

*Depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso do meu depoimento, especificados nesse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, o pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e a seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, do projeto de pesquisa intitulado*



*"A cultura japonesa de massa e suas influências nas subjetividades através da produção de cultura no Brasil", a utilizar o material a ser gravado sem qualquer ônus financeiro a nenhuma das partes. Os dados coletados pelas entrevistas são única e exclusivamente para esta pesquisa em questão, os resultados obtidos pelo levantamento é que podem ser usados em outras publicações, congressos, revistas especializadas além da dissertação do mestrado; preservando sempre a identidade dos participantes.*

Rio de Janeiro, 10 de Janeiro de 2023

*Felipe Santos*

---

Felipe Aguiar dos Santos

*GABRIEL C. ALVIM MARTINELLI*

---

Gabriel Cesario Alvim Martinelli





PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN da PUC-Rio  
ORIENTADOR: Carlos Eduardo Félix da Costa | E-mail: [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br)  
MESTRANDO: Gabriel Cesario Alvim Martinelli | E-mail: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Participante,

Meu nome é GABRIEL CESARIO ALVIM MARTINELLI e estou realizando a pesquisa acadêmica aplicada sobre o tema "A cultura de massa japonesa e as suas influências nas subjetividades através das produções de cultura no Brasil". Esta pesquisa compõe a minha dissertação de mestrado realizada na PUC-RJ, sob orientação do Prof. Dr. CARLOS EDUARDO FELIX DA COSTA. As informações a seguir destinam-se a convidá-lo (a) a participar voluntariamente deste projeto na condição de fonte, ou seja, o sujeito que fornece as informações primárias para a pesquisa em curso. Esta é uma pesquisa realizada pelo Laboratório Interdisciplinar em Natureza Design & Arte da PUC-Rio.

O objetivo da pesquisa é compreender como as suas produções, inspiradas pela Cultura Popular Japonesa, suas metodologias e biografias podem nos ajudar a revisitar o Design sobre uma nova ótica.

Nesse sentido propomos a você a realização de uma conversa para responder perguntas de um roteiro de entrevista/questionário ao pesquisador do projeto, com cerca de uma hora de duração, cujo conteúdo será utilizado como parte integrante da pesquisa. A conversa será gravada, se houver autorização do entrevistado(a), mas só poderá ser utilizada exclusivamente como material de base, ficando vetado qualquer outro uso de sua íntegra ou trechos para qualquer outro fim que não esteja relacionado à pesquisa acima mencionada. Todo o material gerado a partir das entrevistas será guardado em local seguro, pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli, pelo prazo de 5 anos.

**BENEFÍCIOS:** A presente pesquisa busca contribuir para a compreensão da produção de cultura no Brasil e como as culturas estrangeiras afetam essa produção. E a partir disso repensar o design brasileiro para se adequar de acordo.

**RISCOS:** Ao participar desta pesquisa você poderá ser exposto há alguns riscos e desconfortos:

- Cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas;
- Desconforto ou constrangimento durante as gravações de áudio e vídeo das entrevistas;
- Constrangimento ou descontentamento com as análises que serão realizadas sobre a biografia ou a produção do entrevistado;
- Outro risco inerente à pesquisa, é a remota possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que de forma involuntária e não intencional. Por exemplo: perda ou roubo de documentos, computadores ou pen drive, e acesso de terceiros aos dados por meio de invasão digital.

Na eventualidade de qualquer dos riscos citados acima virem a acontecer, nos comprometemos a oferecer a possibilidade de remarcação e/ou interrupção das entrevistas. Caso o desconforto seja irremediável há a possibilidade até mesmo da exclusão do material do entrevistado na elaboração dos resultados da pesquisa.



Reiteramos que durante a aplicação da entrevista, a pesquisadora não irá incentivar atividades que possam levar a algum destes riscos. Serão adotados os procedimentos para resguardar a identidade dos voluntários.

**DESPESAS:** A participação é isenta de despesas;

**RESSARCIMENTO:** Os entrevistados nessa pesquisa não serão remunerados por essa participação.

Para participar deste estudo você será esclarecido sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada.

Enquanto pesquisador, me comprometo a tratar a sua identidade com sigilo, não utilizando o nome e informações pessoais, garantindo a confidencialidade e a privacidade das informações por você prestadas, sejam suas ou de quaisquer pessoas citadas por você. O seu nome ou o material que indique sua participação não serão liberados sem a sua permissão, que será consultada assim que o material redigido sobre você estiver disponível, o material referente a terceiros se manterá anônimo e livre de qualquer informação que possa revelá-los. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada e lhe serão enviados via e-mail quando disponíveis.

No caso de um parecer favorável, duas vias deste documento serão assinadas por mim e por você e cada um de nós ficará com uma delas.

Obrigada por sua valiosa colaboração!

Gabriel Cesario Alvim Martinelli  
[borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

**OBS 1:** Qualquer dúvida a respeito dos procedimentos, dos resultados e/ou de assuntos relacionados à pesquisa será esclarecida pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e/ou por seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, através dos e-mails: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com) (pesquisador) e [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br) (orientador).

**OBS 2:** A Câmara de Ética pode sanar as questões éticas relativas ao projeto, uma vez que as dúvidas em geral serão respondidas pelos pesquisadores. A Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio é a instância da Universidade que tem por atribuição analisar do ponto de vista ético os projetos de pesquisa de seus docentes, pesquisadores e discentes, quando solicitada. Rua Marquês de São Vicente 225, Edifício Kennedy, 2º. andar – Gávea – CEP 22 453-900 - Rio de Janeiro, RJ.TEL. (21) 35271618.

*Depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso do meu depoimento, especificados nesse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, o pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e a seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, do projeto de pesquisa intitulado "A cultura japonesa de massa e suas influências nas subjetividades através da produção de cultura no Brasil", a utilizar o material a ser gravado sem qualquer ônus financeiro a nenhuma das partes. Os dados coletados pelas entrevistas são única e exclusivamente para esta pesquisa em questão, os resultados obtidos pelo*

DocuSign Envelope ID: 9FC04D49-7F55-405E-A8F2-4C3B398A5664

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



*levantamento é que podem ser usados em outras publicações, congressos, revistas especializadas além da dissertação do mestrado; preservando sempre a identidade dos participantes.*

Rio de Janeiro, 10 de Janeiro de 2023

DocuSigned by:

Dominic Maha

—C47A184AD670462—

Dominic Maha

GABRIEL / s

Gabriel Cesario Alvim Martinelli



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN da PUC-Rio  
ORIENTADOR: Carlos Eduardo Félix da Costa | E-mail: [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br)  
MESTRANDO: Gabriel Cesario Alvim Martinelli | E-mail: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

#### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Participante,

Meu nome é GABRIEL CESARIO ALVIM MARTINELLI e estou realizando a pesquisa acadêmica aplicada sobre o tema "A cultura de massa japonesa e as suas influencias nas subjetividades através das produções de cultura no Brasil". Esta pesquisa compõe a minha dissertação de mestrado realizada na PUC-RJ, sob orientação do Prof. Dr. CARLOS EDUARDO FELIX DA COSTA. As informações a seguir destinam-se a convidá-lo (a) a participar voluntariamente deste projeto na condição de fonte, ou seja, o sujeito que fornece as informações primárias para a pesquisa em curso. Esta é uma pesquisa realizada pelo Laboratório Interdisciplinar em Natureza Design & Arte da PUC-Rio.

O objetivo da pesquisa é compreender como as suas produções, inspiradas pela Cultura Popular Japonesa, suas metodologias e biografias podem nos ajudar a revisitar o Design sobre uma nova ótica.

Nesse sentido propomos a você a realização de uma conversa para responder perguntas de um roteiro de entrevista/questionário ao pesquisador do projeto, com cerca de uma hora de duração, cujo conteúdo será utilizado como parte integrante da pesquisa. A conversa será gravada, se houver autorização do entrevistado(a), mas só poderá ser utilizada exclusivamente como material de base, ficando vetado qualquer outro uso de sua íntegra ou trechos para qualquer outro fim que não esteja relacionado à pesquisa acima mencionada. Todo o material gerado a partir das entrevistas será guardado em local seguro, pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli, pelo prazo de 5 anos.

**BENEFÍCIOS:** A presente pesquisa busca contribuir para a compreensão da produção de cultura no Brasil e como as culturas estrangeiras afetam essa produção. E a partir disso repensar o design brasileiro para se adequar de acordo.

**RISCOS:** Ao participar desta pesquisa você poderá ser exposto há alguns riscos e desconfortos:

- Cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas;
- Desconforto ou constrangimento durante as gravações de áudio e vídeo das entrevistas;
- Constrangimento ou descontentamento com as análises que serão realizadas sobre a biografia ou a produção do entrevistado;
- Outro risco inerente à pesquisa, é a remota possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que de forma involuntária e não intencional. Por exemplo: perda ou roubo de documentos, computadores ou pen drive, e acesso de terceiros aos dados por meio de invasão digital.

Na eventualidade de qualquer dos riscos citados acima virem a acontecer, nos comprometemos a oferecer a possibilidade de remarcação e/ou interrupção das entrevistas. Caso o desconforto seja



irremediável há a possibilidade até mesmo da exclusão do material do entrevistado na elaboração da dos resultados da pesquisa.

Reiteramos que durante a aplicação da entrevista, a pesquisadora não irá incentivar atividades que possam levar a algum destes riscos. Serão adotados os procedimentos para resguardar a identidade dos voluntários.

**DESPESAS:** A participação é isenta de despesas;

**RESSARCIMENTO:** Os entrevistados nessa pesquisa não serão remunerados por essa participação.

Para participar deste estudo você será esclarecido sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada.

Enquanto pesquisador, me comprometo a tratar a sua identidade com sigilo, não utilizando o nome e informações pessoais, garantindo a confidencialidade e a privacidade das informações por você prestadas, sejam suas ou de quaisquer pessoas citadas por você. O seu nome ou o material que indique sua participação não serão liberados sem a sua permissão, que será consultada assim que o material redigido sobre você estiver disponível, o material referente a terceiros se manterá anônimo e livre de qualquer informação que possa revelá-los. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada e lhe serão enviados via e-mail quando disponíveis.

No caso de um parecer favorável, duas vias deste documento serão assinadas por mim e por você e cada um de nós ficará com uma delas.

Obrigada por sua valiosa colaboração!

Gabriel Cesario Alvim Martinelli  
[borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com)

**OBS 1:** Qualquer dúvida a respeito dos procedimentos, dos resultados e/ou de assuntos relacionados à pesquisa será esclarecida pelo pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e/ou por seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, através dos e-mails: [borjoize@gmail.com](mailto:borjoize@gmail.com) (pesquisador) e [cadu@puc-rio.br](mailto:cadu@puc-rio.br) (orientador).

**OBS 2:** A Câmara de Ética pode sanar as questões éticas relativas ao projeto, uma vez que as dúvidas em geral serão respondidas pelos pesquisadores. A Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio é a instância da Universidade que tem por atribuição analisar do ponto de vista ético os projetos de pesquisa de seus docentes, pesquisadores e discentes, quando solicitada. Rua Marquês de São Vicente 225, Edifício Kennedy, 2º. andar – Gávea – CEP 22 453-900 - Rio de Janeiro, RJ.TEL. (21) 35271618.

*Depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso do meu depoimento, especificados nesse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, o pesquisador Gabriel Cesario Alvim Martinelli e a seu orientador Carlos Eduardo Félix da Costa, do projeto de pesquisa intitulado*



*"A cultura japonesa de massa e suas influências nas subjetividades através da produção de cultura no Brasil"; a utilizar o material a ser gravado sem qualquer ônus financeiro a nenhuma das partes. Os dados coletados pelas entrevistas são única e exclusivamente para esta pesquisa em questão, os resultados obtidos pelo levantamento é que podem ser usados em outras publicações, congressos, revistas especializadas além da dissertação do mestrado; preservando sempre a identidade dos participantes.*

Rio de Janeiro, 10 de Janeiro de 2023

---

Pedro Prata

---

Gabriel Cesario Alvim Martinelli