



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

IAGO FILLIPI PATROCÍNIO MACEDO

**FORTALEZA OTAKU: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE UM
DOCUMENTÁRIO SOBRE O IMPACTO DA CULTURA POP JAPONESA EM SEUS
FÃS FORTALEZENSES**

FORTALEZA

2018

IAGO FILLIPI PATROCÍNIO MACEDO

FORTALEZA OTAKU: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE UM
DOCUMENTÁRIO SOBRE O IMPACTO DA CULTURA POP JAPONESA EM SEUS FÃS
FORTALEZENSES

Relatório Técnico apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira

FORTALEZA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M121f Macedo, Iago Fillipi Patrocínio.

Fortaleza Otaku : o processo de desenvolvimento de um documentário sobre o impacto da cultura pop japonesa em seus fãs fortalezenses / Iago Fillipi Patrocínio Macedo. – 2018.
149 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2018.
Orientação: Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira.

1. Documentário. 2. Cultura Pop Japonesa. 3. Otaku. 4. Produção audiovisual. 5. Hipervídeo. I. Título.
CDD 302.23

IAGO FILLIPI PATROCÍNIO MACEDO

FORTALEZA OTAKU: O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE UM
DOCUMENTÁRIO SOBRE O IMPACTO DA CULTURA POP JAPONESA EM SEUS FÃS
FORTALEZENSES

Relatório Técnico apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Andréa Pinheiro Paiva Cavalcante
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Glauiney Moreira Mendonça Junior
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, eu agradeço a Deus, por ter me dado forças e por ter sustentado a minha dedicação no decorrer da minha vida. Por mais estressado ou sem confiança que eu estivesse, Ele me auxiliou a seguir sempre em frente.

Agradeço a minha família, que amo de todo meu coração. À minha mãe, Kátia, que teve que aguentar a minha ansiedade e meu nervosismo, sempre me prestando auxílio, aconselhando e apoiando as minhas escolhas de vida. Ao meu pai, Zé Filho, que, mesmo estando em um momento difícil da vida dele, me apoiou da forma que pôde para fazer o meu computador funcionar direito para terminar os trabalhos da universidade. A meu tio, João, que sempre se mostrou disponível e acessível para me auxiliar em tudo que é tipo de situação. Ressalto que ir para a universidade foi fácil por causa dele, que me ofereceu transporte todos os dias. À minha Vó Neném, que sempre se preocupou com o melhor para mim e faz os dias mais felizes. À minha irmãzinha, Lara, que teve que aturar minha zoada e agiu como uma grande amiga na minha vida, me auxiliando e dando opiniões acerca dos meus trabalhos. Ao Vô Manuel e Vô Edivaldo, que sempre estiveram desejando o melhor para minha vida me acompanhando todo esse processo. Ao meu tio Cláudio que me auxiliou com conselhos, como inspiração e até de forma monetária, ações que facilitaram toda essa etapa da minha vida.

À minha orientadora, Georgia, que aceitou de cara a minha ideia de fazer um documentário sobre essa temática que está bem relacionada com a minha vida. Além de auxiliar esse processo todo pelo decorrer do ano, aprendi muito por meio das aulas que ela ministrou em relação ao audiovisual.

Aos professores da banca, Andréa e Ney, por terem aceitado participar desse momento. Ambos são professores que são inspiração para mim. É engraçado notar que Andréa foi parte da minha banca na Publicidade da Unifor, e faz muito sentido estar nesse momento de fechamento também, pois esteve bem relacionada com a minha experiência na UFC, devo ter feito umas quatro ou cinco disciplinas com ela haha.

Agradeço também a todos os professores, desde a época da escola, que acompanharam todo o processo de minha formação até hoje, pois acredito que eu sou quem sou por causa do contato que tive com cada um deles. Dentre os professores que tive contato, destaco a professora Veronica, que foi minha orientadora da bolsa de monitoria por dois anos. Ela agiu como uma grande inspiração para mim do que um docente deve ser e fazer e quão importante é esse trabalho para toda a sociedade, abrindo os meus olhos para a possibilidade de seguir a carreira como docente na universidade.

Ao Vila das Artes, cujo equipamento foi utilizado para a filmagem do documentário. E, também, à TV Unifor, que, além de liberar o uso de imagens de arquivo, também liberou as imagens brutas gravadas por sua equipe no Sana para serem utilizadas no documentário.

Agradeço a equipe de gravação do documentário: Cainan, Rayane, Delano e Eudes. O trabalho todo só aconteceu por causa vocês, que, cada um com seu conhecimento específico, pode suprir tudo que eu não conhecia de produção audiovisual, e olha que era muita coisa que eu não conhecia haha. Aprendi muito com todos vocês e foi uma fantástica primeira experiência com uma produção mais séria na área do audiovisual.

Agradeço aos entrevistados: Aline, Ana Raquel, Blenda, Diego, Filipe, Igor, Isabelle, Laura Sensei, Marília, Nandim, Samira e Yohana. Obrigado por toparem participar desse trabalho e terem dado um pouco de seu tempo para isso.

Ao Vladimir e à Thamires, da equipe de imprensa do Sana, que apoiaram o projeto facilitando toda a gravação do evento. Por um momento achei que não conseguiria gravar lá, mas vocês resolveram todos os problemas burocráticos.

À galera do UNA, meus amigos da época da escola. Sou grato por essa amizade, que sempre esteve presente tanto em momentos positivos como negativos. Vocês não só me ajudaram pessoalmente como também na produção de diversos trabalhos da universidade.

Ao Subsolo do Japonês, grupo de amigos que surgiu através do curso de japonês da UECE, vocês, além de oferecerem a companhia amiga, auxiliaram na produção do documentário, dando dicas sobre nomes e sobre outras coisas para deixar o filme melhor. Inclusive, Fortaleza Otaku foi o nome dado pela Brenda, que é parte desse grupo.

Ao Coral do ICA e todos os seus membros. Tenho que ressaltar o agradecimento ao coral porque minha experiência na UFC e na vida deu uma reviravolta depois que entrei no coral. O grupo me ajudou a ter mais motivação para ir para a universidade e para realizar as minhas atividades, agindo como o meu refúgio para quando eu me senti ansioso ou bem nervoso. Acredito que fiz amizades maravilhosas por meio dessa experiência, que sou muito feliz por ter tido antes de sair da UFC.

Obrigado a todos que fizeram parte, direta ou indiretamente, da minha formação!

RESUMO

O relatório técnico em questão apresenta o processo de produção para o desenvolvimento do documentário hipervídeo “Fortaleza Otaku”, desde a etapa de pesquisa e de concepção até a publicação do filme no Youtube, objetivando verificar a experiência que o contato com a cultura pop japonesa proporcionou na vida dos *otakus* fortalezenses, termo utilizado para designar os fãs dessa cultura. A pergunta motivadora para o projeto foi: “Como apresentar a experiência que a cultura pop japonesa proporcionou e ainda proporciona na vida dos *otakus* fortalezenses por meio da produção de um documentário audiovisual?”. Para tanto, primeiramente serão apresentados os conceitos e as técnicas utilizadas como base para a construção do filme, bem como a descrição do passo-a-passo para o desenvolvimento do documentário. Dentre alguns dos conceitos e algumas das técnicas utilizadas estão roteirização, hipervídeo, regra dos terços, harmonias cromáticas, diário de campo e correção de cor. Em relação a captação das imagens e do som, o “Fortaleza Otaku” teve o apoio da Escola Pública de Audiovisual da Vila das Artes e da TV Unifor. As dificuldades encontradas no processo estão ligadas a produção do filme em si, tendo como exemplo a aquisição de equipamentos de qualidade para a captação de imagem e de som e a grande quantidade de material gravado para ser analisado e editado na forma do documentário. Espera-se que o “Fortaleza Otaku” possa mitigar alguns pré-julgamentos ou estereótipos sobre a cultura *otaku* e que seja utilizado como base para outras pesquisas futuras, agindo como uma referência e um documento histórico sobre a temática. Ainda, almeja-se que o filme seja visto como uma maneira em que alguns jovens ou pessoas que sejam relacionadas a temática se sintam representados adequadamente. A edição do filme ocorreu através do *software* Sony Vegas Pro 16.0 e a produção dos *motion graphics* aconteceu por meio dos *softwares* After Effects CC 2018 e Blender 2.79. Para o desenvolvimento do filme, foram utilizados como referência autores como Puccini (2011), Nichols (2013), Ramos (2008) e Thompson (2011). O documentário “Fortaleza Otaku” pode ser acessado no link: <https://goo.gl/icTDwv>.

Palavras-chave: Documentário. Cultura pop japonesa. Otaku. Produção Audiovisual. Hipervídeo.

ABSTRACT

This technical report presents the development process of the hypervideo documentary named “Fortaleza Otaku”, since its research and design stage until its publication on Youtube, aiming to verify the experience that the contact with Japanese pop culture provided in the life of the otakus, term used to designate fans of this culture. The motivating question for the project was: "How to present the experience that Japanese pop culture has provided and still provides in the life of the otakus from Fortaleza city through the production of an audiovisual documentary?". To do so, firstly, the concepts and techniques used as a basis for the construction of the film, as well as the description of the documentary's development, step-by-step, will be presented. Among some of the concepts and some of the techniques used, we can use as example screenplay, hypervideo, rule of thirds, chromatic harmonies, fieldnotes and color correction. About image and sound capture, "Fortaleza Otaku" had the support of the Escola Pública de Audiovisual da Vila das Artes and TV Unifor. The difficulties encountered in the process are relative to the production of the film itself, taking as an example the acquisition of great quality equipment for image and sound capture and the large amount of recorded material to be analyzed and edited into a documentary form. It is hoped that “Fortaleza Otaku” may mitigate some pre-judgments or stereotypes about the otaku culture and that it be used as a basis for further research, acting as a reference and as a historical document on the subject. Still, it is hoped that the film is seen as a way in which some young people or people who are related to the subject feel properly represented. The film was edited using Sony Vegas Pro 16.0 software and motion graphics production took place through After Effects CC 2018 and Blender 2.79 software. For the development of the film, reference was made to Puccini (2011), Nichols (2013), Ramos (2008) and Thompson (2011). The documentary "Fortaleza Otaku" can be seen at the link: <https://goo.gl/icTDwv>.

Key-words: Documentary. Japanese Pop Culture. Otaku. Audiovisual Production. Hypervideo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fases da Pré-Produção de acordo com Puccini (2011)	37
Figura 2 – Tópicos do Projeto de Documentário do DOCTV IV	41
Figura 3 – Estrutura do Documentário	42
Figura 4 - Regra dos Terços	47
Figura 5 - Enquadramento 1	47
Figura 6 - Enquadramento 2	48
Figura 7 - Formulário de Participação do Sana como Imprensa	49
Figura 8 - Site do Vila das Artes	51
Figura 9 - Filmagem no Sana	60
Figura 10 - Delano e Cainan no Sana	61
Figura 11 - Momento de filmagem do interlúdio “Qual seu anime favorito?”	61
Figura 12 - Exemplo do uso redirecionamento de vídeos no Youtube	65
Figura 13 – Exemplo do uso do redirecionamento no Fortaleza Otaku	66
Figura 14 – Estrutura Final da trilha principal do documentário	67
Figura 15 - Ferramenta Color Balance do Vegas 16.0	68
Figura 16 - Ferramenta Color Curves do Vegas 16.0.....	68
Figura 17 - Imagem crua com problema de iluminação.....	69
Figura 18 - Imagem crua sem problema de iluminação	69
Figura 19 - Imagem após Color Curves.....	70
Figura 20 - Imagem após o Color Balance e Color Curves.....	70
Figura 21 - Robô Japonês em Pop Art.....	71
Figura 22 - Sol Japonês em Pop Art.....	71
Figura 23 - Representação das Cores Complementares	72
Figura 24 - Harmonia Complementar no Fortaleza Otaku	73
Figura 25 - Representação da Harmonia das Tríades	73
Figura 26 - Arte do título do Fortaleza Otaku	74
Figura 27 - Comic Block de Marta van Eck.....	75
Figura 28 - Hestina de Keithzo (7NTypes)	75
Figura 29 - Abertura da vinheta “Qual seu anime favorito?”	76
Figura 30 - Comic Kings de Darrell Flood.....	76
Figura 31 - Abertura da vinheta “Dicas de Cosplay”	77
Figura 32 - Nexa Light e Bold de Fontfabric	77

Figura 33 - Nexa em texto corrido	78
Figura 34 - Nexa na cartela dos nomes.....	78
Figura 35 - Nexa em inserção de texto	79
Figura 36 - Roboto Condensed de Christian Robertson	79
Figura 37 - Arial Condensed	80
Figura 38 - Print dos créditos finais	80
Figura 39 - Camera Track do Pikachu.....	81
Figura 40 - Modificação de Parâmetros	81
Figura 41 - Modelo de TV	82
Figura 42 - Exemplo de Cartela de Informação	83
Figura 43 - Inserção de Imagem	83
Figura 44- Os quatro planos de fundo	84
Figura 45 - Resolução 16:9.....	84
Figura 46 - Resolução 4:3 com plano de fundo animado	85
Figura 47 - Licença CC BY	86
Figura 48 - Licença CC BY NC	86

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Cronograma Antigo.....	52
Tabela 2 - Cronograma Atualizado	53

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 DOCUMENTÁRIO X CULTURA POP JAPONESA.....	16
2.1 Documentário.....	16
2.1.1 Definição	16
2.1.2 Documentários X Ficção	19
2.1.3 Roteiro e Documentário	21
2.2 Cultura Pop Japonesa.....	23
2.2.1 Definições e História.....	23
2.2.2 Elementos da Cultura Pop Japonesa.....	27
2.2.3 Cultura Pop Japonesa no Brasil.....	30
3 O PASSO-A-PASSO DO FORTALEZA OTAKU	35
3.1 Pré-Produção.....	35
3.1.1 Projeto do Fortaleza Otaku a partir do DOCTV IV	37
3.1.2 Estrutura do Documentário	41
3.1.3 Organização e Documentos.....	45
3.2 Produção	54
3.2.1 Conceitos.....	54
3.2.2 O Passo-a-Passo de Filmagem do Fortaleza Otaku.....	57
3.3 Pós-Produção	62
3.3.1 Montagem.....	63
3.3.2 Edição e Hipervídeo	64
3.3.3 Correção de Cor e Luz	68
3.3.4 Desenvolvimento dos Motion Graphics	70
3.3.5 Creative Commons	85
4 CONCLUSÃO.....	87
REFERÊNCIAS	89
APENDICE A – PROJETO DO DOCUMENTÁRIO A PARTIR DO MODELO DO DOCTV IV	94
APENDICE B – ROTEIRO DO FORTALEZA OTAKU USADO PARA A FILMAGEM. 101	

APENDICE C – CRONOGRAMA ANTIGO	104
APENDICE D – CRONOGRAMA ATUALIZADO.....	106
APENDICE E – MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ.....	107
APENDICE F – ROTEIRO DE EDIÇÃO	108
ANEXO A – EDITAL DO VILA DAS ARTES.....	139
ANEXO B – FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO DO EDITAL DO VILA DAS ARTES	147

1 INTRODUÇÃO

O relatório técnico em questão apresenta o processo de produção para o desenvolvimento do documentário hipervídeo “Fortaleza Otaku”, desde a etapa de pesquisa e de concepção até a publicação do filme no Youtube. O documentário carrega como temática a cultura pop japonesa em Fortaleza.

O documentário pode ser classificado como hipervídeo por conter uma trilha principal e alguns vídeos extras, que agem como complemento para a trilha principal. Esses vídeos podem ser acessados caso o espectador tenha interesse em conhecer mais sobre algum conteúdo abordado no filme que não tenha sido aprofundado.

O termo hipervídeo vem do conceito de hipertexto, o qual Comparato (2009, p.396) discute:

A partir de um site, de um lugar, clicamos em palavras-chave e de lá saímos para diversos outros sites por meio dos links (ligações) e navegamos na internet. Esse conjunto de textos, imagens, portas, janelas que vão se abrindo em nosso computador é chamado de hipertexto. [...] O hipertexto possui intertextualidade, velocidade, precisão, dinamismo, interatividade, acessibilidade, estrutura de rede, transitoriedade e organização multilinear.

O hipertexto torna possível para o usuário, que está lendo algo, ler coisas relacionadas, proporcionando uma leitura não-linear, o que gera diversas possíveis estruturas para a leitura. Ou seja, gera uma leitura se torna multilinear. O hipervídeo agrega a mesma ideia por meio da conexão de um vídeo base a diversos outros, gerando uma multilinearidade estrutural para o espectador do filme

O “Fortaleza Otaku” no total conta com um vídeo principal e quatro vídeos extras. O vídeo principal pode ser acessado no link: <https://goo.gl/icTDwv>. Os vídeos extras podem ser acessado nos links: <https://goo.gl/xxP1mk> (A Pesquisa de Ana Raquel), <https://goo.gl/mjvyNS> (Os Ilustradores), <https://goo.gl/hCbBZC> (Blenda, professora de mangá) e <https://goo.gl/Ff85K4> (Diego e a Henshin Gattai).

Analisando a situação do Japão após a derrota na segunda guerra mundial, de acordo com Amaral e Duarte (2008), observa-se que o país focou na sua restauração, optando pela industrialização em vez de militarismo ou de belicismo. Ao alcançar melhores condições, o Japão começou a produzir cultura de entretenimento, à qual incorporou traços da cultura ocidental reinventados em sua própria cultura. A partir disso, a imagem do Japão tradicional deu espaço para um Japão Moderno. A cultura pop japonesa refere-se às produções deste Japão modernizado.

Quando falamos de modernidade, usamos o conceito de Araújo (2006), que comenta que esse termo está relacionado ao período europeu posterior às grandes transformações sociais e políticas, que ocorreram desde o desenvolvimento do pensamento iluminista, a Revolução Industrial e a Revolução Francesa. Esses movimentos proveram um novo modo de se pensar e de se viver o social, e isso seria a modernidade. Tendo esse conceito como base, o Japão moderno é o Japão reinventado após transformações sociais e políticas advindas do contato do país com a cultura ocidental.

A partir do advento da internet para a população por volta do fim do século XX, surge um novo modo de comunicação e intensifica-se o processo de globalização, que é um fenômeno que “se refere a uma complexa série de eventos que têm redefinido a lógica da produção, do consumo, da comunicação e dos valores entre diferentes grupos de pessoas em todo o mundo, possibilitado por inovações tecnológicas dos meios de comunicação e de transportes ao redor do globo” (DIAS, 2010, p.2). A globalização interliga as partes do mundo, criando uma sensação de que o mundo diminuiu, proporcionando uma maior facilidade para comunicação e interação com pessoas em âmbito mundial. Então, se tornou mais fácil ter acesso a outras culturas.

Em meio a esse cenário, as pessoas passaram a ter contato com a cultura pop japonesa, cujas produções vêm se tornando populares ou mais famosas desde a década de 1980, de acordo com Sato (2005). No Brasil, as pessoas que começaram a desenvolver muito interesse na cultura japonesa se nomearam *otakus*, termo que tem um peso diferente do original japonês, que, de acordo com Barral (2000), designa pessoas fanáticas por um determinado assunto ao ponto de comprometer a sociabilidade.

É relevante pesquisar sobre o fenômeno em questão porque ele está em expansão. Um exemplo disso é o Sana, um evento da cultura pop japonesa que ocorre em Fortaleza, que, de acordo com Zaranza (2015), alcançou em sua edição de 2015 a marca de 70 mil visitantes em seus 3 dias de evento. E esse é só um exemplo da diversidade de eventos relacionados com o tema que acontecem no Ceará. O Sana possuía o acrônimo de Super Amostra Nacional de Animês, pois inicialmente era feita uma mostra de animações japonesas. Depois de alguns anos, o evento deixou de ter seu foco apenas na mostra, tornando-se então um evento multitemático. Por causa disso, o nome Sana perdeu o significado de seu antigo acrônimo.

Considerando a visão dos produtos da cultura pop nipônica no mercado brasileiro, é notável que o mercado de mangás, que são as revistas em quadrinhos japonesas, vem aumentando. Por exemplo, há mais de 70 títulos, de acordo com a editora Panini (2018), lançados e em lançamento só dessa editora. Já a JBC conta com mais de 160 títulos (JBC,

2018). Cada título constitui uma série com diversos volumes, o que possibilita afirmar que existem milhares de volumes à venda por editoras brasileiras. Além disso, há brasileiros lançando mangás no Japão. Machado (2011) aponta Thiago Furukawa Lucas (com pseudônimo de Kamiya Yuu) como o primeiro brasileiro a fazer sucesso no Japão. Vale ressaltar que, de acordo com Troca Equivalente (2013), Thiago Furukawa já teve seu mangá *No game No life* adaptado para anime em território nipônico.

Haja vista esse mercado em expansão aqui no Brasil, a produção de um documentário com essa temática torna-se uma importante maneira de resgatar a história desse fenômeno em Fortaleza a partir da fala e vivência de pessoas envolvidas com essa cena cultural.

Por meio de um documentário é possível ouvir de forma mais direta o que os *otakus* têm a discutir sobre a forma como essa cultura pop japonesa afetou e ainda vem afetando as escolhas, o cotidiano e o estilo de vida deles mesmos. E nesse cenário, delineia-se como problema de pesquisa: Como apresentar a experiência que a cultura pop japonesa proporcionou e ainda proporciona na vida dos *otakus* fortalezenses por meio da produção de um documentário audiovisual?

Quando mencionamos a palavra “experiência”, utilizamos como base Bondía (2002, p. 21): “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca”. Por meio do uso da preposição “nos”, o autor afirma que a experiência é um acontecimento que atravessa a pessoa, agindo como um fator importante e modificador na vida. Ainda sobre isso, Bondía (2002, p. 27) complementa:

Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida.

Considerando que cada experiência é singular, traçou-se como objetivo geral deste trabalho o desenvolvimento de um documentário audiovisual que apresenta a experiência que a cultura pop japonesa proporcionou na vida dos *otakus* de Fortaleza, de modo a evidenciar a singularidade vivenciada por cada *otaku* abordado e de modo a investigar os laços e os aspectos culturais que conectam Fortaleza ao Japão. Essa abordagem teve como proposta a compreensão sobre quais aspectos da vida dos *otakus* podem ter sido afetados após o contato com a cultura pop japonesa. Ao desenvolver o documentário a partir da abordagem “Eu falo (nós falamos) de nós para vocês” de Nichols (2013), busca-se uma auto representação desses personagens e de seus valores.

O segundo capítulo é dividido em duas partes. A primeira parte trata de definições e discussões acerca do documentário audiovisual. Já na segunda parte tem-se como assunto a cultura pop japonesa, que é a temática do documentário. Nessa segunda parte discutem-se aspectos como a criação, o desenvolvimento e as características dessa cultura. Autores como Nichols (2013), Ramos (2008), e Thompson (2011) foram utilizados como referência.

O terceiro capítulo trata da metodologia utilizada para o desenvolvimento do “Fortaleza Otaku”, sendo dividido em três etapas: Pré-Produção, Produção e Pós-Produção. Nesse capítulo é abordado tanto aspectos teóricos e técnicos relativos a cada uma dessas etapas, como também é apresentado o passo-a-passo da produção do filme. Dentre os autores utilizados como referência, Puccini (2011) é o mais abordado.

Por fim, no quarto capítulo está a conclusão deste relatório, onde é feito um apanhado geral do relatório e são expostas as maiores dificuldades para a realização do documentário, bem como o que se espera que o filme possa desencadear.

2 DOCUMENTÁRIO X CULTURA POP JAPONESA

Antes de adentrar na produção do documentário em si, esse capítulo apresenta o que foi utilizado como base para o desenvolvimento do filme. Isso porque, para o desenvolvimento tanto do documentário, como também deste relatório técnico acerca dele, a obtenção de dados acerca do tema do filme (cultura pop japonesa) e do formato do produto (documentário) é relevante para que seja possível produzir um material embasado.

Os conceitos mais relevantes podem ser resumidos em dois: documentário e cultura pop japonesa. Ambos os conceitos, assim como suas temáticas intrínsecas, serão definidos e discutidos no decorrer desse capítulo. Autores como Nichols (2013), Ramos (2008), Thompson (2011) e Canclini (1997) foram utilizados como referência.

2.1 Documentário

Nessa primeira parte, o assunto abordado será relacionado ao filme documentário, que é o tipo de produto que foi desenvolvido.

2.1.1 Definição

Considerando que este trabalho expõe a produção de um documentário, é importante começar pela definição do termo. Nichols (2013) comenta que a definição de "documentário" é sempre relativa ou comparativa a outro tipo de produção audiovisual: "define-se pelo contraste com o filme de ficção ou filme experimental e de vanguarda" (NICHOLS, 2013, p. 47).

Além desse aspecto comparativo, o conceito de documentário é comumente confundido com o estilo do "documentário clássico", que representa somente uma parte do que os documentários realmente são. Esse estilo clássico era o predominante nas décadas de 1930 e de 1940, tendo como características recorrentes o uso de voz-over¹ e, também, a imagem de que documentários são detentores do saber sobre o mundo ao qual retratam. Em outras palavras, os documentários eram vistos como a verdade. (RAMOS, 2008)

¹Voz over é um conceito de origem anglo-saxã que designa a fala fora-de-campo que assere. Refere-se particularmente à voz sem corpo, personalidade ou identidade, que enuncia fora-de-campo na narrativa documentária (alguns críticos a chamam de 'voz de Deus') (RAMOS, 2008, p.407).

Contudo, com o decorrer do tempo, esse estilo clássico deixou de ser a principal representação do conceito de documentário. É possível afirmar que "o documentário, portanto, se caracteriza como narrativa que possui vozes diversas que falam do mundo, ou de si" (RAMOS, 2008, p.24). Não se trata apenas de uma voz detentora da verdade, mas de diversas vozes que falam sobre algo.

Lins e Mesquita (2008) ainda comentam que os documentários são produções que, ao invés de objetivarem grandes análises ou situações amplas, buscam os seus temas por meio do recorte mínimo, proporcionando um material que aborda experiências e expressões estritamente individuais.

Em meio a esse cenário de diversos tipos de definições, Nichols (2013) comenta que poderíamos chamar documentário de "conceito vago", pois da mesma forma que diversos meios de transportes são classificados como veículos, os filmes classificados como documentário são diversos e alguns nem se assemelham. O motivo para que alguns não possuam estilo semelhantes a outros é explicado pelo fato de que "os documentários não adotam um conjunto fixo de técnicas, não tratam de apenas um conjunto de questões, não apresentam apenas um conjunto de formas ou estilos" (NICHOLS, 2013, p.48).

E isso é positivo ou negativo? Ramos (2008, p.22) acredita que isso é vantajoso, pois o termo documentário se torna "um conceito carregado de conteúdo histórico, movimentos estéticos, autores, forma narrativa, transformações radicais, mas em torno de um eixo comum". Ou seja, é um conceito bem diversificado e amplo, que é unido por esse eixo comum, referindo-se ao que há de comum entre os documentários. O que há de comum é o fato deles serem:

uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera, acompanhadas muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruídos, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós, espectadores) em busca de asserções sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo uma coisa ou uma pessoa. (RAMOS, 2008, p.22)

Nichols (2013) acrescenta que os documentários estimulam no público a epistemofilia (o desejo de saber). E isso acontece por meio da transmissão de "uma lógica informativa, uma retórica persuasiva, uma poética comovente, que prometem informação e conhecimento, descobertas e consciência" (NICHOLS, 2013, p.70).

Além disso, o termo documentário tem enraizado em si a capacidade de nos transmitir uma impressão de autenticidade no que está sendo apresentado, o que pode ser notado mais facilmente em filmes documentários que possuem uma imagem fílmica bruta com uma aparência de movimento. Isso faz com que as imagens gravadas pareçam ser "reais". Ou seja,

o documentário parece carregar a verdade consigo. Um exemplo para isso é o filme *A Bruxa de Blair* (1999), que é um filme de ficção que se utilizou de algumas convenções de documentário na sua construção com o intuito de proporcionar credibilidade histórica ao filme. Ainda, foi utilizada a fala de especialistas e outras referências confiáveis como forma de divulgação do filme, o que só fortificou a imagem de que o filme não era fictício. Por isso, pode-se afirmar que ao se utilizar de aspectos estilísticos do filme documentário, o filme de ficção aparenta contar uma verdade. (NICHOLS, 2013).

Mesmo que ambos os filmes (ficção ou não-ficção) objetivem convencer o espectador de que a "verdade" que é apresentada no filme é confiável, essa característica é encorajada nos documentários. E, para que sejam considerados confiáveis, os documentários usam da persuasão de que um ponto de vista ou enfoque é preferível em relação a outros. (NICHOLS, 2013).

Contudo, isso não significa que os documentários carregam a verdade, ou que temos que acreditar veementemente em tudo que nos é apresentado no filme. Em relação a isso, Puccini (2011, p.43) comenta que "não interessa a verdade no que se diz, mas a expressão do momento [...]". E Ramos (2008, p.29) aponta que "existem documentários com os quais concordamos, documentários dos quais discordamos, documentários que aplaudimos e documentários que abominamos. Um documentário pode ou não mostrar a verdade (se é que ela existe) sobre um fato histórico".

Além disso, um documentário pode falar sobre algo que não é real ou não tem uma comprovação científica. Por exemplo, a existência de um documentário sobre mulas-sem-cabeça não seria estranha. Há dezenas de documentários sobre seres de outros planetas (defendendo sua existência) e sobre seres paranormais. Isso não significa que esses seres não existem, mas que o fato de existir um documentário sobre um assunto não faz desses seres algo real. Vale ressaltar que se o documentarista demonstra e afirma ter um compromisso com fatos verídicos, um documentário que não atende essas expectativas pode até ser chamado de "mentiroso" por espectadores, mas não deixaria de ser considerado um documentário. (RAMOS, 2008).

Nichols (2013) acrescenta que os espectadores geralmente sabem que um documentário não é uma transcrição fiel da realidade, mas sim um tratamento dela. Por isso mesmo que pessoas discordam, concordam, gostam ou desgostam de documentários.

2.1.2 Documentários X Ficção

Ramos (2008) comenta que ao retirarmos da definição de documentário os "conceitos malas" (verdade, objetividade e realidade), a definição fica simples. E, considerando que, de acordo com Nichols (2013), alguns documentários utilizam muitas práticas ou convenções que são comumente associadas aos filmes de ficção (como a encenação, o ensaio e a interpretação) surge a questão: o que diferencia um filme documentário de um filme de ficção?

Para Nichols (2013), todo filme pode ser considerado um documentário. Isso porque até mesmo a ficção mais extravagante de todas evidencia a cultura que a produziu e reproduz a aparência das pessoas que estão contidas nela.

Filmes de ficção também podem representar o mundo que já ocupamos e vivemos. Por isso, para diferenciar os dois tipos de filmes, Ramos (2008, p.22) comenta que, "ao contrário da ficção, o documentário estabelece asserções ou proposições sobre o mundo histórico". E, além disso, o autor acrescenta que poderíamos dizer que o documentário pode ser definido a partir da intenção do autor em fazer um documentário. E essa intenção é clara no sentido de que, de acordo com o autor, no cotidiano não ficamos confusos em saber se um filme é um documentário ou ficção.

A palavra-chave para um documentário é representação, especificamente a representação do mundo em que vivemos. Por meio desse tipo de filme nos é oferecida uma representação reconhecível do mundo com o uso de imagens e de áudio que registram situações, lugares ou pessoas que também poderíamos ver e reconhecer fora do cinema. É importante ressaltar que mesmo com todo esse poder, uma imagem não consegue dizer tudo o que queremos saber sobre o que aconteceu. E, além disso, uma imagem pode ser alterada tanto durante como após o fato registrado, sejam por meios convencionais, como também por meios digitais. (NICHOLS, 2013).

A representação que acontece nos filmes documentários ocorre de forma semelhante ao modo que um advogado representa os interesses de um cliente: nos é apresentado um ponto de vista e algumas provas para fortalecer a argumentação. Por isso, utiliza-se muito da retórica, que é definida por Aumont e Marie (2007, p.257) como "o conjunto de procedimentos da arte de bem falar e de convencer. Não existe uma retórica do cinema propriamente dita, mas o cinema é um dos lugares onde se exerce o retórico, concebido como formatação ativa e surgimento da significação".

Nichols (2013) expõe que as provas utilizadas pelos documentários para fortalecer a argumentação podem ser de três tipos: ética, emocional e demonstrativa. A prova ética é a que proporciona uma impressão de que é confiável e possui credibilidade, seja pelo uso de uma fonte confiável ou um bom uso da retórica. A prova emocional é a que apela para as emoções do público, com o intuito de comover, o que deixa o espectador favorável a um ponto de vista. A prova demonstrativa é a que usa de raciocínio lógico ou uma demonstração real para convencer o público. Essas provas, de acordo com Puccini (2011), podem aparecer em formatos como entrevistas, depoimentos, tomadas in loco, imagens de arquivo, imagens gráficas, etc.

Rabiger (2005) afirma que as provas que fortalecem uma argumentação podem ser hierarquizadas. Para o autor, as provas mais eficazes são as comportamentais, que se referem ao momento em que a pessoa sente a experiência em seu próprio corpo, e as visuais, que são relativas ao momento em que a pessoa vê a ação acontecer. Por isso, a filmagem de eventos ou de ações pode ser mais importante para a credibilidade de um documentário do que o simples relato em uma entrevista, pois Rabiger (2005) acredita que, quando comparada com as provas comportamentais ou visuais, a prova ou evidência da fala é a menos digna de crédito.

Um outro aspecto comum em documentários é o uso da montagem² de evidência³. Ramos (2008) comenta que, enquanto os filmes de ficção normalmente se articulam cronologicamente ou por meio de uma lógica entre acontecimentos, os filmes documentário se articulam na exposição lógica de provas que atuam como argumentos para fortalecer o ponto de vista, essa é a montagem de evidência. Por isso, no documentário, a cronologia ou a lógica entre espaço e tempo podem ser deixadas de lados sem atrapalhar o sentido do filme. Nichols (2013) ressalta que outro fator importante para fortalecer o ponto de vista, tal como o poder de persuasão do filme, é a trilha sonora.

Em resumo, exatamente por trabalhar com um ponto de vista, o documentário não é objetivo, mas sim subjetivo. Por isso, o objeto apresentado no filme não é apresentado em sua completude, mas somente um ponto de vista dele. Então, palavras como verdade, objetividade e realidade não podem ser usadas para definir o estilo do filme documentário.

²“A definição técnica da montagem é simples: trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos do filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão” (AUMONT; MARIE, 2007, p.195-196).

³“Em vez de organizar os cortes para dar a sensação de tempo e espaço únicos, unificados, em que seguimos as ações dos personagens principais, a montagem de evidência organiza-os dentro da cena de modo que se dê a impressão de um argumento único, convincente, sustentado por lógica” (NICHOLS, 2013, p.58).

2.1.3 Roteiro e Documentário

Inicialmente, um documentário buscava pelo registro da realidade em seu estado bruto. Para que isso acontecesse, era recomendado gravar seguindo um processo de filmagem espontânea. Isso fez o uso de roteiro para guiar as filmagens de um documentário não só algo dispensável, mas também algo que "destruiria" a espontaneidade. Deve-se gravar muitas imagens para poder produzir um filme sem roteiro. E, então, o material total deve ser analisado e organizado no processo de montagem. Nesse cenário, um documentário se torna produto de um árduo trabalho da montagem. O filme só começava a tomar alguma forma na montagem. (PUCCINI, 2011).

Por isso, Puccini (2011) comenta que para fazer um documentário antigamente só era necessário ligar a câmera e ter uma "sensibilidade" do que gravar. Contudo, o autor ressalta que diversos documentaristas e teóricos acreditam que a preparação também é importante. E essa preparação pode ser trabalhada com o desenvolvimento de um roteiro de cinema, que é uma forma de escrita dramática que surgiu com "o aumento da metragem dos filmes (que passam do formato curta-metragem ao longa-metragem) e o crescente domínio das técnicas narrativas próprias do cinema" (PUCCINI, 2011, p.13).

Sobre gravar sem preparação ou roteiro, Rabiger (2005, p.59) expõe: "Como acontece com tudo, se não temos preparação suficiente, tudo nos surpreenderá, porque tudo terá o mesmo valor. Terminamos filmando tudo o que se move e depois vamos para a sala de corte e tentamos criar o formato do filme. É muito, muito difícil". Nesse cenário, com a consolidação do cinema no mercado e o desenvolvimento de filmes mais complexos, foi necessário adotar um modelo de escrita voltado para o meio audiovisual, e esse é o roteiro.

Comparato (2009, p.27) define roteiro basicamente como "forma escrita de qualquer projeto audiovisual". Já Rodrigues (2007), define como:

Um roteiro é uma história contada com imagens, expressas dramaticamente em uma estrutura definida, com início, meio e fim, não necessariamente nessa ordem. Se, ao lermos um roteiro, tivermos dificuldades em visualizar a cena, certamente ele tem problemas. Um bom roteiro não é a única condição para o planejamento eficiente do tempo e do custo de filmagem, mas contribui para que o filme seja preparado de modo mais adequado. (p.50)

Em documentários, roteirizar significa recortar, selecionar e estruturar eventos dentro de uma ordem que encontrará seu começo e fim, o que torna mais fácil saber o que gravar, como agir e como visualizar o produto final de certa forma. Enquanto na ficção se tem "controle" de tudo, no documentário esse controle vai sendo adquirido. Como mencionado

anteriormente, sem o uso de roteiro, na montagem era adquirido o controle pelo filme. Por isso, a escrita do roteiro nasce de um desejo pela montagem (pelo controle), o que faz do roteiro um esforço importante para conseguir o controle. (PUCCINI, 2011).

No roteiro são feitas atividades como: escolha do tema (recorte da realidade), definição de personagens e de vozes (enquadradas no recorte da realidade), escolha de locações e de cenários, definição de cenas⁴, elaboração de planos de filmagem, enquadramentos⁵, equipamentos e som. Contudo, é importante mencionar que o documentário é um gênero em que o imprevisto pode desempenhar um papel tão importante quanto o do que é previsto ou cuidadosamente planejado. Por isso, o roteiro não deve agir como uma amarra, mas sim como um guia. (PUCCINI, 2011).

Além disso, Rabiger (2005) comenta que, quando se sabe o que se quer produzir ou gravar, o roteiro é fundamental para conseguir atrair a atenção do espectador, o que torna mais óbvia a importância do seu uso. Ainda sobre o assunto, Comparato (2009) ressalta:

É ilusão pensar que o documentário não necessita de um trabalho profundo de pesquisa, roteiros e documentação. O profissional, ou amador, deve ter conhecimento exato do material que documentará. Também deve ter noção das capacidades audiovisuais que terá à sua disposição. Enfim atualmente será muito ingênuo aquele que sair com uma câmera na mão e uma ideia na cabeça, sem um plano predeterminado. (p.329)

No capítulo seguinte trataremos sobre as etapas de desenvolvimento do roteiro deste projeto, bem como sobre a sua utilidade para a execução da produção.

⁴ Cena é “o lugar imaginário onde se desenrola a ação” (AUMONT; MARIE, 2007, p.45). E cena, também, “é um momento facilmente individualizável da história contada (como a sequência)” (AUMONT; MARIE, 2007, p.45). Por isso, o termo carrega dois sentidos principais no cinema: o de lugar e o de fração da história.

⁵ “A noção de quadro (moldura) era familiar à pintura, e a fotografia a havia prolongado, notadamente tornando manifesta a relação entre o quadro do instantâneo e o olhar (do fotógrafo) que a foto traduz. Mas as palavras “enquadrar” e “enquadramento” apareceram com o cinema, para designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo. [...] a palavra “enquadramento” veio a designar valores topológicos ou expressivos do quadro” (AUMONT; MARIE, 2007, p.98).

2.2 Cultura Pop Japonesa

A segunda parte do referencial teórico refere-se à temática escolhida para o documentário ao qual este trabalho discorre, a cultura pop japonesa.

2.2.1 Definições e História

O que seria essa cultura pop japonesa? Primeiramente vamos iniciar pela definição de cultura. Thompson (2011) comenta sobre a existência de duas concepções de cultura: descritiva e simbólica. A descritiva define a cultura como um conjunto de valores, crenças, costumes, convenções, e hábitos de um agrupamento, de uma sociedade específica ou de um período histórico. Já a concepção simbólica descreve os fenômenos culturais, que são fenômenos simbólicos. Nesta concepção a cultura é definida como o modo em que os seres interpretam ou utilizam diversos símbolos consigo mesmos e com outras pessoas. Esses símbolos podem ser textos, imagens, artefatos, linguagens, dentre outros.

A partir dessas concepções, Thompson (2011) desenvolve a concepção estrutural, que fala o mesmo da cultura simbólica, mas acrescenta que os fenômenos culturais estão inseridos em contextos sociais estruturados. Ou seja, o contexto social da pessoa também afeta o modo como ela interage com as formas simbólicas. Por exemplo, o que um brasileiro pensa sobre o arroz pode ser diferente do que o japonês pensa sobre o arroz. O mesmo objeto pode ser interpretado e visto de formas diferentes, pois as pessoas vivem em contextos diferentes.

Em resumo, a cultura tem relação com as formas simbólicas, como as coisas ganham seus significados. Mas onde estariam estas formas simbólicas? Elas podem ser encontradas tanto em conversas com outras pessoas, transmitindo-se no *boca-a-boca*, como também pelos meios de comunicação, que possuem tipos de transmissões diversificados, pois cada meio de comunicação possui um funcionamento diferente. Por exemplo, há meios de comunicação que transmitem apenas formas sonoras (rádio), outros que transmitem formas audiovisuais (televisão) e, ainda, outros que transmitem formas escritas (jornais ou livros).

Haja vista o desenvolvimento tecnológico, as formas simbólicas adquiriram o potencial de serem transmitidas para uma grande quantidade de pessoas ao mesmo tempo através dos meios de comunicação de massa, o que é mais eficiente do que uma transmissão *boca-a-boca*. Nesse cenário, o conceito de comunicação de massa surge. Sobre isso, Thompson (2011) diz:

A comunicação de massa é, certamente, uma questão de tecnologia, de mecanismos poderosos de produção e transmissão; mas, também, é uma questão de formas simbólicas, de expressões significativas de vários tipos, que são produzidas, transmitidas e recebidas por meio de tecnologias desenvolvidas pela indústria da mídia. Assim, a emergência e o desenvolvimento da comunicação de massa pode ser vista como uma transformação fundamental e contínua das maneiras como as formas simbólicas são produzidas e circulam nas sociedades modernas. (p.167)

Então, as formas simbólicas, além de transmitidas, são produzidas por esses meios que comunicam a diversas pessoas ao mesmo tempo. Vale ressaltar que Thompson (2011) expõe que o termo “massa” deriva exatamente do fato de que as mensagens transmitidas pelas indústrias da mídia têm o potencial de alcançar audiências relativamente amplas. Contudo, estar ao alcance das pessoas não significa que todas elas recebem e assimilam de fato as mensagens: “[...] o ponto importante sobre a comunicação de massa não é que um determinado número ou proporção de pessoas receba os produtos, mas que os produtos estão, em princípio, disponíveis a uma pluralidade de receptores” (THOMPSON, 2011, p.287).

Um problema visto no termo “massa” pode ser encontrado no fato de que ele sugere que as audiências são um amontoado indiferenciado e inerte de pessoas, uma massa de pessoas. Porém, ao nos atentarmos à concepção estrutural de cultura, as formas simbólicas são transmitidas para pessoas específicas, cada uma com um contexto sócio-histórico específico. Por isso, cada pessoa interpreta as mensagens de uma forma diferente, relacionando-as com aspectos do seu cotidiano ou da sua vivência específica. Além disso, as pessoas recebem as mensagens advindas destes meios de comunicação de massa com graus diferenciados de concentração, o que pode também afetar a recepção e interpretação das mensagens.

Dentre os diversos tipos de culturas que são transmitidas neste cenário descrito acima, encontra-se a cultura pop, a qual é importante ser discutida antes de adentrar na cultura pop japonesa. Sobre a cultura pop, Luyten (2005, p.7) discorre:

A palavra ‘pop’ provavelmente é um dos termos mais bem-sucedidos nos Estados Unidos durante os anos 60 e 70 e ficou relacionada especialmente à música ouvida pelos jovens - a pop music. Por outro lado, por meio das obras de arte de Roy Lichtenstein, que se inspirou nas histórias em quadrinhos para suas pinturas, o termo pop art passa a ser conhecido e traz sentido de que a arte também tende a seguir o que é transmitido pelos meios de comunicação e pela publicidade, além de se tornar popular.

Então, o pop é um termo que abrange não só um estilo musical, mas também produções advindas da mídia ou que seguem o que é popular nos meios de comunicação e na publicidade, relacionando-se à etimologia da palavra (pop vem de popular).

E a cultura pop japonesa? Para poder dar início a discussão relativa à cultura pop japonesa, escolhemos primeiramente uma abordagem histórica, pois o cenário que precedeu é importante para a formação dessa cultura.

O Japão é um país isolado, geográfica e culturalmente. Tendo mais de dois mil anos de realizações e de transformações, o Japão possui uma grande história, que, todavia, praticamente não tem relação com outras nações. O país permaneceu mil e quinhentos anos quase intocado, isso pode ser explicado pelo fato de que, de acordo com Sato (2005), o país é uma ilha. Além disso, a autora menciona:

Quando Marco Polo chegou à China, trouxe ao Ocidente informações muito superficiais sobre a existência de uma ilha com tesouros desconhecidos, que Kublai Khan tentou conquistar com uma malsucedida investida naval, destruída em uma tempestade com fortes ventos que deram origem à expressão 'camikase' (SATO, 2005, p.28).

Por isso, além de ser uma ilha, a condição geográfica ao redor do país tornava complicada a aproximação de transportes marítimos.

Além do isolamento por fatores geográficos, o Japão adotou uma política isolacionista após ter se tornado possível para estrangeiros adentrarem no território do país por meio marítimo. Contudo, o isolacionismo termina por volta de 1853 devido a políticas estadunidenses, por meio do almirante Matthew Calbraith Perry, acompanhado por uma frota de nove embarcações. Os estrangeiros chegaram ao país desafiando a política isolacionista adotada e forçando o sistema, já enfraquecido, a ser encerrado. Ainda, os estrangeiros fizeram uma série de tratados com grandes potências estrangeiras serem assinados (INSTITUTO ISHINDO, 2014).

Em sequência a isso, iniciou-se a Era Meiji, em homenagem ao Imperador Meiji, quando o Japão focou no desenvolvimento bélico e na alfabetização da população. Sobre esse período, Sato (2005, p. 28) expõe:

Com a Restauração Meiji, a necessidade de desenvolver a economia e a industrialização do país resultou na abertura dos portos e na receptividade a novas tecnologias e influências culturais do exterior. Assim como ocorreu dois séculos e meio antes, não demorou muito para que o Ocidente 'redescobrisse' o Japão.

Após algumas décadas, o Japão foi derrotado na segunda guerra mundial. Contudo, após esta derrota, Amaral e Duarte (2008) comentam que o país focou na sua restauração, optando pela industrialização ao invés do militarismo ou do belicismo. De acordo com as autoras, essa escolha foi um dos fatores que levou o país ao nível de superpotência. Ao alcançar melhores condições, o Japão começou a produzir cultura de entretenimento, a qual

possui traços da cultura ocidental reinventados em sua própria cultura (que foi possível por causa do contato que o Japão teve com culturas estrangeiras). Os aspectos da cultura ocidental inseridas na cultura japonesa serão discutidos mais adiante. Essa nova cultura que foi formada construiu uma nova imagem do Japão, sobre isso:

A imagem tradicional do Japão, ligada à ética do bushido, dos samurais e catanas, quimonos de seda, gueixas, bonsais, templos e cerejeiras em flor, aos poucos foi dando lugar a uma imagem mais moderna, porém não menos curiosa, de um país voltado à reconstrução do pós-guerra, cada vez mais ocidentalizado em sua forma, mas revelando aspectos tão antigos quanto os das imagens tradicionais. Não são mais as gravuras ukiyo-e que passam essas imagens ao Ocidente, mas histórias em quadrinhos com personagens caricatas, de corpos magros, olhos grandes e cabelos espetados. Não são mais os filmes de Akira Kurosawa e seus cativantes épicos de samurais e ronins, mas filmes de qualidade discutível com monstros gigantescos destruindo Tóquio, que dão ao mundo ocidental uma curiosa amostra do que é considerado popular nas salas do outro lado do mundo. (SATO, 2005, p.28)

A partir disso, a imagem do Japão tradicional deu espaço para um Japão moderno. A cultura pop japonesa refere-se às produções deste Japão moderno.

Sobre a modernidade, como já antes discutido, Araújo (2006) comenta que o termo está relacionado ao período europeu posterior a grandes movimentos que proporcionaram transformações políticas, as quais proveram um novo modo de se pensar e de viver o social. Por isso, ao falar de Japão moderno, descrevemos o Japão reinventado após transformações sócio-políticas advindas do contato do país com culturas estrangeiras. Acrescentando à definição de Araújo (2006), tem-se a de Thompson (2011, p.167):

O que define nossa cultura como 'moderna' é o fato de que a produção e a circulação das formas simbólicas se tornaram, desde o fim do século XV, cada vez mais e de uma forma irresistível, parte de um processo de mercantilização e transmissão que é, agora, de caráter global.

As produções do Japão moderno não eram somente uma demanda interna do país. Sato (2005) comenta que essas produções se tornaram material de exportação do Japão para o mundo. Os meios de comunicação de massa vão ter um papel importante na difusão dessa cultura pop japonesa.

Haja vista o advento dos meios de comunicação eletrônicos e, em sequência, digitais, o acesso a outras culturas foi facilitado, o que tornou a gama de possibilidades para o consumo simbólico maior. Dias (2010, p.3) expõe que "os atributos característicos formadores das identidades nacionais sofrem influência das consequências que o fenômeno de globalização tem gerado sobre o sistema de Estados nacionais existente". Em meio a isso, a formação de uma identidade nacional sofre influência de diversas culturas.

Sato (2005) afirma que a televisão foi o meio de comunicação pelo qual vários países do mundo tiveram acesso à cultura nipônica moderna, a qual chamamos de cultura pop japonesa. Dentre esses países, encontra-se o Brasil. Siqueira (2009) comenta que a televisão está na intimidade dos lares, independentemente da classe social. Por isso é um meio com o potencial de alcançar uma grande quantia de espectadores. “Desde a década de 1960, os brasileiros se acostumaram a assistir tokusatsu⁶ e animes que eram exibidos por emissoras como a Tupi, Bandeirantes, Manchete, Globo, SBT e Record” (SIQUEIRA, 2009, p.9).

2.2.2 Elementos da Cultura Pop Japonesa

Considerando que a cultura pop japonesa possui elementos inspirados em elementos de outras localidades, resultando em uma cultura que é difundida para diversas regiões do mundo, se tornando popular não só no país de origem, Canclini (1997, p.348) elucida:

Todas as artes se desenvolvem em relação com outras artes: o artesanato migra do campo para a cidade; os filmes, os vídeos e canções que narram acontecimentos de um povo são intercambiados com outros. Assim as culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento.

Por isso, podemos ponderar que a cultura não está presa a uma localidade específica e que a cultura pop japonesa é resultado de uma hibridização cultural. Através da incorporação de elementos culturais de outras localidades à cultura japonesa, desenvolveu-se uma nova cultura.

Luyten (2005) comenta que a cultura pop japonesa aparece em diversas formas de expressão, por exemplo: “aspectos da música popular (como enka), karaokê, videogames, desenhos animados (animês⁷), filmes, novelas de TV, entre outras” (LUYTEN, 2005, p.8). Esses diversos elementos são os que formam a cultura pop japonesa.

Mas, como as culturas externas afetaram as produções japonesas? Por exemplo, em relação aos quadrinhos japoneses (mangás), Barbosa (2005) expõe que eles surgem a partir do contato com a Inglaterra. Sobre isso:

Charles Wirgman, um inglês que havia trabalhado no Punch, cria, por volta de 1868, o Japan Punch, que trazia charges e cartuns com humor e irreverência. Dessa

⁶ Amaral e Duarte (2008) definem *tokusatus* como séries ou filmes feitos para a televisão. De acordo com Nagado (2007), o termo em tradução literal significa efeitos especiais, por isso era um termo utilizado para qualquer tipo de filme em que havia efeitos especiais. Porém, posteriormente a palavra passou a compreender apenas os filmes ou os programas de TV *live-action* (com atores) que apresentam histórias de monstros ou de heróis japoneses, tendo como exemplos famosos: Godzilla, Ultraman, Jaspion, Super Sentai e Kamen Rider.

⁷ As duas grafias (animê e anime) estão corretas. Disponível em: <http://www.animatix.com.br/materias.php?cd_secao=42>. Acesso em: 30 nov. 2018.

maneira, os japoneses entram no mundo dos quadrinhos, vendo um humor de forma narrativa que não era a sua, mas que com o tempo conseguiram adaptar. (BARBOSA, 2005, p.109)

Esse pode ter sido o primeiro quadrinho japonês, proveniente da primeira edição do Japan Punch, porém esses quadrinhos não tinham o formato nem a linguagem dos mangás que conhecemos. Nagado (2007) afirma o mangá só adquire a linguagem visual e narrativa, da maneira em que é conhecido, nos anos de 1950 por meio de Osamu Tezuka, que é considerado um divisor das águas tanto nos quadrinhos como na animação.

A partir de suas produções, Tezuka não só tornou o mangá popular, como também criou o estilo característico dos quadrinhos japoneses, que é usado como base até hoje em dia. Nagado (2007) e Sato (2005) comentam que Tezuka adquiriu o título de Deus do Mangá.

Atraído pelos filmes de Chaplin e pelos desenhos animados da Disney, começou a desenhar ainda criança, com a ambição de se tornar animador. Em 1947, Tezuka entrou na Faculdade de Medicina de Osaka e ao mesmo tempo iniciou uma carreira como desenhista de mangá, uma vez que os estudos e as limitações materiais e financeiras não lhe permitiram se tornar animador. (SATO, 2005, p.33)

Um dos primeiros sucessos do mangaká⁸ foi Shin Takarajima, A nova ilha do tesouro, que é um *storyboard* de uma animação com balões de falas e onomatopeias. Andrade (2016) informa que essa técnica (o *storyboard*) consiste no desenho de como seriam os enquadramentos e as disposições dos objetos em uma cena. Basicamente, o *storyboard* é uma versão em quadrinhos de um produto audiovisual a ser produzido, servindo como um método para auxiliar gravação de cenas.

Sato (2005) expõe que Tezuka, ao utilizar a técnica do *storyboard* em sua animação, revolucionou os quadrinhos japoneses de forma não intencional. Isso porque o mangaká apenas objetivava contar uma história de animação. “Sua frustração em não poder realizar o desenho animado reverteu positivamente, trazendo ao mangá técnicas copiadas do cinema, ainda hoje muito utilizadas por todos os desenhistas” (SATO, 2005, p.33).

Além disso, Tezuka começou com o famoso estilo de personagens com grandes e brilhantes olhos. Nagado (2007) expõe que esse estilo foi inspirado em Bambi (1942) e na maquiagem do teatro tradicional japonês, Takarazuka⁹.

É interessante ressaltar que, para a formação do conhecido visual dos personagens, Tezuka se embasou tanto em um teatro tradicional de sua região, como também num produto

⁸ Mangaká (漫画家) significa cartunista, ou quadrinista, de mangás. Tradução nossa.

⁹ “Fundado em 1914, inclui elementos derivados dos shows musicais, do cabúqui e do nô, cuja principal característica é a presença de mulheres interpretando papéis femininos e masculinos, o que influenciou de maneira decisiva na construção de heroínas de olhos grandes e brilhantes de Osamu Tezuka” (ANDRAUS, 2005, p. 68).

estrangeiro, criando algo novo como resultado. Isso é relacionável a Canclini (1997), pois o autor afirma que as culturas perdem a relação exclusiva com o seu território originário.

Essa incorporação simbólica de elementos de outras culturas não dissolve a cultura nacional de cada país, mas sim a hibridiza. Canclini (1997) chama o resultado disso de culturas híbridas. “A modernização diminui o papel do culto e do popular tradicionais no conjunto do mercado simbólico, mas não os suprime. Redimensiona a arte e o folclore, o saber acadêmico e a cultura industrializada, sob condições relativamente semelhantes” (CANCLINI, 1997, p.22).

Voltando a Osamu Tezuka, do mesmo modo que ele foi importante para os mangás, ele também foi para os animês, animações japonesas. O mesmo visual que ele desenvolveu nos mangás foi levado para os animês, o que tornou as mídias semelhantes no visual dos desenhos. Sato (2005, p.36) sobre o trabalho de Tezuka comenta: “A extensa obra de Tezuka, que inclui milhares de personagens criadas para vários títulos só na área de quadrinhos, também teve a mesma repercussão na área de animação, onde produziu diversas séries, longas, curtas e experimentais”.

Uma outra inovação do mangaká foi a produção de animês para o cinema, tendo adultos como público-alvo. Tanto os animês como os mangás no Japão não são voltados apenas para o público infanto-juvenil, mas possuem produções para toda a faixa-etária da população. “Os autores japoneses sempre consideraram o mangá como uma mídia para todos, criando uma imagem sem paralelos no Ocidente” (NAGADO, 2007, p.13). Sobre isso, Barral (2000, p.120) também comenta:

Os estrangeiros que vão ao Japão pela primeira vez sempre se espantam de ver adultos lerem no metrô revistas de histórias em quadrinhos, os mangás. No Ocidente, a história em quadrinhos é muitas vezes considerada um passatempo menor, permitindo às crianças e aos adolescentes, mas em nenhum caso digno de adultos. No Japão, ao contrário, a história em quadrinhos é um gênero para todos; em 1997 gerava 21,6% do número total de negócios editoriais e representava, em volume, 37% de todas as publicações japonesas. Há mais de 270 periódicos de histórias em quadrinhos em circulação, dos quais 75% (em número de títulos) destinam-se a leitores adolescentes ou adultos.

Por isso o mercado da cultura pop japonesa não está destinado apenas a crianças, mas a uma gama diversificada de faixa-etárias. Pode-se afirmar que dentro da própria cultura moderna nipônica há segmentações.

2.2.3 Cultura Pop Japonesa no Brasil

Como já discutido, com a globalização e os meios de comunicação de massa se torna possível o acesso de diversas formas simbólicas dos locais mais longínquos do planeta. Nesse cenário, a cultura pop japonesa chega ao Brasil, formando os *otakus*.

Antes de ter seu significado vinculado à cultura pop japonesa, *otaku* tinha dois significados. Sobre isso, Barral (2000, p.25) explica:

Em japonês, o termo *otaku* possui dois significados primordiais, que já existiam na língua antes do aparecimento do fenômeno em si. O primeiro corresponde a leitura de um dos caracteres japoneses utilizados para designar a habitação, o lugar onde vive. O segundo significado da palavra é uma extensão do primeiro sentido: é um tratamento impessoal de distanciamento que os japoneses utilizam quando precisam dirigir-se a alguém sem, contudo, desejar aprofundar a relação travada. É uma forma de tratamento de vizinhança, como na França se dirige a um açougueiro ou a um policial. *Otaku* é “em casa”, como quando dizemos: “Dê lembranças em casa!”, ou: “Em casa vai tudo bem?”.

Barral (2000) acrescenta que o termo *otaku* foi utilizado para representar uma nova juventude que surgia no Japão. Isso porque o termo contém, na mesma palavra, duas características relativas a esse grupo: aversão por aprofundar relações pessoais e a preferência por continuar em casa.

Siqueira (2009) comenta que a juventude *otaku* japonesa era fanática, antissocial, prefere manter relações com personagens fictícios a pessoas reais e constrói qualquer tipo de relação social preferencialmente por meio de computadores, internet ou jogos digitais. Por isso, a autora comenta que no Japão poucos (ou quase ninguém) se consideram *otaku*, exatamente por sentir vergonha dessa rotulação.

Todavia, ao chegar ao Brasil, o termo passa a representar a juventude que aprecia a cultura pop japonesa. Sobre isso, Nagado (2005, p.55):

No Brasil, por força das revistas especializadas, o termo *otaku* se espalhou rapidamente entre os fãs como sinônimo de colecionador de mangás e animês. Aqui existem os *otakus* clássicos, mas eles são raros. Ao longo do tempo, o termo *otaku* no Brasil ganhou outro significado, aplicando-se apenas aos fãs mais entusiastas de mangá e animê.

O significado original da palavra só chegou a ser de entendimento do povo, quando os jovens brasileiros começaram a manter contato com a língua japonesa por meio de cursos. Porém, o termo continuou a ser utilizado para os admiradores da cultura pop japonesa. Siqueira (2009) os denominou como *otakus à brasileira*. Por isso, a palavra sofreu uma adaptação em território brasileiro. Isso pode ser relacionado a Thompson (2011, p.225):

A transmissão de uma forma simbólica implica necessariamente o desligamento dessa forma, em vários graus, do contexto de sua produção: ela é distanciada de seu contexto, tanto espacial como temporalmente, e inserida em novos contextos que podem ser localizados em diferentes tempos e locais.

Ao ser transmitida, a forma simbólica pode adquirir outras interpretações, pois as pessoas que irão receber a mensagem estão em contextos diferentes. Enquanto o *otaku* japonês é caracterizado pela antissociabilidade e pelo fato de manter suas poucas relações sociais por meio de computadores ou aparelhos eletrônicos, o *otaku* brasileiro é diferente, apesar de ser notório o aumento da sociabilidade por aparelhos eletrônicos no Brasil.

Cavalcante (2008) cita que os *otakus* brasileiros possuem de fato uma forte influência tecnológica, mas eles não estão presos apenas ao *on-line*, pois eles estão frequentemente marcando encontros e frequentando eventos.

O agrupamento *otaku* brasileiro pode ser denominado como *cena otaku*, tendo como base o conceito de cena de Straw (2012, p.9), que define “cena como as esferas circunscritas de sociabilidade, criatividade e conexão que tomam forma em torno de certos tipos de objetos culturais no transcurso da vida desses objetos”. Esse conceito de cena fala sobre toda essa sociabilidade e interação que surge ao redor de algum objeto cultural. Ou seja, o termo *cena otaku* não só significa ser *otaku*, mas também abrange a maneira como o *otaku* sociabiliza com outros *otakus*, interage com elementos da cultura pop japonesa e cria ou produz materiais com base nesses elementos.

O processo de formação de agrupamentos (no mesmo estilo que o agrupamento *otaku*) são chamados por Maffesoli (2010) de neotribalismo. Essas novas tribos (tribos da modernidade ou tribos urbanas) são formadas por pessoas que possuem um gosto em comum. Por isso, pode-se dizer que o conceito de cena de Straw (2012) tem semelhanças e relação com o conceito de tribos urbanas de Maffesoli (2010).

Straw (2012) comenta sobre aspectos como teatralidade pública e visibilidade da cultura urbana estarem inclusos ao conceito de cena. Ou seja, uma cena possui aspectos que a caracteriza e diferencia de outra cena através de ações ou aparências. Isso vai ao encontro de Maffesoli (2010), que afirma que, além de comunicar, a aparência é fator de agregação: “Não se trata de abordá-la aqui enquanto tal, mas apenas de indicar, rapidamente, que ela é vetor de agregação. No sentido indicado acima, a estética é um meio de experimentar, de sentir em comum e é, também, um meio de reconhecer-se” (MAFFESOLI, 2010, p.133-134).

É importante ressaltar que quando utilizamos a palavra aparência, não estamos recorrendo somente sobre a maneira de se vestir, mas também sobre o modo de agir e até mesmo falar. Sobre isso, Cavalcante (2008, p.111) aponta:

Embora subculturas não sejam compostas primordialmente por seus estilos de roupa, o indício mais visível de se conhecer um punk, um gótico, um otaku, um emo são suas vestimentas. Há, porém, uma ressalva para que se evite tomar a roupa como definidor prioritário de um estilo de uma subcultura. Estas são mais bem caracterizadas especialmente por maneiras de encarar o mundo e por certas atitudes específicas que as distinguem de outra, e que não dizem respeito apenas ao modo de vestir.

A partir disso, é possível inferir que as pessoas presentes nas cenas ou nas tribos urbanas buscam a acentuação das características relativas a aparência de seu grupo para fortalecer a imagem do próprio grupo e, também, comunicar que um grupo é diferente em relação ao outro.

Dentre as maneiras para alcançar essa afirmação e diferenciação do grupo, as pessoas se utilizam da vestimenta. Borelli, Rocha e Oliveira (2009) apontam a moda como exemplo chave de comunicação dessas pessoas. Por exemplo, Macedo (2016) comenta que alguns *otakus* possuem um estilo de vestimenta específico, com roupas que apresentam personagens das animações japonesas e com acessórios relacionados às produções da cultura pop japonesa. Além disso, o agrupamento também se utiliza de gírias e frases que são apenas do grupo, ou seja, só quem faz parte entende.

Por isso, pode-se afirmar que escolher um estilo de vestimenta em detrimento de outro é uma forma de expor a que agrupamento uma pessoa pertence e, também, a que agrupamento não pertence. A escolha de um estilo de roupa carrega uma forma de posicionamento.

As cenas ou as tribos urbanas não devem ser vistas como fenômenos isolados, pois o contato com a diversidade de agrupamentos é importante para o fortalecimento da imagem tanto do indivíduo como do grupo. Sem o contato com o outro, o fortalecimento e a reafirmação podem se tornar inviáveis. Straw (2012) comenta que as cenas podem ser vistas como fenômenos urbanos que, na medida em que interagem com outras cenas urbanas, produzem as texturas complexas da cultura moderna das cidades. O contato e interação entre as cenas são importantes para a construção e desenvolvimento das culturas modernas.

Straw (2012) também expõe que todo mundo, em algum momento da vida, já entrou em alguma cena. Porém, isso não significa que quem entra em alguma cena ou tribo está fadado a permanecer para sempre nela. Quem somos não é fixo, mas sim volátil. Sobre isso, Borelli, Rocha e Oliveira (2009, p. 98) acreditam que, “como na modernidade as identidades são móveis, múltiplas e voláteis, é possível distanciar-se da tradição e eleger, entre várias possibilidades, outras novas e valiosas, ofertadas no cenário cultural”.

Ao adentrar na *cena otaku*, encontramos os *cosplayers*. O termo *cosplay* é uma abreviação de *costume play*, que Siqueira (2009) traduz como roupa de brincar. Nunes (2012)

comenta que a prática *cosplay* chega ao Japão por volta de 1980, tornando-se expressiva entre os jovens do país. Em relação aos *cosplayers* na juventude *otaku*, Nunes (2012, p.82) expõe:

Os *cosplayers* se vestem e atuam conforme as personagens de mangás - histórias em quadrinhos impressas em papel jornal, em preto e branco, que podem ser, posteriormente, animadas para vídeos (OVAs – Original Video Animation) e para a tevê sob a denominação de animês. Tokusatusus – filmes de efeitos especiais cujos protagonistas são monstros e/ou super-heróis – servem também como inspiração para os *cosplayers*.

Sobre a prática *cosplay* no território brasileiro, Siqueira (2009) aponta a promoção dos eventos de cultura nipônica como difusores da prática. Diferentemente de apenas se fantasiar, Amaral e Duarte (2008, p.274) frisam que para ser um *cosplay*, a teatralidade é necessária: “Os sujeitos constroem suas vestimentas e encarnam em seus comportamentos atitudes apresentadas pelo personagem da tela”.

Em concursos, não só a roupa e as armas produzidas para a fantasia são avaliadas, mas também se avalia a performance como um todo. O *cosplay* busca falar e agir de maneira igual ao personagem selecionado. “Em concursos, não basta desfilar vestido a caráter, mas reproduzir as falas e os gestos do personagem idolatrado, vivenciando um pouco de sua realidade imaginária” (NAGADO, 2005, p.56). É importante ressaltar que, no Brasil, o *cosplay* é visto sobretudo em eventos. Não é comum as pessoas, em seu cotidiano, saírem fantasiadas.

Em eventos da cultura pop japonesa, que acontecem no Brasil, ocorrem diversas atrações: “feiras de mangás e fanzines; palestras com pesquisadores; dubladores e desenhistas; concursos de fantasia; karaokê; mesas de RPG; torneios de games; exposições de desenhos” (NAGADO, 2005, p.56). Esse repertório continua a crescer e, por meio desses eventos, a *cena otaku* vem ganhando mais espaço na mídia. Nagado (2005, p.56) ainda relaciona, tendo base os eventos brasileiros, o *otaku* brasileiro ao *otaku* japonês:

Por uma questão cultural brasileira, há pouco espaço para o *otaku* clássico. O público brasileiro é formado por muitas garotas e casais de namorados *otakus*, o que seria uma contradição no Japão. Muito mais soltos, entusiastas e barulhentos do que suas contrapartes orientais, os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafa de seu dublador preferido, pulam ouvindo anime songs como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos *otakus* japoneses.

Os encontros de *otakus* no Ceará não se resumem apenas ao Sana, que é um dos mais expressivos. Observamos a existência de eventos como Anime Master, Sertão Otaku, Expoanime, Animakai, Mega Amostra de Animes Tenshi’s Soul (MAATS) e Anime Campus.

Além disso, como já mencionado, a cultura pop japonesa entrou em contato com os brasileiros desde os anos 1960, o que torna o agrupamento *otaku* bem diversificado, podendo até ser segmentado de diversas formas seja gerações (Siqueira (2009) os dividiu em cinco gerações) ou mesmo por predileções (os mangás e animês podem ser divididos em diversas categorias, pois são destinados para diversos públicos).

Em adição a isso, com o surgimento da internet, se tornou possível para o usuário ser produtor de conteúdo. Por exemplo, por meio de redes sociais, os *otakus* puderam compartilhar conteúdos autorais ou baseados nas produções da cultura pop nipônica (AMVs, *fanfics*), agindo como difusores da própria cultura *otaku*. Os eventos também podem ser analisados como um tipo de produção advinda dos fãs (o Sana foi desenvolvido por fãs), assim como diversas palestras e workshops. Haja vista esse cenário, é notável que há uma parcela de pessoas que transformaram seu apreço pela cultura pop japonesa em algo profissional. (MACEDO, 2016).

Tudo isso aponta para o quanto o contato com essa cultura externa pode ter impactado na vida de várias pessoas.

3 O PASSO-A-PASSO DO FORTALEZA OTAKU

Neste capítulo, será apresentado o processo de desenvolvimento para a produção do “Fortaleza Otaku”. O padrão para produção adotado foi o das três etapas, comumente utilizada em produções audiovisuais: pré-produção, produção e pós-produção.

O capítulo está dividido em dois momentos. O primeiro momento, o teórico, está na introdução dos tópicos, onde é apresentada e definida cada uma dessas três etapas das produções audiovisuais, utilizando principalmente Puccini (2011) como base. Já no segundo momento, o prático, que está contido nos subtópicos de cada tópico, é apresentado o processo do desenvolvimento especificamente do documentário “Fortaleza Otaku”.

3.1 Pré-Produção

Na etapa de pré-produção, a primeira etapa do desenvolvimento de um produto audiovisual, é desenvolvido um projeto do produto. Dentro deste projeto, o roteiro pode ser adicionado.

Puccini (2011) divide essa etapa em cinco fases menores. A primeira é a escrita da proposta, que pode servir como cartão de visita do realizador (ou cineasta) a ser apresentado a quem pode financiar ou apoiar o projeto.

Na proposta são informados aspectos como: título, assunto do documentário, duração, justificativa do assunto, estratégia de abordagem, cronograma, orçamento, público alvo e anexos (material para enriquecer a proposta e para ajudar a vender a ideia). Ainda sobre a proposta, Rabiger (2005, p.60) comenta: "Se conseguimos atrair um público, se conseguimos despertar o interesse de um público a partir de uma descrição simples, este é o primeiro passo para a realização de um bom filme".

Após a proposta ser aceita, entra-se na fase de pesquisa, mas vale ressaltar que a própria proposta surge como resultado de uma primeira etapa de pesquisa. Puccini (2011) comenta que nessa etapa é levantado tudo o que for possível em relação ao tema (materiais de arquivo, fotos, filmes, arquivos sonoros) e, também, busca-se a permissão para o uso desse material levantado.

Além disso, também podem ser feitas pré-entrevistas com os envolvidos (que ajuda a obter mais informações sobre o tema e a relaxar o entrevistado) e podem ser feitas visitas aos locais de filmagem (para checar iluminação e captação de som nos ambientes). Tudo isso é feito para uma melhor preparação para o dia de gravação.

A fase seguinte é a da definição do argumento, o qual, de acordo com Comparato (2009), informa não só a história do que vai ser produzido, mas também informa: o tema, a localização da filmagem, o tempo histórico e o perfil dos personagens. Além disso, no argumento o documentário é estruturado. Em outras palavras, são organizadas as cenas e sequências¹⁰ na ordem em que devem acontecer (início, meio e fim). Rodrigues (2007) comenta que apesar de o argumento possuir as ações definidas em cenas e sequências, ele não se utiliza do diálogo.

Em seguida, Puccini (2011) comenta que é iniciada a fase do tratamento, onde, usando a proposta, o documentarista deve reestruturá-la acrescentando um sequenciamento das cenas junto de uma descrição de cada uma delas. No tratamento também é informado o que será visto e ouvido em tela, além de ser fornecido informações e descrições dos personagens. Comparato (2009) comenta que o tratamento acontece quando o trabalho é aceito e já está a caminho de uma realização iminente.

Ao final, na última fase, são produzidos dois roteiros: literário e técnico. O roteiro literário, de acordo com Rodrigues (2007) é feito a partir do tratamento, acrescentando descrições necessárias como: personagens em cena, movimentações de personagens e diálogos. Este roteiro, não possui as indicações de planos e pode servir como base para o orçamento inicial do projeto final.

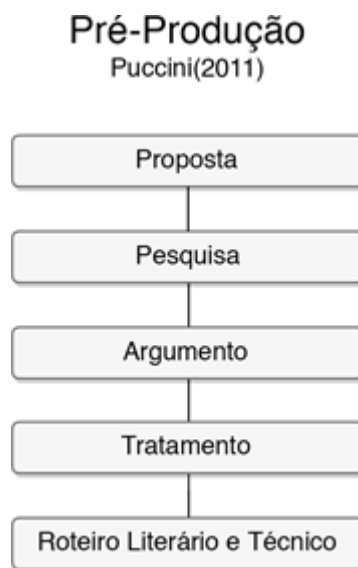
Já o roteiro técnico, como menciona Rodrigues (2007), é feito a partir da decupagem¹¹ das cenas do roteiro literário em planos¹² e em enquadramentos. Nesse roteiro também se acrescentam os movimentos de câmera, que servirão para o assistente de direção fazer a análise técnica e para o diretor de produção fazer o orçamento final. Por ter todas essas informações técnicas de planos e movimentações de câmera, esse roteiro será guia de trabalho da equipe técnica nas gravações. A Figura 1 apresenta um fluxograma dessas cinco fases citadas por Puccini (2011).

¹⁰ “Em um sentido quase intercambiável com o da cena, a sequência é, antes de tudo, um momento facilmente isolável da história contada por um filme: um sequenciamento de acontecimentos, em vários planos, cujo conjunto é fortemente unitário” (AUMONT; MARIE, 2007, p.268).

¹¹ A decupagem "designa, então, de modo mais metafórico, a estrutura do filme como seguimento de planos e de sequências, tal como o espectador atento pode perceber” (AUMONT; MARIE, 2007, p.71).

¹² O plano no cinema pode ter dois sentidos: “Em certo número de expressões, a palavra ‘plano’ é considerada substituto aproximativo de ‘quadro’ ou ‘enquadramento’. É o caso em todo o vocabulário da escola de planos [...] Por extensão, a palavra chegou a designar uma imagem fílmica unitária, tal como percebida no filme projetado” (AUMONT; MARIE, 2007, p.230).

Figura 1 – Fases da Pré-Produção de acordo com Puccini (2011)



Fonte: O Autor

3.1.1 Projeto do Fortaleza Otaku a partir do DOCTV IV

O DOCTV¹³ foi criado em 2003 como uma política da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura com o objetivo de estimular a produção de documentários, agindo, também, com o intuito de criar ambientes de mercado e de participar da formação de profissionais na área. Para tanto, o programa ofereceu uma série de oficinas para dar suporte aos processos de desenvolvimentos e, em seguida, exibiu os documentários produzidos com o auxílio deles.

Na quarta edição do DOCTV, foi produzido o Manual Didático da Oficina para Formatação de Projetos do DOCTV IV¹⁴, que apresenta uma modelo de desenvolvimento para projetos de documentários. As cinco fases que Puccini (2011) expõe para a etapa de pré-produção podem ser aplicadas neste modelo. Tendo tudo isso em vista, este foi adotado para o desenvolvimento do projeto do “Fortaleza Otaku”.

O modelo é composto por 5 tópicos obrigatórios. Esses 5 tópicos serão apresentados, seguidos de um resumo do que foi preenchido. O modelo preenchido em sua totalidade pode ser encontrado no Apêndice A deste relatório.

¹³ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/programas8/-/asset_publisher/QTN9rjJEclbg/content/iv-doctv-221792/10889>. Acesso em: 30 nov. 2018.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.agencia.ufpb.br/doctv/Manual.pdf>> Acesso em: 21 mar. 2018.

3.1.1.1 Visão Original

O primeiro tópico é denominado visão original, onde pode ser descrito qual a visão original para objeto que será abordado no documentário.

A visão original traçada para o filme, como já mencionado anteriormente, aborda a *cena otaku* brasileira, especificamente a de Fortaleza. Considerando que o material audiovisual sobre a *cena otaku* brasileira está principalmente em reportagens, que seguem uma abordagem que Nichols (2013) chama de "Eu falo deles para vocês", o *otaku* é apresentado por alguém que está exterior ao agrupamento. Nichols (2013) comenta que esta abordagem pode parecer não representativa para o grupo que foi entrevistado e, muitas vezes, carregar uma visão estereotipada.

Para uma representação mais consistente e adequada, foi aplicada a abordagem de Nichols (2013): "Eu falo (nós falamos) de nós para vocês". Dessa forma, os personagens possuem a voz para se apresentarem e para representarem o universo deles. Isso foi facilitado pelo fato do autor desse projeto se considerar parte do agrupamento *otaku*, estando, então, contido dentro do universo abordado.

Essa abordagem pode trazer uma visão diferenciada. Por exemplo, seguindo uma abordagem nesse estilo, os detentos do Carandiru, com seus "autorretratos", apresentaram um Carandiru mais cotidiano, menos exótico e menos violento do que poderíamos representar com nossa visão exterior a esse universo (LINS; MESQUITA, 2008).

3.1.1.2 Proposta de Documentário

No segundo tópico, proposta de documentário, descreve-se a ideia audiovisual como uma proposta formal do filme.

O "Fortaleza Otaku", através das narrativas dos personagens e de imagens de arquivo, objetiva apresentar a cultura pop japonesa, sua relação com a cidade de Fortaleza e o quanto ela foi importante na vida dos personagens. Por isso, foi proposta uma abordagem que abrangesse a visão de uma diversificada gama de *otakus*, pois há diversas subdivisões e aspectos diferenciais dentro do agrupamento a serem mostrados.

3.1.1.3 Eleição e Descrição dos Objetos

O terceiro tópico é a eleição e descrição dos objetos. Neste tópico devem ser apontados as pessoas, objetos e lugares que serão abordados no produto audiovisual.

As pessoas abordadas listadas no documento, encontram-se os *otakus*, que podem ser subdivididos em 6 tipos de personagens: *otaku* regular, *cosplay*, *gamer*¹⁵, professor de japonês, profissional e produtor.

O profissional refere-se ao *otaku* que teve sua escolha profissional relacionada ao apreço pela cultura pop japonesa. Já o produtor refere-se ao *otaku* que tenha produzido algo relacionado a cultura pop japonesa, por exemplo: *fansub* (legendar episódios), *scanlation* (traduzir mangás), AMV (Vídeos musicais com imagens de animes) ou *fanfics* (Histórias baseadas em animes). Além dos *otakus*, o outro agrupamento de personagens que foi listado é o de difusores da cultura pop japonesa, o qual refere-se aos vendedores, aos dubladores e às bandas musicais, por exemplo.

Os objetos listados, encontram-se os próprios elementos da cultura pop japonesa (animês, mangás, produtos vendidos em eventos e performances musicais ou teatrais). Além disso, foram listadas as imagens de arquivo, por exemplo: imagens antigas dos eventos, reportagens em Fortaleza e imagens antigas dos entrevistados.

Os ambientes de gravação, dentre os listados no modelo encontram-se: Centro de Eventos de Fortaleza (onde acontece o Sana, evento da cultura pop japonesa), Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará (onde um curso de japonês acontece), Bloco do Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (que possui uma ambientação relacionável ao universo da cultura pop japonesa) e o Estúdio Daniel Brandão (onde é ofertado um curso de mangá). A casa de algum entrevistado também pode entrar nessa lista.

3.1.1.4 Eleição e Justificativa para as Estratégias de Abordagem

O quarto tópico do modelo, eleição e justificativa para as estratégias de abordagem, apresenta qual a abordagem para cada um dos objetos eleitos no terceiro tópico. No projeto, listou-se sete estratégias a serem aplicadas.

¹⁵ Termo vem do inglês. Designa pessoas que gostam muito de *videogames*. Tradução nossa.

A primeira estratégia é a pré-entrevista, que foi utilizada para conhecer e conversar com os entrevistados convidados com antecedência.

A segunda estratégia são as entrevistas em si, que foi o procedimento geral para as pessoas que participaram do documentário.

É importante ressaltar que as entrevistas são fundamentais para este documentário, até porque, na abordagem adotada, os personagens têm a voz. Além disso, a narrativa dos personagens é importante para poder traçar a linha da história do documentário. Lins e Mesquita (2008) comentam que as falas dos entrevistados são consideradas, pelo espectador, um exemplo de um argumento que o filme deseja transparecer. Ou seja, o que o entrevistado tem a dizer pode convencer o espectador a aceitar um ponto de vista, fortalecendo a retórica do filme.

Contudo, o uso excessivo de entrevistas no filme pode trazer consequências negativas. Dentre essas consequências, Lins e Mesquita (2008) listam: a força do 'verbalizável', a repetição de um mesmo enquadramento e a falta de interação entre personagens. Por isso, também foram adotados outros tipos de abordagens.

A terceira abordagem escolhida é a de adquirir as permissões de uso para as imagens selecionadas (que não são nossas) e para as imagens gravadas dos entrevistados.

A quarta é a de tratamento das imagens de arquivo para poderem ser bem visualizadas no documentário, pois estas imagens poderiam estar envelhecidas ou com ruídos.

A quinta abordagem é a encenação, a qual pretendeu-se aplicar somente com alguns entrevistados específicos. Os personagens escolhidos para essa são os *cosplayers*, os profissionais, os *gamers*, os produtores e os professores de japonês.

A sexta abordagem é a filmagem dos ambientes escolhidos para a gravação, como forma de gerar imagens de apoio.

A sétima (e última) abordagem é a filmagem do show e de palestras no Sana, para mostrar como o público se relaciona com os artistas convidados para eventos.

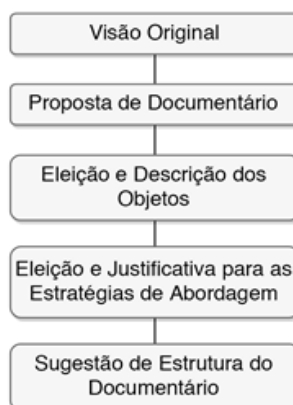
3.1.1.5 Sugestão de Estrutura

O quinto (e último) tópico do Manual do DOCTV IV é a sugestão de estrutura. Neste tópico é feito o sequenciamento de cenas do produto audiovisual, proporcionando um roteiro de como o documentário poderá ser estruturado. Esse roteiro gerado nesse último tópico foi utilizado como base tanto para a gravação, como também para a edição do filme.

A Figura 2 apresenta um fluxograma para uma melhor visualização das etapas do projeto de documentário do DOCTV IV. No próximo tópico será apresentado o roteiro gerado, que foi a primeira estrutura sugerida para o documentário.

Figura 2 – Tópicos do Projeto de Documentário do DOCTV IV

Projeto de Documentário
DOCTV IV



Fonte: O Autor

3.1.2 Estrutura do Documentário

Para que fosse possível criar uma estrutura do documentário, foi realizada uma pesquisa sobre o que já foi feito a respeito do tema, Marconi e Lakatos (2003, p.186) comentam que esse tipo de pesquisa serve “como primeiro passo, para se saber em que estado se encontra atualmente o problema, que trabalhos já foram realizados a respeito e quais são as opiniões reinantes sobre o assunto”.

Por isso, além de ver reportagens a respeito do tema, foram analisados documentários que abordam a cultura pop japonesa e o universo *otaku*. Esses filmes foram: True Otaku (2011), Otaku (1994) e Otaku no Video (1991). Por meio desses filmes, foi possível saber o que já foi feito no cinema na mesma temática que objetivamos trabalhar, tal como o modo que esses filmes abordaram a temática. Por meio da análise desses filmes, mais dados e abordagens sobre o formato (documentário) e a temática (cultura pop japonesa) puderam ser obtidos.

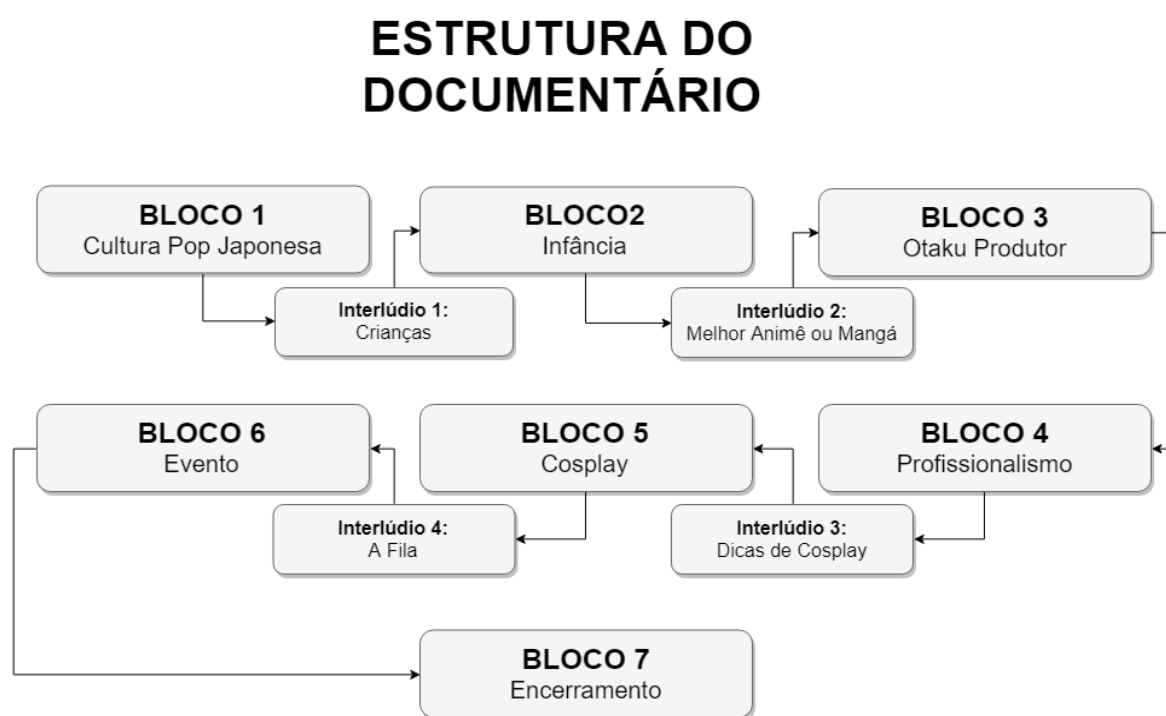
Ainda, também foram analisados documentários que não falavam sobre cultura pop japonesa, mas que possuíam um estilo vívido e animado, que poderia ser utilizado como inspiração. Dentre esses filmes estão Indie Game (2012) e Free to Play (2014).

Ao juntar a pesquisa com o que já foi preenchido no Manual do DOCTV IV, a estrutura do “Fortaleza Otaku” (ou o sequenciamento das cenas) foi produzida.

Field (2009) e Puccini (2011) comentam que a estrutura de um filme pode ser dividida em três grandes partes: começo, meio e fim. Em relação ao “Fortaleza Otaku”, dividiu-se a estrutura total em sete blocos, como pode ser visto na Figura 3. Entre os blocos foram preparados alguns interlúdios, que são alguns momentos de descontração, com o intuito de relaxar e de manter a atenção do espectador e, também, de apresentar fatos interessantes em relação a cultura pop japonesa de forma diferente a das entrevistas “formais”.

A seguir, será apresentado cada um desses blocos do roteiro preparado, porém esse roteiro pode ser visto em sua totalidade no Apêndice B deste relatório.

Figura 3 – Estrutura do Documentário



Fonte: Própria (2018)

3.1.2.1 Primeiro Bloco

O primeiro bloco representa o "começo" que Field (2009) e Puccini (2011) apresentaram. Sobre o começo, Field (2009) expõe que o autor possui dez minutos para apresentar a história e prender o espectador, pois uma pessoa leva, normalmente, dez minutos para determinar, consciente ou inconscientemente, se gosta do filme ou não. Em casos de

documentários, Puccini (2011) comenta que no começo deve-se expor o tema, apresentar pessoas envolvidas e o que for importante saber para entender a história.

O primeiro bloco do “Fortaleza Otaku” foi denominado Cultura Pop Japonesa. Neste bloco apresentam-se alguns termos e os elementos da cultura pop japonesa, servindo como uma apresentação geral da temática. Além disso, os personagens principais do filme são apresentados.

3.1.2.2 Segundo Bloco

O meio da história, para Puccini (2011), é o momento em que a história se desenvolve. Na estrutura traçada para o “Fortaleza Otaku”, o meio está dividido em cinco blocos, com alguns interlúdios entre os blocos.

O segundo bloco foi nomeado Infância, pois é o momento onde os entrevistados expõem como aconteceu o primeiro contato deles com a cultura pop japonesa e como pode ser caracterizada essa fase de primeiro contato com o universo *otaku*.

3.1.2.3 Terceiro Bloco

O terceiro bloco é o *Otaku* produtor, representando a adolescência dos entrevistados. O objetivo desse bloco é de apresentar o *otaku* como produtor e difusor de conteúdo e não só como um receptor passivo. Os entrevistados que produziram *fanfics* e AMVs ou fizeram parte de *fansub* ou *scanlation* expõem o que são cada um desses termos e como foi fazer parte dessas atividades.

3.1.2.4 Quarto Bloco

O quarto bloco, denominado Profissionalismo, aborda a visão de *otakus* que possuem profissões que se relacionam ao apreço que eles nutrem pela cultura pop japonesa. Basicamente, pretende-se apresentar o quanto esse apreço impactou na vida da pessoa até a fase adulta. Esse bloco foi seccionado em cinco partes.

A primeira seção do bloco aborda pessoas que trabalham ou trabalharam com palestras, workshops e pesquisa científica relacionada à cultura pop japonesa.

Em seguida, introduz-se o Estúdio Daniel Brandão e, neste estúdio, apresenta-se a visão de quem trabalha com ilustração em estilo mangá, assim como uma visão do profissional em relação ao mercado de ilustração.

Após isso, adentra-se no universo de estudantes que buscam se tornar profissionais em áreas como animação ou como ilustração por causa do apreço que tiveram na infância pelas animações ou quadrinhos japoneses.

Em sequência, ainda na seção de profissionalismo, apresenta-se o curso de língua japonesa do Núcleo de Línguas Estrangeiras (NLE) da Universidade Estadual do Ceará (UECE), que foi o primeiro curso de japonês de Fortaleza. Além do curso, pretende-se apresentar professores e alunos do curso.

Ao final do bloco Profissionalismo, apresenta-se o Sana (evento da cultura pop japonesa) e o cenário de formação desse evento por um dos criadores do evento. É válido ressaltar que não só o Sana, assim como Siqueira (2009) comentou, diversos eventos foram desenvolvidos pelos fãs da cultura pop japonesa nos anos de 1990.

3.1.2.5 Quinto Bloco

O quinto bloco é dedicado aos *cosplayers*. Objetivou-se expor um pouco do processo de produção de um *cosplay* por meio da explicação dos próprios *cosplayers*.

3.1.2.6 Sexto Bloco

Em seguida, inicia-se o sexto bloco: Evento. Nesse bloco o evento de cultura pop japonesa, o Sana, é apresentado, agindo como um bloco bem movimentado, com imagens das filas, nas áreas temáticas e nos corredores, das mercadorias, das salas de exibição e de campeonatos.

3.1.2.7 Sétimo Bloco

O final da história, para Puccini (2011) é a resolução do conflito. Documentários podem não ter uma resolução da mesma forma que filmes de ficção têm, mas isso pode ser atingido de outra forma.

Comparato (2009) comenta que um bom documentário nunca encerra um tema de verdade, pois o filme deve mostrar os fatos de um máximo de pontos de vistas possíveis e

deixar o espectador interpretar. Para o autor, um documentário não deve convencer o espectador a um ponto de vista de um tema, mas sim fazer a pessoa refletir sobre o tema. Por isso, um documentário não apresenta a verdade, mas várias “verdades”.

Tendo isso como base, para o sétimo e último bloco do documentário, denominado Encerramento, pretendeu-se expor depoimentos finais dos personagens (os entrevistados), contendo assuntos relativos à importância que a cultura pop japonesa teve para a vida deles mesmos.

3.1.2.8 Interlúdios

Os interlúdios são seções de descontração entre alguns blocos. Eles foram criados com o intuito de proporcionar uma maior diversidade de enquadramentos para que o documentário não ficasse monótono. Na sugestão de estrutura foram criados quatro interlúdios: Crianças, Melhor Animê ou Mangá, Dicas de *Cosplay* e A Fila.

Em “Crianças”, são mostradas algumas rápidas imagens de crianças em eventos, agindo como uma introdução para o Bloco “Infância”. O “Melhor Animê ou Mangá” acontece no Sana, onde as pessoas presentes no evento serão abordadas, estilo questionário de rua, e irão dizer qual o seu animê ou mangá favorito. O “Dicas de *Cosplay*” é basicamente um momento onde os *cosplayers* irão falar o que deve ser feito e o que não deve ser feito ao fazer um *cosplay* bem feito. O “A Fila” age como uma introdução ao Bloco “Evento”, pois apresenta a fila para entrar no evento, o Sana.

Seguindo essa estrutura traçada, estimou-se que o documentário duraria, em sua totalidade entre 45 a 50 minutos.

Como já dito anteriormente, essa sequência foi utilizada para a gravação e para a edição do filme. Contudo, é válido ressaltar que esse subtópico apresentou o que se planejou a partir do sequenciamento das cenas, mas nem tudo saiu de acordo com esse plano. As diferenças e os problemas que aconteceram na etapa de aplicação deste roteiro serão apresentadas posteriormente.

3.1.3 Organização e Documentos

Após a preparação da sugestão de estrutura do documentário, assuntos como a marcação das entrevistas, a organização de equipamentos de gravação, a formação de uma equipe de gravação e a preparação de documentações necessárias são tratados.

Esse tópico apresenta o que aconteceu nesse momento anterior ao da gravação do filme em si.

3.1.3.1 Diário de Campo

Com o intuito de facilitar a descrição do produto e do processo de desenvolvimento deste para o relatório final, adotou-se o uso do diário de campo, apontado por Araújo et al. (2013) como uma ferramenta importante para registrar o processo da pesquisa do início ao fim, o que proporciona uma descrição de dados e de processos mais detalhados.

Isso acontece porque a memória do pesquisador deixa de ser a ferramenta chave, ou a única ferramenta, para a descrição e detalhamento dos processos. Por isso, os dados expostos nesse relatório foram escritos com o auxílio desse diário.

3.1.3.2 Enquadramentos

Depois do preparo da sugestão de estrutura, apresentada anteriormente, passamos a imaginar como seria toda essa estrutura visualmente. Ou seja, entrou-se na questão de enquadramentos. Field (2009) comenta que o roteiro é uma sequência de imagens. Para facilitar a visualização dessas imagens, depois da preparação de todo o sequenciamento das cenas do documentário, foi feita uma breve pesquisa relacionada aos tipos de enquadramentos mais adequados para entrevistas de documentários. Essa pesquisa aconteceu a partir de conversa com colegas que estão no mercado de trabalho na área do audiovisual. A partir disso, notou-se que o uso da regra dos terços foi uma temática abordada frequentemente.

A regra dos terços é uma técnica que consiste, de acordo com Mercado (2011), no posicionamento dos elementos importantes para a cena fora do centro do quadro. Ao dividir um quadro em nove quadrados, traçando duas linhas verticais e duas horizontais, os elementos de destaque são posicionados nos pontos de cruzamento dessas linhas. Isso pode ser visualizado na Figura 4.

Figura 4 - Regra dos Terços

Fonte: InfoEscola¹⁶

Mercado (2011) ainda comenta que ao seguir a regra dos terços é possível criar uma composição de imagem mais dinâmica. Em casos de cenas com pessoas, o autor comenta que por meio da regra é recomendável dar espaço de visão no lado do quadro para o qual o personagem está olhando. Ou seja, se ele olha para a esquerda, recomenda-se deixar livre o lado esquerdo do quadro, assim como pode ser visto nas Figuras 5 e 6.

Figura 5 - Enquadramento 1

Fonte: Trust Filmes¹⁷

¹⁶ Disponível em: <<https://www.infoescola.com/fotografia/regra-dos-tercos/>>. Acesso: 28 nov. 2018.

¹⁷ Disponível em: <<http://www.trustfilmes.com.br/blog/2017/05/31/entrevistas-e-depoimentos-dicas-para-uma-gravar-o-video-perfeito/>> Acesso em: 23 nov. 2018.

Figura 6 - Enquadramento 2



Fonte: Folha de São Paulo¹⁸

Esse tipo de enquadramento foi adotado como exemplo base para os enquadramentos que foram utilizados no filme.

3.1.3.3 Os Personagens

Após isso, iniciou-se a busca pelos personagens para o filme, baseado nos requisitos dos personagens traçados e listados no projeto de documentário (o modelo do DOCTV IV).

O modo utilizado para encontrar essas pessoas foi a partir do *networking*¹⁹ já estabelecido. Isso por conta de nossa proximidade prévia com o grupo de *otakus* de Fortaleza, ou seja, já conhecemos pessoas que, conseqüentemente, conhecem outras pessoas que poderiam encaixar nos requisitos ou que também pudessem participar.

Depois de preparar uma lista com todos os potenciais entrevistados, entrou-se em contato com cada um deles via rede social digital e e-mail. Após as confirmações de alguns e as recusas de outros, foi preparada uma lista final com todos os entrevistados.

Nesse primeiro contato com os entrevistados, aconteceram as pré-entrevistas. Basicamente foi questionado qual seria a história da pessoa com a cultura pop japonesa. A partir das respostas, foi possível alocar cada pessoa em cada tipo de personagem listado anteriormente (*otaku* regular, *cosplay*, professor, etc.).

¹⁸ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2017/05/1884668-jbs-adia-plano-para-entrar-na-bolsa-de-nova-york.shtml>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

¹⁹ De acordo com Significados (2014), *networking* é uma palavra do vocabulário inglês que está relacionada a capacidade de estabelecer uma rede de contatos ou também uma conexão com algo ou com alguém.

Em seguida, foram preparadas perguntas para cada pessoa para poder guiar as entrevistas que seriam, posteriormente, gravadas para o filme. Essas perguntas foram preparadas e organizadas com base nos tópicos listados na sugestão de estrutura para o documentário, que foi organizada anteriormente.

3.1.3.4 Solicitações e Autorizações

A pré-produção também é a fase das solicitações para permissões. Os locais onde iriam acontecer as gravações (Estúdio Daniel Brandão, UECE, UFC e Sana) foram contatados via e-mail, via ligação telefônica e, até mesmo, pessoalmente para que fosse possível saber o que é necessário para que as gravações aconteçam em cada um desses locais.

No caso do Sana, foi preenchido um formulário (Figura 7) para solicitar a participação no evento como imprensa, o que proporciona um maior acesso às diversas áreas temáticas do evento, bem como das atrações convidadas, de forma gratuita.

Figura 7 - Formulário de Participação do Sana como Imprensa²⁰



NOME DO RESPONSÁVEL: *

TIPO DE VEÍCULO: *

SITE DO VEÍCULO: *

E-MAIL PARA CONTATO: *

PAGINA NO FACEBOOK: *

PERFIL NO INSTAGRAM: *

TELEFONE PARA CONTATO: *

QUANTIDADE DE PESSOAS * - Selecione -

Enviar

- Quer fazer a cobertura do próximo Sana com o seu site, blog ou vlog?
- Basta preencher o formulário desta página com os dados solicitados e entraremos em contato com você para confirmar a participação do seu veículo como imprensa cadastrada.
- Todos os veículos passarão por um processo de seleção.
- Só serão permitidas duas pessoas por veículo. Inscrições que ultrapassem esse número serão desclassificadas.
- Caso a participação de mais de duas pessoas do seu veículo seja imprescindível, favor entrar em contato conosco através do e-mail: imprensasana@gmail.com

(A solicitação extra pode influenciar o tempo de espera para a aprovação do seu veículo)

Fonte: O Autor

²⁰ Disponível em: <<http://www.portalsana.com.br/pagina-imprensa>>. Acesso em: 28 nov. 2018.

Para os outros locais, foi necessário somente conversar com cada uma de suas respectivas coordenações.

Outra solicitação que foi necessária foi a do uso de imagens de arquivo. Isso se tornou necessário após uma pesquisa na biblioteca da Universidade de Fortaleza (Unifor), onde foi possível encontrar reportagens antigas da TV Unifor relacionadas ao Sana e à cultura pop japonesa em Fortaleza. Para que fosse possível utilizar alguma dessas imagens no documentário, foi feita uma solicitação para a coordenação da TV Unifor via e-mail. Essa solicitação foi aprovada.

Vale ressaltar que, como contrapartida, a TV Unifor somente solicitou que o documentário fosse enviado para eles ao final, para que fosse exibido por eles.

O outro documento preparado foi a solicitação do uso de imagem e voz dos entrevistados (Apêndice E). Esse formulário foi entregue para cada um deles somente no dia da gravação das entrevistas.

Por fim, depois de ter os locais e as pessoas necessárias, algumas organizações locais foram buscadas para solicitar auxílio relativo a equipamentos de gravação (câmera, tripé, microfone).

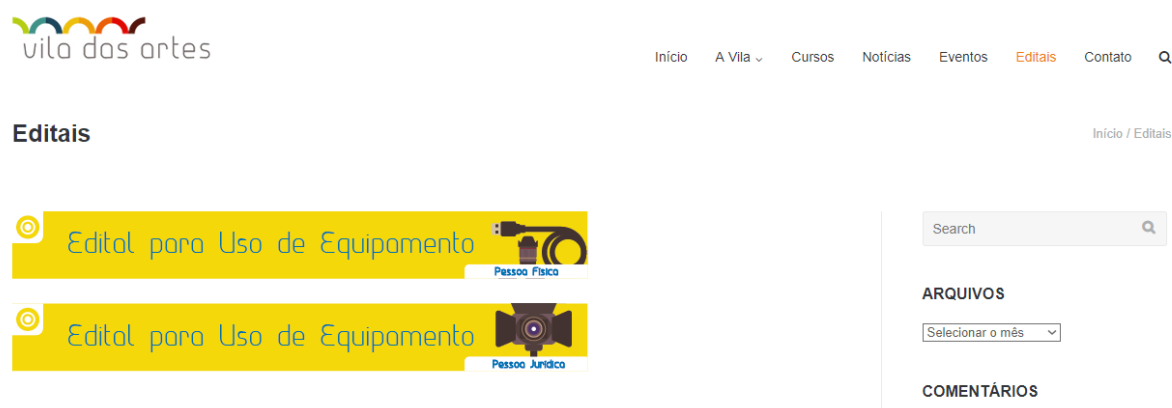
As organizações que foram contatadas foram: Vila das Artes, Rede Cuca e Casa Amarela. A Rede Cuca foi contatada via celular, mas eles demoraram para dar a resposta e não liberariam o uso do equipamento fora dos estabelecimentos deles. Já a Casa Amarela só liberaria o uso de um microfone para celular.

O Vila das Artes é uma organização que oferta diversos cursos para a população de forma gratuita, por se tratar de uma instituição pública. Essa foi a organização que teve a melhor oferta para a produção do documentário²¹.

O contato com o Vila das Artes aconteceu a partir da visita ao estabelecimento. Ao chegar no local, foi possível conversar com Anderson Damasceno, o qual faz parte da coordenação do local. Além de auxiliar com diversas dicas para o filme, foi informado que o Vila das Artes possui um edital²² para o uso de equipamentos que fica aberto o ano inteiro, podendo ser acessado no site deles (Figura 8).

²¹ O auxílio da Escola Pública de Audiovisual da Vila das Artes aconteceu através do Núcleo de Produção Digital de Fortaleza e está relacionado com a Prefeitura de Fortaleza e com a Secretaria Municipal de Cultura, assim como também com a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura.

²² Disponível em: <<http://www.viladasartesfortaleza.com.br/wp-content/uploads/2015/05/NPD—Edital-para-Uso-de-Equipamento—Pessoa-Física.pdf>>. Acesso: 28 nov. 2018.

Figura 8 - Site do Vila das Artes²³

Fonte: O Autor

Para conseguir o uso dos equipamentos, o Vila das Artes solicita três ações: o preenchimento do formulário de inscrição para o uso de equipamento (anexado ao edital), a preparação de um cronograma de gravações e a formação de uma equipe de gravação (um operador de câmera e um operador de áudio).

O cronograma preparado inicialmente possuía nove dias de gravações, entre 21 até 30 de julho de 2018, sendo utilizado três desses dias para a gravação do Sana, que aconteceu do dia 27 a 29 de julho. Esse cronograma passou pela avaliação do Vila das Artes, com o intuito de checar a disponibilidade dos equipamentos nas datas solicitadas.

Em relação a equipe de gravação, o Vila tem como pré-requisito a experiência de cada um com o manuseio dos equipamentos, pois querem uma confirmação de que os equipamentos vão estar “em boas mãos”. Por isso, eles solicitam também um currículo que comprove que as pessoas da equipe possuem experiência na área.

A equipe foi formada tendo como base o *networking* pois precisávamos de pessoas de confiança, ainda mais porque o equipamento não era nosso. A operadora de câmera, Ivani Carvalho, e o operador de áudio, Cainan Bittencourt, foram contatados por serem colegas da universidade, do curso de Sistemas e Mídias Digitais e do curso de Música, respectivamente.

Depois de todos esses materiais terem sido entregues, a solicitação foi aceita. Contudo, só seria possível utilizar o equipamento do Vila das Artes por três dos nove dias, o que forçou a redução da quantidade de entrevistados, de 17 pessoas (que haviam sido confirmadas) para 10 pessoas. Além disso, só seria possível gravar o Sana com o equipamento do Vila em um dos três dias do evento.

Para que fosse possível cobrir os outros dois dias do evento, conseguiu-se auxílio da TV Unifor (através de uma solicitação por e-mail) e de uma amiga, Rayane Araújo. É

²³ Disponível em: <<http://www.viladasartesfortaleza.com.br/editais/>>. Acesso em: 28 nov. 2018.

importante ressaltar que o auxílio da TV Unifor na captação de imagem seria a partir do acompanhamento da cobertura que eles já estariam fazendo no evento para a TV.

O Vila das Artes envia um representante para acompanhar as gravações, assim como previsto no edital. A responsabilidade pelo transporte e pela alimentação de toda a equipe, contabilizando o representante do Vila das Artes, fica por conta do solicitante, assim como as pilhas para os equipamentos.

Além disso, eram dadas 12 horas (por dia) para que o equipamento fosse devolvido para o Vila das Artes. Essas horas eram contabilizadas a partir da retirada do equipamento. Isso foi levado em consideração para a reorganização do cronograma.

E então, com todas essas preparações, equipamentos, equipe e entrevistados confirmados, outro cronograma foi organizado. As gravações ficaram marcadas para a semana do dia 23 até o dia 29 de julho, com cinco dias de gravação. Três desses dias seriam acompanhados pelo Vila das Artes, um deles pela TV Unifor e, o último, por amigos.

Tabela 1 - Cronograma Antigo

Dias	DIA 1 21/07 (Sábado)	DIA 2 22/07 (Domingo)	DIA 3 23/07 (Segunda)	DIA 4 24/07 (Terça)	DIA 5 25/07 (Quarta)	DIA 6 e 7 27/07-28/07 (Sexta e Sábado)	DIA 8 29/07 (Domingo)	DIA 9 30/07 (Segunda)
Retirada da Câmera	08:00	12:00	07:00	09:00	12:00	09:00	08:30	13:00
Horário 1/ Local	10:00-16:00 Campus de Humanidade da UECE	13:00-15:00 Casa do Cosplayer	09:30-11:30 Estúdio Daniel Brandão	10:00-16:00 Campus do Pici	13:00-15:00 Casa do Cosplayer	10:00-19:00 Sana	09:30-19:00 Sana	15:00-16:00 Campus do Pici (ICA)
Horário 2/ Local	17:00-18:00 Metrô de Fortaleza		13:00-17:00 Campus de Humanidade da UECE					
Devolução da Câmera (Limite)	20:00	00:00	19:00	21:00	00:00	21:00	20:30	01:00

Fonte: O Autor

Tabela 2 - Cronograma Atualizado

DIAS	DIA 1 23/07 (Segunda)	DIA 2 24/07 (Terça)	DIA 3 27/07 (Sexta)
Retirada da Câmera	07:30	07:30	10:00
Horário 1/ Local	09:30 - 11:00 Estúdio Daniel Brandão	09:00 - 11:30 Campus do Pici	11:30-20:00 Sana
Almoço	11:30 - 12:30 Shopping Del Paseo	11:30 - 13:00 Campus do Pici	
Horário 2/ Local	13:30 - 17:00 CH da UECE	13:00 - 16:30 Campus do Pici	
Devolução da Câmera	19:00	18:00	21:30

Fonte: O Autor

Todas as regras para os usos dos equipamentos podem ser vistas no Anexo A. Já o formulário de inscrição no edital, no Anexo B. Os cronogramas detalhados, tanto o antigo como o novo, podem ser visualizados respectivamente nos Apêndices C e D.

3.2 Produção

Após o desenvolvimento do roteiro e toda a preparação necessária, abordada no tópico anterior, inicia-se a fase de produção, que também pode ser chamada, nesse caso, de filmagem. É a etapa onde é produzido o material que irá compor o filme.

Como já comentado anteriormente, um documentário não se utiliza apenas de imagens filmadas em câmera, mas também de materiais de arquivo, áudios, fotos, desenhos, etc. Porém, nesta etapa o foco está nas imagens que serão filmadas, as quais, para Ramos (2008), são o que fazem o filme documentário parecer confiável. Isso porque as imagens-câmera (termo usado pelo autor), quando comparadas a outras formas de linguagem ou materiais para asserção, possuem um estatuto completamente diferenciado e singular. Por exemplo, quando você vê e ouve a ação acontecer (imagem filmada), se torna mais fácil de acreditar ou concordar com um ponto de vista.

Além disso, na etapa da filmagem deve-se gravar muitas imagens, pois isso facilitará a edição e, também, fornecerá uma grande variedade de imagens, o que pode tornar o filme mais atrativo e menos monótono. Sobre isso, Bernard (2008, p.185) comenta:

É importante que a filmagem seja feita de um modo que torne a edição possível. É preciso que haja cobertura suficiente para lhe dar opções e para que a cena funcione. Você não está filmando notícias, para as quais uma tomada por cena pode ser suficiente. Pense em rodar o seu documentário como faria com um drama: no âmbito de determinada cena você desejará tomadas amplas, tomadas médias, close-ups e cortes, para garantir que as tomadas sejam suficientemente longas e estáveis para serem usadas.

Neste tópico, primeiramente será apresentado alguns dos conceitos aplicados no decorrer das gravações e em seguida como se deu o passo-a-passo de cada um dos três dias.

3.2.1 Conceitos

Puccini (2011) comenta que, em gravações de documentários, acontecem comumente três tipos de eventos: entrevistas, encenações e eventos autônomos.

3.2.1.1 Entrevistas

As entrevistas podem acontecer em estúdio, em alguma locação relacionada a temática do filme e, até mesmo, na rua. A escolha do local de entrevista depende do que o cineasta ou

o autor do filme deseja passar. Por exemplo, caso o entrevistado esteja em seu local de trabalho ou do cotidiano, é possível que ele se sinta mais confortável e mais apto para a entrevista. (PUCCINI, 2011)

Contudo, para o “Fortaleza Otaku”, as gravações não foram realizadas na casa dos entrevistados, por questões de logística e de disponibilidade do equipamento, o que tornaria o processo de gravação mais caro, apressado e exaustivo. Os locais para as entrevistas foram selecionados na etapa anterior (como já comentado), tendo base na relação do ambiente com o tema do filme ou com os assuntos tratados. As entrevistas foram distribuídas por esses ambientes.

A relação dos locais com a temática pode ser exemplificada pelo fato do Centro de Humanidades da UECE ser o local onde acontece o curso de japonês que está em uns dos tópicos a serem debatidos no decorrer do filme. O mesmo acontece com locais como o Estúdio Daniel Brandão, onde acontece o curso de mangá, e com o Sana, o evento da cultura nipônica moderna na cidade de Fortaleza.

O bloco do curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC foi selecionado por causa de sua ambientação, que conta com pinturas e montagens nas paredes que remetem à quadrinhos e filmes da cultura pop, que mesmo não sendo da cultura pop japonesa possuem conexão com a temática do filme.

Infelizmente, em algumas ocasiões, alguns dos entrevistados estariam, no momento da entrevista, em um ambiente que nunca estiveram antes. Puccini (2011) comenta que isso pode deixar as pessoas tímidas, o que pode fazer com que elas respondam as perguntas da entrevista de forma monossilábica, o que seria negativo para o desenvolvimento da história do documentário.

Nesse caso, o autor recomenda o uso das pré-entrevistas ou o contato prévio entre o entrevistador e os entrevistados, que foram ações realizadas para a produção desse filme, assim como já discutido na etapa de pré-produção. Isso porque esse contato, ou até mesmo um momento de descontração antes da entrevista começar de fato, pode deixar os entrevistados mais à vontade para responder e discutir o que for necessário.

Lins e Mesquita (2008) comentam que os indivíduos filmados não precisam ser bons contadores de história ou super extrovertidos, pois a personalidade e as especificidades de cada pessoa são aspectos que podem ser importantes para tornar o filme dinâmico. Ainda assim, deve-se focar na transmissão da mensagem objetivada para o espectador. Mesmo que uma pessoa entrevistada não fale ou discuta tudo o que foi apontado no roteiro, isso pode ser alcançado ao unir os depoimentos de diversas pessoas.

3.2.1.2 Encenações

Os eventos encenados, de acordo com Puccini (2011), são os que mostram os personagens do filme fazendo as ações que fariam em seu cotidiano.

Ramos (2008) afirma que o roteiro e a encenação são elementos básicos de documentários. Bernard (2008, p. 186) recomenda buscar “tomadas que mostrem como as pessoas se comportam umas em relação às outras e com que habilidade manuseiam suas ferramentas de trabalho”. Em outras palavras, o autor recomenda o uso de cenas que mostrem os personagens interagindo, recomendando o uso de encenação.

Sobre a encenação, Ramos (2008) a divide em três tipos: encenação-construída, encenação-locação e encenação-atitude. A encenação-construída é a que acontece em estúdio com, geralmente, atores não profissionais. A encenação-locação acontece no "mundo" em que o sujeito filmado (o personagem) vive a sua vida cotidiana. Nesse tipo, o personagem faz o que faria normalmente, agindo como se câmera não estivesse presente. Já na encenação-atitude, o personagem age como no seu cotidiano, mas interage com a câmera.

Tendo base esses tipos de encenação, pretendeu-se captar encenações do tipo locação com personagens como *cosplayer*, ilustrador e professor.

A recomendação para a captação desse tipo de imagem se dá pelo fato de se objetivar uma maior variedade de imagens no filme. Caso o filme mantivesse apenas cenas com o enquadramento de entrevista, ele poderia se tornar maçante.

Pretendeu-se, também, variar os planos de fundo das entrevistas para proporcionar dinamicidade ao documentário, seguindo o que foi já foi exposto por Lins e Mesquita (2008).

As encenações captadas para o filme serão discutidas posteriormente.

3.2.1.3 Eventos Autônomos

Os eventos autônomos são os que acontecem sem previsão do roteiro. Como já foi mencionado, os roteiros devem ser maleáveis para o acontecimento eventos inesperados. Estes eventos são os autônomos. Para documentaristas que não utilizam roteiro, todos os eventos são autônomos. (PUCCINI, 2011).

Pode não ser possível se preparar para o inesperado ou o evento autônomo, porém deve-se preparar para o que pode ser previsto no desenvolvimento de um documentário na etapa de pré-produção porque, como diz Rabiger (2005, p.59): “Quando se sabe o que deve ser filmado, para assegurar o registro de todos aspectos essenciais, então, abre-se espaço

também para o imprevisível”. Dentre as coisas que estão previstas encontramos as entrevistas e as encenações, que podem ser descritas no roteiro do filme.

3.2.2 O Passo-a-Passo de Filmagem do Fortaleza Otaku

Para conseguir entrevistar a quantidade de pessoas convidadas, que eram 10 pessoas, as gravações das entrevistas foram divididas em três dias (os dias em que os equipamentos do Vila das Artes estavam disponíveis). Cada dia escolhido foi dividido em seções de uma hora para cada entrevistado. Dentro do tempo marcado com o entrevistado, uma sequência de cinco ações foi realizada.

1 - Primeiramente, uma conversa leve com o entrevistado para “quebrar o gelo” e diminuir a timidez para que a conversa flua de melhor forma.

2 - Em seguida, uma explicação breve dos objetivos do documentário, para reiterar ao entrevistado os objetivos do filme.

3 - Após isso, era feita a disposição da pessoa no ambiente para a checagem do enquadramento para a gravação.

4 - Depois acontecia a entrevista em si, seguindo as perguntas que foram preparadas na pré-produção, tendo base na pré-entrevista, momento em que foi possível definir o tipo de personagem em que a pessoa se encaixava. É importante ressaltar que foram apontados no projeto do documentário esses diversos tipos de personagens para o filme. Considerando que cada personagem tem uma relação diferenciada com a cultura pop japonesa, foram preparados roteiros de perguntas que variam para cada tipo de entrevistado listado.

5 - Por fim, com o intuito de agradecer a participação e o apoio do entrevistado, acontecia o encerramento, que consistia na disposição de comidas e de bebidas para cada pessoa. Além disso, também era entregue o documento de autorização do uso de imagem e de voz, para que os entrevistados preenchessem.

Sobre os equipamentos do Vila das Artes, para a captação da imagem foi utilizada a câmera Sony FD700R com lentes Rokinon Cine acompanhada por um tripé. Para a captação do áudio, foram utilizados: o microfone Sennheiser MKH-60, o gravador Tascam P2 e o mixer Sound Vice 302. O transporte dos equipamentos e da equipe ficou por conta de transporte próprio e Uber.

Como ponto negativo de todo o processo de produção, destaco a pouca quantidade de dias. Por conta do horário reduzido, não foi possível captar tantos eventos encenados como os que foram objetivados.

A encenação só foi possível no Estúdio Daniel Brandão e no Sana, contando como tipo de encenação a encenação-locação, a qual a pessoa age como agiria no cotidiano ou normalmente naquela situação. Também aconteceu o contato do personagem com a câmera no caso do *cosplay*, os quais interagiram fazendo poses para a câmera.

Neste tópico será apresentado o que aconteceu nas gravações, por dia.

3.2.2.1 Primeiro Dia

No primeiro dia de gravação, 23 de julho, os equipamentos foram retirados do Vila das Artes às 8 da manhã. As gravações aconteceram em dois ambientes.

O primeiro lugar para a gravação foi o Estúdio Daniel Brandão, onde foi possível entrevistar Blenda Furtado, professora do curso de mangá.

Contudo, no último momento, a responsável pela captação de imagem cancelou a sua participação por conta de imprevistos. Nesse turno, contamos com uma equipe de três pessoas: Iago Fillipi (autor do trabalho), Cainan Bittencort (operador de áudio) e Eudes Freitas (representante do Vila das Artes).

Por isso, a equipe ficou sem o operador de câmera pela manhã, porém Eudes Freitas auxiliou ao máximo que pôde nesse quesito. A entrevista ocorreu das 09:30 até as 11:00. Foi possível captar não só a entrevista, mas também alguns eventos encenados de Blenda desenhando. Após a entrevista, retornamos ao Vila das Artes para almoçar.

Depois de contatar alguns amigos, encontramos Delano Nogueira e Rayane Araújo, os quais confirmaram que poderiam participar da produção do filme através da operação de câmera. Cada um deles supria o horário em que o outro não poderia participar das gravações.

A partir desses ajustes, a equipe completa para a produção do documentário contou com cinco pessoas: Iago Fillipi, Cainan Bittencourt, Eudes Freitas, Delano Nogueira e Rayane Araújo.

No turno da tarde, nos dirigimos para o segundo lugar para a gravação, o Campus de Humanidade da UECE, onde foi possível entrevistar três pessoas: Aline Holanda (Ex-Organizadora do Sana), Laura Tey Iwakami (Coordenadora do curso de japonês da UECE) e Ana Raquel Siqueira (Cientista Social e Pesquisadora na área da Cultura Pop Japonesa). As gravações aconteceram na sala C6, onde acontecem reuniões e algumas aulas do curso de japonês da UECE. O horário de filmagem foi das 14:00 até às 17:00. A equipe de gravação estava completa e foi possível captar todas as entrevistas.

3.2.2.2 Segundo Dia

No segundo dia de gravação, 24 de julho, os equipamentos foram retirados do Vila das Artes às 8 da manhã. A gravação aconteceu no Bloco do curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC, das 9:00 até às 16:30, com pausa para o almoço, e foi possível entrevistar cinco pessoas: Diego Pontes (representante da Henshin Gattai²⁴), Samira Andrade (Professora de japonês), Filipe Aquino (Ilustrador), Yohana Almeida (*Cosplay* e Ilustradora) e Fernando Himura (*Otaku* regular). Nesse dia, da equipe de gravação, apenas Delano não pôde comparecer.

A captação de áudio se tornou um pouco mais complicada pois as gravações aconteceram em áreas abertas dentro bloco. Mesmo sendo em período de férias, havia ruído de pessoas caminhando e conversando pelo ambiente, de crianças brincando, do rádio dos seguranças e de cachorros latindo. Porém, não foram suficientes para a inviabilizar as gravações. O dia foi bem proveitoso.

3.2.2.2 Terceiro Dia

No terceiro dia e último com o Vila das Artes, 27 de julho, os equipamentos foram retirados às 10 da manhã. As gravações aconteceram no Centro de Eventos de Fortaleza, no primeiro dia da edição 18 do Sana, das 11:30 às 19:00. A equipe estava completa às 11:30 para a captação de imagens da fila do evento, que estava prevista na sugestão de estrutura. As Figuras 9, 10 e 11 mostram alguns momentos da gravação no Sana.

No formulário para a entrada como imprensa no evento é informado que só é possível a liberação de duas pessoas por grupo. Contudo, por causa do contato com Thamyres e Vladimir (representantes da imprensa do Sana 18), todos os cinco membros da equipe conseguiram entrar como imprensa, o que facilitou o acesso para diversas áreas do evento de forma gratuita.

Como contrapartida, o Sana solicitou somente que o documentário fosse enviado para o acervo deles, bem como esse relatório.

Nesse dia, a única gravação de entrevista planejada era com o diretor do evento, Igor Lucena, porém conseguimos entrevistar Marília Cândido e Isabelle Lima, que produziram pesquisas acadêmicas relacionadas a cultura pop japonesa.

²⁴ É um grupo que prepara salas temáticas e palestras relacionadas à *tokusatsus* (produções como Jaspion e Changeman) e animês. O grupo participa de diversos eventos da cultura pop japonesa no Ceará.

Considerando o Sana como um ambiente bem cheio, ruidoso e movimentado, as entrevistas aconteceram na sala da imprensa, onde o ruído era reduzido.

Além disso, foram captadas imagens para os interlúdios (mencionados na etapa de pré-produção) “Qual o seu Animê ou Mangá favorito?” (que teve, no momento da filmagem, seu nome mudado para “Qual seu anime favorito?”) e “Dicas de Cosplay”, através da abordagem de pessoas aleatórias pelo Sana, que estivessem de acordo com os requisitos para as cenas.

Além da captação dessas imagens já listadas no roteiro, foram captadas imagens gerais do evento, bem como de cada uma de suas áreas temáticas, as quais serviram como apoio para o documentário.

Pessoas dançando aleatoriamente e brincadeiras com a câmera são exemplos de eventos autônomos que foram captados nesse dia.

Figura 9 - Filmagem no Sana



Fonte: O Autor

Figura 10 - Delano e Cainan no Sana



Fonte: O Autor

Figura 11 - Momento de filmagem do interlúdio “Qual seu anime favorito?”



Fonte: O Autor

Nos outros dias do Sana (28 e 29 de julho), sem o Vila das Artes, foram acompanhadas as gravações da TV Unifor para a captação de mais imagens de apoio do evento em geral. Além disso, Rayane Araújo fotografou o evento nos três dias, o que nos gerou uma boa cobertura do Sana 18.

Todos as imagens geradas foram transferidas para um HD Externo e para o computador pessoal do autor deste relatório. Assim, finalizando a etapa de filmagem ou produção.

3.3 Pós-Produção

Após ter todo o material gravado em mãos, em sequência à etapa de filmagem (produção), inicia-se a etapa de pós-produção, que é o momento onde acontece a montagem (ou edição) do filme. Esse é o momento onde o documentarista adquire o total controle do universo representado pelo filme. Na montagem são trabalhados aspectos como a seleção dos planos ou dos materiais que serão utilizados, precisão do corte dos planos, as transições entre os planos, a mixagem de imagens e de sons, a transcrição das entrevistas. O uso do roteiro de edição pode facilitar esta etapa. Esse roteiro basicamente organiza e ordena o material que será utilizado com descrição de cada um e com o seu respectivo tempo de duração. (PUCCINI, 2011).

Além disso tudo, acrescentam-se os áudios externos, como a trilha sonora, no roteiro de edição. Ferrareto (2014, p.258) comenta “a memória auditiva do ser humano é mais forte do que a memória visual, a olfativa ou a tátil”. Por isso, pode-se inferir que a escolha da trilha sonora ou de efeitos sonoros pode impactar um espectador até mais do que a escolha das imagens, o que torna essa fase necessária e importante.

Tesser (2009) expõe que, quando falamos de audiovisual, a dimensão sonora possui importância equivalente à dimensão da imagem. Ainda sobre o assunto, a autora discorre: “Neste sentido, o som estaria integrado à imagem, em uma simbiose, na produção de um objetivo comum: o filme. Tornam-se, o visual e o sonoro, componentes autônomos de uma mesma obra” (TESSER, 2009, p.101).

Além dessa integração e importância equiparada, Vigil (2003) aponta que a música age com o “território do coração” (p.174). Então, infere-se que a trilha sonora pode despertar o cenário emotivo. As emoções dos personagens podem ser representadas pela trilha sonora.

Além desse aspecto, Vigil (2003) comenta que a trilha sonora serve para separar, realçar e ambientar cenas. O autor recomenda que as músicas da trilha sonora sejam harmônicas entre si, preferencialmente parecendo que façam parte do mesmo disco.

Nessa fase, é importante se atentar ao fato de que as músicas escolhidas devem ser preferencialmente instrumentais, pois uma música cantada para ambientar uma cena com as falas do entrevistado podem atrapalhar o foco do público no que está sendo dito no filme.

Nos tópicos seguintes será apresentado como aconteceu a fase de pós-produção.

3.3.1 Montagem

O material captado na filmagem do “Fortaleza Otaku” teve duração de cerca de cinco horas em sua totalidade, sendo quatro horas do material captado por meio do equipamento do Vila das Artes e uma hora do material captado por meio da TV Unifor.

A etapa de pós-produção teve seu início a partir da montagem, fase em que aconteceu a escolha das partes das entrevistas a serem utilizadas no filme, bem como o adequado sequenciamento delas.

A primeira atividade a ser realizada foi a análise de todo o material captado na produção. Isso foi feito a partir da transcrição de todas as entrevistas, que foi uma maneira de rever tudo o que foi dito pelos entrevistados, que findou facilitando o processo de lembrança dos momentos mais importantes ou emblemáticos dentre os materiais que foram captados.

Essa transcrição aconteceu a partir dos áudios captados pelo microfone e, em seguida, o que foi dito em cada uma das onze entrevistas, tal e qual, foi transcrito para um arquivo de texto digitalmente. Considerando que o material gravado foi longo, essa etapa durou cerca de duas semanas.

A partir das entrevistas transcritas, foi criado um arquivo com base no roteiro (ou sugestão de estrutura) feito na pré-produção. Todo o material transcrito de cada uma das entrevistas foi lido, analisado e, então, encaixado no tópico do roteiro em que mais se adequava. Basicamente, foi desenvolvido um arquivo de texto com o roteiro do filme junto das falas dos entrevistados encaixadas em cada um dos tópicos do roteiro. Por meio dessa ação aconteceu a primeira seleção do que seria exibido no documentário e do que estaria fora. Ou seja, aconteceu o primeiro corte.

Por fim, cada uma dessas falas transcritas (encaixadas nos tópicos) foram nomeadas e enumeradas com o exato momento (minuto e segundo) em que aparecem nas entrevistas. Isso foi feito para que se tornasse fácil encontrar o trecho transcrito na entrevista em si.

Daí, fez-se uma espécie de roteiro para edição, que pode ser visualizado no Apêndice F. Esse roteiro conta com os trechos das entrevistas dispostos na sequência em que seriam apresentados no filme junto do tempo exato (minuto e segundo) em que esse trecho é dito na entrevista.

Depois disso, analisou-se o roteiro de edição que foi feito e, a partir disso, foram adicionados nesse roteiro as imagens (fotos e vídeos) de arquivos e as imagens de apoio (encenações, eventos autônomos e gravações dos ambientes), bem como recomendações de estilo para a trilha sonora para cada parte do filme.

Esse roteiro de edição produzido tornou o processo de edição, que vai ser apresentado no tópico seguinte, mais fluido e rápido, apesar de ter sido uma etapa um pouco dispendiosa. Ao total, essa fase durou cerca de 3 a 4 semanas.

Em sequência a isso, criou-se uma pasta no computador com todos os materiais a serem utilizados no filme (tanto os captados pela equipe, como as imagens de arquivo) para poder facilitar o acesso dos arquivos para a edição.

3.3.2 Edição e Hipervídeo

Para a edição, optou-se pelo *software* Sony Vegas Pro 16.0 tanto porque suas funcionalidades são do saber cotidiano do autor deste relatório, como também por causa do nível de processamento do computador utilizado para as edições, que não possui uma boa quantidade de memória e nem possui placa de vídeo. O Sony Vegas utiliza menos da memória do computador do que o Adobe Premiere, por exemplo. Com outras palavras, o Sony Vegas faz o computador travar menos do que o Adobe Premiere.

No *software* aconteceu a disposição das imagens e das trilhas de áudio (voz, ambiente e música) seguindo a sequência projetada no roteiro de edição.

Na primeira versão do filme, embasada tal e qual no roteiro de edição preparado, foi gerado um arquivo com uma hora e meia (90 minutos) de duração. Ao analisar essa versão, notou-se a repetição de algumas ideias e também a possibilidade de retirar e de transferir algumas partes, que não faziam tanto sentido com a ideia geral do filme depois de vistas na sequência completa.

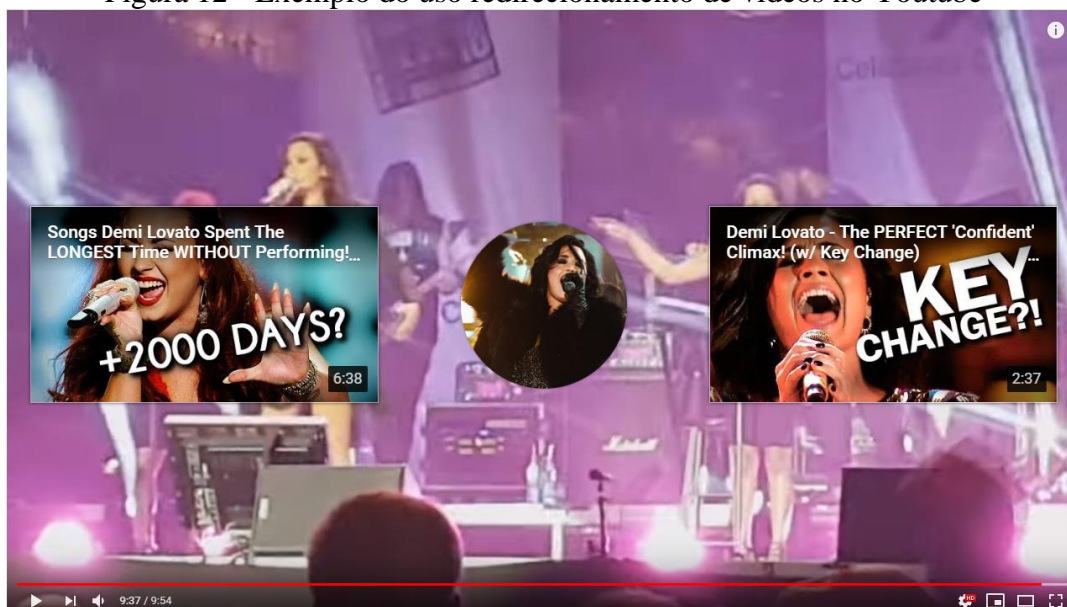
Haja vista essa análise, foi feito um segundo corte no filme. A motivação maior para essa redução no filme foi a objetivação de produzir um filme dinâmico e fugir da monotonia. Em meio a esse cenário, optou-se por produzir alguns vídeos menores para algumas partes de algumas entrevistas, que seriam retirados da sequência principal do “Fortaleza Otaku”. Esses vídeos menores estão conectados ao “vídeo-mãe”, que é o documentário em si, agindo como cenas extras.

Por exemplo, ao ver o documentário a pessoa pode se interessar por alguma entrevista ou momento específico do filme e, por isso, querer adentrar nesse aspecto ou assunto, que não foi abordado com profundidade no filme em si. E esse interesse tem a possibilidade de ser saciado por meio desses vídeos extras.

A aplicação desse recurso fica mais fácil pelo fato do documentário e de todos esses vídeos extras serem adicionados ao Youtube, que possui o recurso “Tela Final”, que adiciona

cartelas para divulgar outros vídeos. Essas cartelas só podem ser adicionadas nos últimos 20 segundos de qualquer vídeo, o que limita o uso do recurso, mas ainda assim pode ser bem aproveitado para que seja possível conectar vídeos na plataforma.

Figura 12 - Exemplo do uso redirecionamento de vídeos no Youtube



Fonte: O Autor²⁵

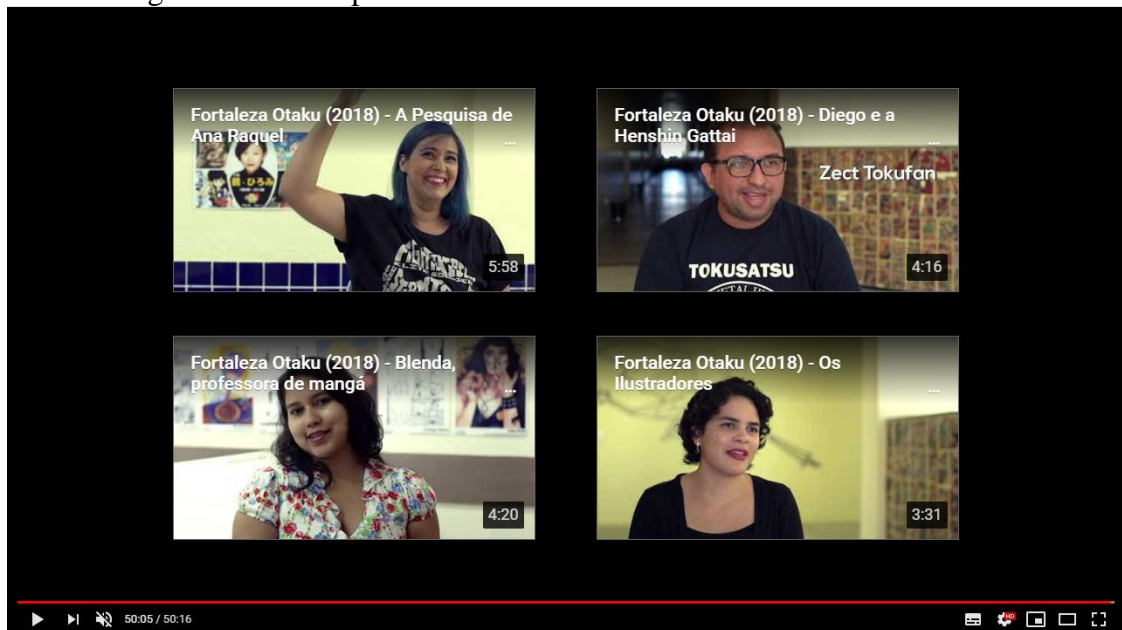
Na Figura 12, adquirida através de um *print* de um vídeo no Youtube, as figuras que se assemelham a adesivos (“pregados” no vídeo) são *links* que, caso clicados, redirecionam os usuários para outros vídeos.

Haja vista essa possibilidade de conexão de vídeos, foram retirados da sequência principal do filme algumas partes do Bloco “Profissionalismo” e, daí, foram feitos quatro vídeos extras intitulados “A Pesquisa de Ana Raquel” (que apresenta com mais profundidade como foi o desenvolvimento do TCC de Ana Raquel), “Diego e a Henshin Gattai” (que apresenta a Henshin Gattai), “Os Ilustradores” (que apresenta os trabalhos e motivações de Yohana Almeida e Filipe Aquino em relação a ilustração) e “Blenda, professora de mangá” (que apresenta o Estúdio Daniel Brandão e como Blenda Furtado se tornou professora de mangá). As pessoas entrevistadas ainda aparecem na linha principal do filme, mas as suas partes específicas foram editadas em vídeos menores. Na Figura 13 é possível ver como foi utilizado o recurso “Tela Final” no documentário “Fortaleza Otaku”.

Essas secções foram retiradas da trilha principal porque elas se referem a experiências mais pessoais e individuais.

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=62md1kmu_k8>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Figura 13 – Exemplo do uso do redirecionamento no Fortaleza Otaku



Fonte: O Autor

Considerando os vídeos extras, podemos afirmar que o “Fortaleza Otaku” age como um hipervídeo, termo que vem do conceito de hipertexto, o qual Comparato (2009, p.396) comenta:

A partir de um site, de um lugar, clicamos em palavras-chave e de lá saímos para diversos outros sites por meio dos links (ligações) e navegamos na internet. Esse conjunto de textos, imagens, portas, janelas que vão se abrindo em nosso computador é chamado de hipertexto. [...] O hipertexto possui intertextualidade, velocidade, precisão, dinamismo, interatividade, acessibilidade, estrutura de rede, transitoriedade e organização multilinear.

O hipertexto basicamente torna possível para o usuário, que está lendo algo, ler coisas relacionadas a um texto base, o que proporciona uma leitura não-linear. Isso não significa que a leitura passa a possuir nenhuma estrutura linear, mas na verdade que ela obtém diversas estruturas lineares. Ou seja, a leitura se torna multilinear.

O hipervídeo agrega a mesma ideia ao conectar um vídeo base a diversos outros, gerando uma multilinearidade estrutural para o espectador do filme. Sobre isso, Tiellet, Lima e Reategui (2008) comentam que essa técnica permite ao usuário sair de um papel mais passivo para um papel de ator, que pode definir qual o próximo conteúdo que ele deseja explorar.

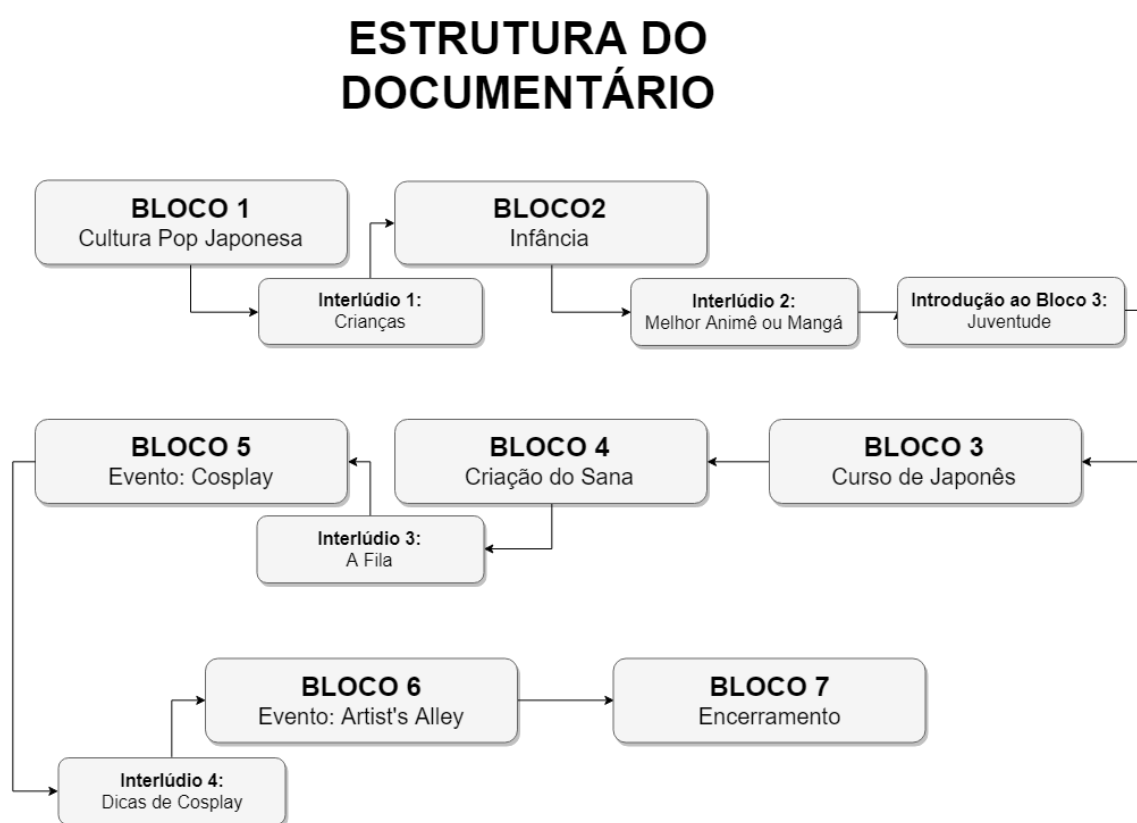
Em relação a outras mudanças que aconteceram na estrutura do documentário, o bloco “*Otaku* produtor” foi retirado do filme por parecer bem deslocado em meio ao filme em geral,

mas uma parte dele foi reaproveitada, tornando-se um interlúdio nomeado Juventude, que age como introdução para o bloco em que é introduzido o Curso de Japonês.

Já o bloco “Cosplay” foi posto para dentro do bloco “Evento”, que se dividiu em duas partes: “Evento: Cosplay” e “Evento: Artist’s Alley”. O “Artist’s Alley” é uma área do Sana onde diversos artistas, não necessariamente famosos, vendem materiais que eles produziram.

Após essas pequenas mudanças, uma nova ordenação da sequência foi gerada, assim como podemos ver na Figura 14.

Figura 14 – Estrutura Final da trilha principal do documentário



Fonte: Própria (2018)

Em relação ao interlúdio “Crianças”, é importante ressaltar que as imagens de crianças que foram utilizadas no documentário foram captadas pela TV Unifor, que, como já comentado, nos permitiu acompanhar as gravações em um dos dias do Sana e, também, nos permitiu utilizar as imagens que foram captadas por eles.

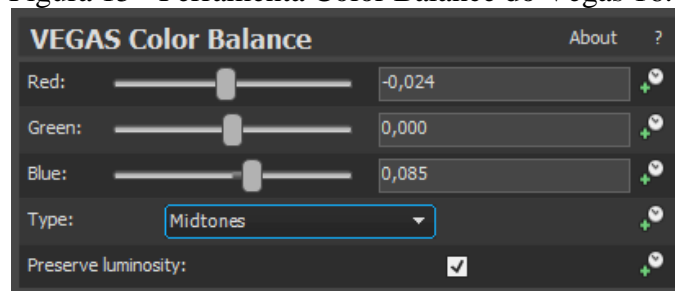
Ao final, após os cortes e as reorganizações, o vídeo principal do documentário findou com 50 minutos de duração, e cada vídeo extra com uma média de 3 a 5 minutos.

3.3.3 Correção de Cor e Luz

Depois de todo o conteúdo ter sido montado e ordenado no *software* de edição de vídeo, Sony Vegas Pro 16.0, aconteceu a correção de cor e de luz, com o intuito de proporcionar às imagens gravadas uma coloração mais semelhante à coloração do mundo real e de manter unidade na iluminação do filme.

Todas as imagens captadas estavam amareladas, o que foi notado após utilizar a ferramenta Color Balance do Sony Vegas (Figura 15), pela qual é possível controlar o balanço de cores da imagem. Ao mexer na ferramenta, para poder conhecer melhor suas funcionalidades, reduziu-se a quantidade de amarelo por meio da adição de azul, o que deixou a imagem com cores mais adequadas.

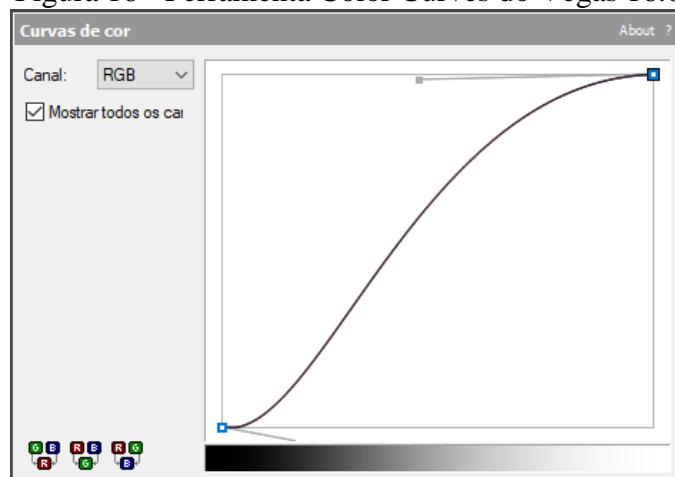
Figura 15 - Ferramenta Color Balance do Vegas 16.0



Fonte: O Autor

Além de corrigir cor, também se corrigiu iluminação. Isso aconteceu por meio da ferramenta Color Curves do Sony Vegas (Figura 16). Nessa ferramenta, ao mexer no gráfico, é possível alterar a iluminação e o contraste das imagens.

Figura 16 - Ferramenta Color Curves do Vegas 16.0



Fonte: O Autor

O Color Curves foi utilizado de maneira breve e superficial na maioria das imagens gravadas, porém algumas imagens foram captadas com alguns problemas na iluminação, o que fez com o uso da ferramenta fosse de extrema importância. A modificação que essas ferramentas fizeram nas imagens pode ser exemplificada nas Figuras 17, 18, 19 e 20.

Figura 17 - Imagem crua com problema de iluminação



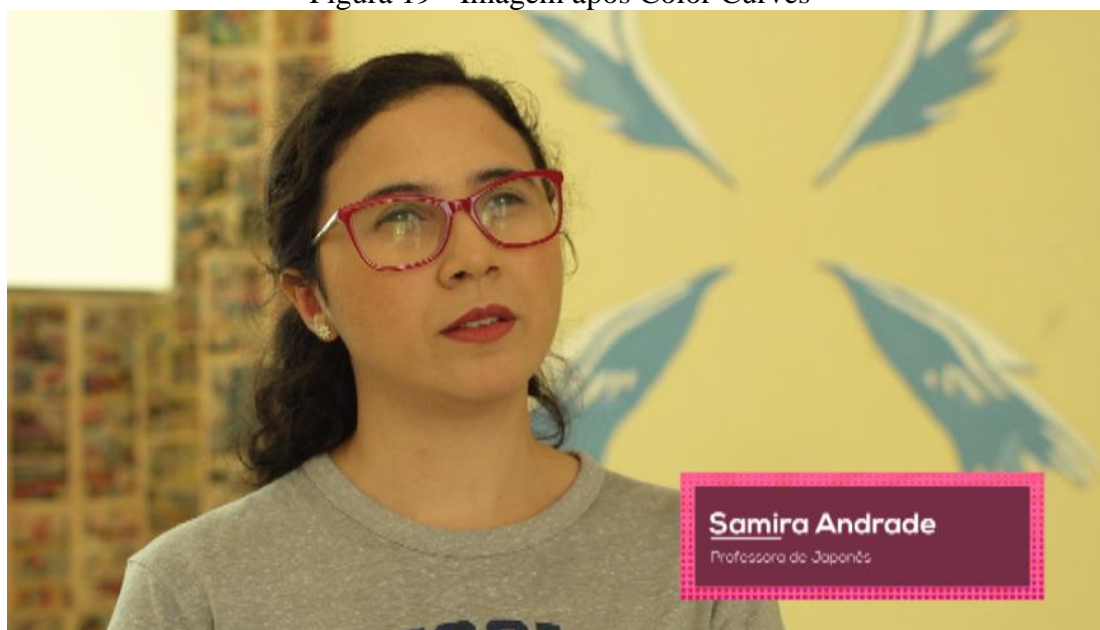
Fonte: O Autor

Figura 18 - Imagem crua sem problema de iluminação



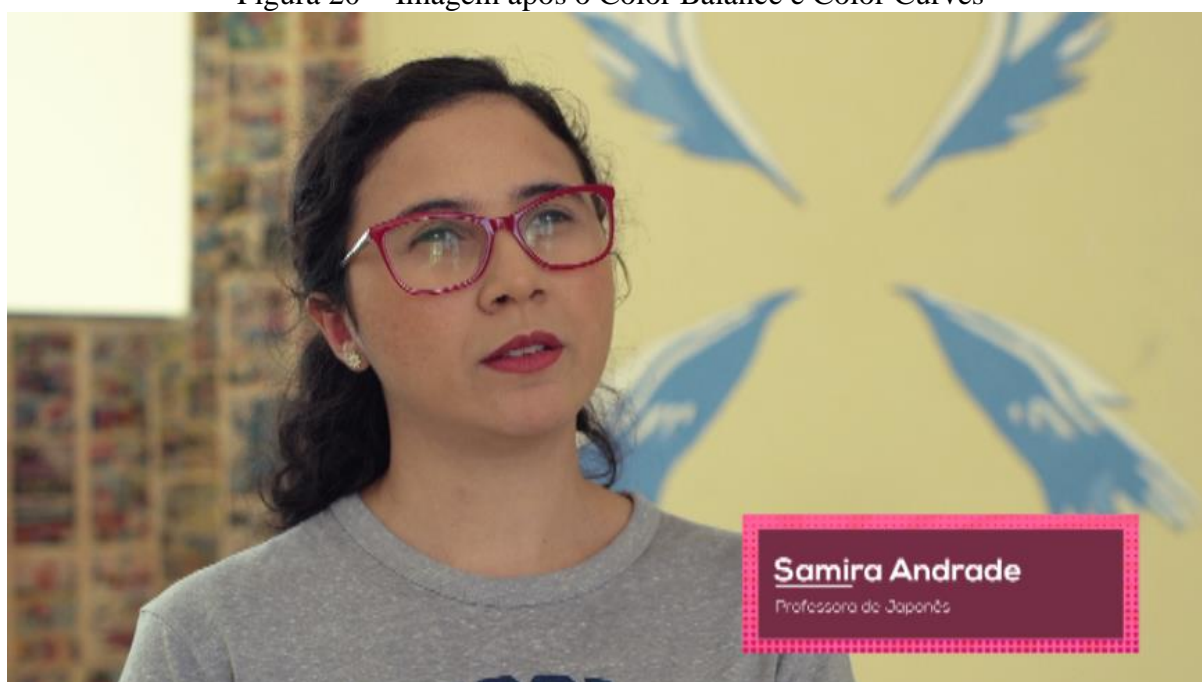
Fonte: O Autor

Figura 19 - Imagem após Color Curves



Fonte: O Autor

Figura 20 - Imagem após o Color Balance e Color Curves



Fonte: O Autor

3.3.4 Desenvolvimento dos Motion Graphics

Além disso, na etapa de pós-produção foram feitos os *motions graphics*. Esteves (2016) comenta que o *motion design* ou *motion graphics* é uma vertente do design que se mescla com princípios do cinema. É a vertente em que são produzidas vinhetas ou pequenas animações com ilustrações.

A base de todas essas produções de *motion* para o “Fortaleza Otaku” teve inspiração no movimento artístico conhecido por Pop Art²⁶, que se utiliza de muitas cores saturadas e de repetições de formas, que são características que possuem relação com a cultura pop japonesa.

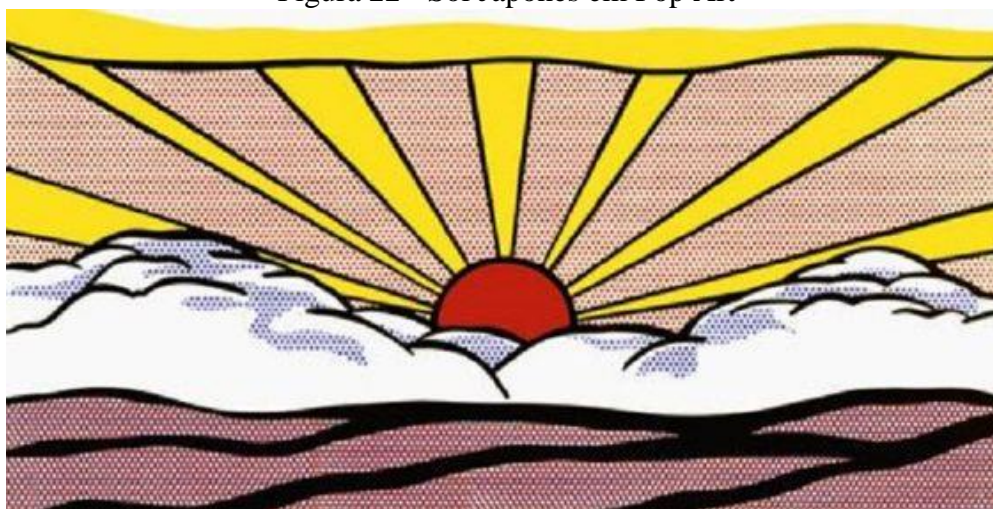
Após uma pesquisa sobre materiais visuais produzidos no estilo da Pop Art, foi possível encontrar as Figuras 21 e 22, que se tornaram inspiração para a escolha desse movimento artístico como base para o documentário.

Figura 21 - Robô Japonês em Pop Art



Fonte: Pinterest²⁷

Figura 22 - Sol Japonês em Pop Art



Fonte: Pinterest²⁸

²⁶ “[...]por meio das obras de arte de Roy Lichtenstein, que se inspirou nas histórias em quadrinhos para suas pinturas, o termo pop art passa a ser conhecido e traz sentido de que a arte também tende a seguir o que é transmitido pelos meios de comunicação e pela publicidade, além de se tornar popular” (LUYTEN, 2005, p.7)

²⁷ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/420382946463607358/>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

Tanto para inspiração como para o desenvolvimento dos *motions*, *websites* como Pinterest²⁹ e Freepik³⁰ foi muito utilizados. O software utilizado para preparar as animações foi o Adobe After Effects CC 2018.

Os *motions* desenvolvidos foram: três vinhetas de abertura (do documentário, do interlúdio “Qual seu anime favorito?”³¹ e do interlúdio “Dicas de Cosplay”), cartelas com os nomes de cada um dos entrevistados, cartelas de informação (vamos abordar melhor a seguir), planos de fundo animado, inserção de fotos e texto e, por último, os créditos finais. Nos tópicos seguintes esses motions serão apresentados com mais profundidade.

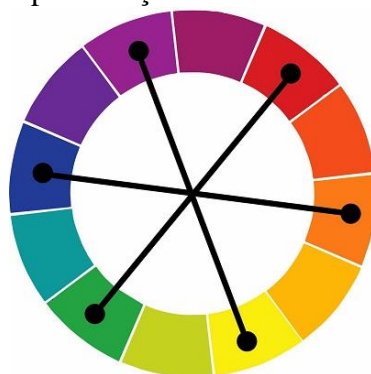
3.3.4.1 Cores

Nesse tópico serão expostas a harmonia de cores utilizadas. Em seguida, será exposta a aplicação das cores nos *motions*.

Sobre as cores, tendo base na Pop Art, a harmonia utilizada para a produção dos *motions* foram de dois tipos: complementar e tríade.

A harmonia complementar (Figura 23) foi escolhida por proporcionar efeitos vívidos ou com mais energia, assim como diz Santos (2016). Por serem cores que estão em lados opostos do círculo cromático, a sua combinação gera um maior contraste e chama atenção mais facilmente, o que tem relação com a Pop Art.

Figura 23 - Representação das Cores Complementares



Fonte: Site do Significados³²

²⁸ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/420382946463607384/>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

²⁹ O Pinterest é uma rede social para compartilhamento de imagens. Disponível em: <<https://br.pinterest.com>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

³⁰ O Freepik é um repositório de vetores, ilustrações fotos e ícones gratuitos. Disponível em: <<https://www.freepik.com>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

³¹ O nome interlúdio foi modificado, no momento da edição. Antes era “Melhor Animê e Mangá”.

³² Disponível em: <<https://www.significados.com.br/cores-complementares/>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Um exemplo de harmonia complementar no “Fortaleza Otaku” pode ser visualizado nas caixas de texto presentes na Figura 24.

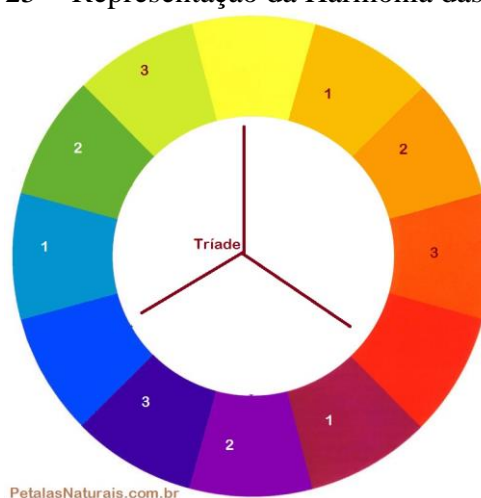
Figura 24 - Harmonia Complementar no Fortaleza Otaku



Fonte: O Autor

A harmonia das tríades (Figura 25) foi escolhida por proporcionar uma sensação “vibrante”, mesmo quando as cores não são saturadas, assim como diz Santos (2016). Essa combinação é feita a partir da ligação de três cores equidistantes uma das outras dentro do círculo cromático.

Figura 25 - Representação da Harmonia das Tríades



Fonte: Pétalas Naturais³³

³³ Disponível em: <<http://petalasnaturais.com.br/combinar-cores/>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Um exemplo do uso da harmonia das tríades no documentário pode ser visto na arte do título do filme, que é apresentado ao final da vinheta de abertura (Figura 26).

Figura 26 - Arte do título do Fortaleza Otaku



Fonte: O Autor

É importante ressaltar que todas as harmonias cromáticas do documentário foram organizadas a partir do Adobe Color CC³⁴.

3.3.4.2 Tipografia

Nesse tópico serão expostas as fontes tipográficas escolhidas, bem como a sua aplicação no “Fortaleza Otaku”.

Em relação às fontes tipográficas, foram utilizadas cinco: Comic Block, Hestina, Comic Kings, Nexa e Roboto. Vale ressaltar que todas são fontes gratuitas.

A Comic Block (Figura 27), feita por Marta van Eck, foi aplicada no título do filme, assim como pode ser visto na Figura 26, que apresenta o nome do documentário. A fonte foi selecionada por ter em seu estilo, assim como o nome dela sugere, aspectos de revistas em quadrinhos, relacionando-se, então, à temática do filme e à Pop Art.

³⁴ Disponível em: <<https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel/>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Figura 27 - Comic Block de Marta van Eck

A B C D E F G H J I K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Fonte: FFonts³⁵

A vinheta do interlúdio “Qual o seu anime favorito?” (Figura 29), que só é composta pela animação do título do quadro, foi feita a partir da aplicação da fonte Hestina (Figura 28), feita por Keithzo.

Essa fonte foi selecionada por ser caligráfica. Ou seja, se assemelha a grafia de algo escrito à mão. E isso tem relação com o quadro “Qual seu anime favorito?” pois as pessoas abordadas no Sana escreveram numa lousa pequena o nome do anime que eles mais gostam.

Seguindo a ideia das pessoas escrevendo na lousa, a abertura desse interlúdio conta com a animação do título, como se ele estivesse sendo escrito em uma lousa.

Figura 28 - Hestina de Keithzo (7NTypes)



Fonte: DaFonte³⁶

³⁵ Disponível em: <<https://www.ffonts.net/Comic-Block-DEMO-by-Marta-van-Eck.font>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

³⁶ Disponível em: <<https://www.dafont.com/pt/hestina.font>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Figura 29 - Abertura da vinheta “Qual seu anime favorito?”



Fonte: O Autor

A terceira fonte utilizada foi Comic Kings (Figura 30), feita por Darrell Flood. Ela foi aplicada na vinheta do interlúdio “Dicas de Cosplay” (Figura 31). O motivo de escolha é o mesmo do Comic Block (Figura 27). A fonte é arredondada e possui um ar “divertido”. Assim como o nome dela sugere, a Comic Kings possui aspectos relacionados a revistas em quadrinhos.

Assim como o interlúdio “Qual seu anime favorito?” (Figura 29), a vinheta do “Dicas de Cosplay” (Figura 31) conta somente com a animação do título do quadro se aproximando rapidamente, como se explodisse.

Figura 30 - Comic Kings de Darrell Flood

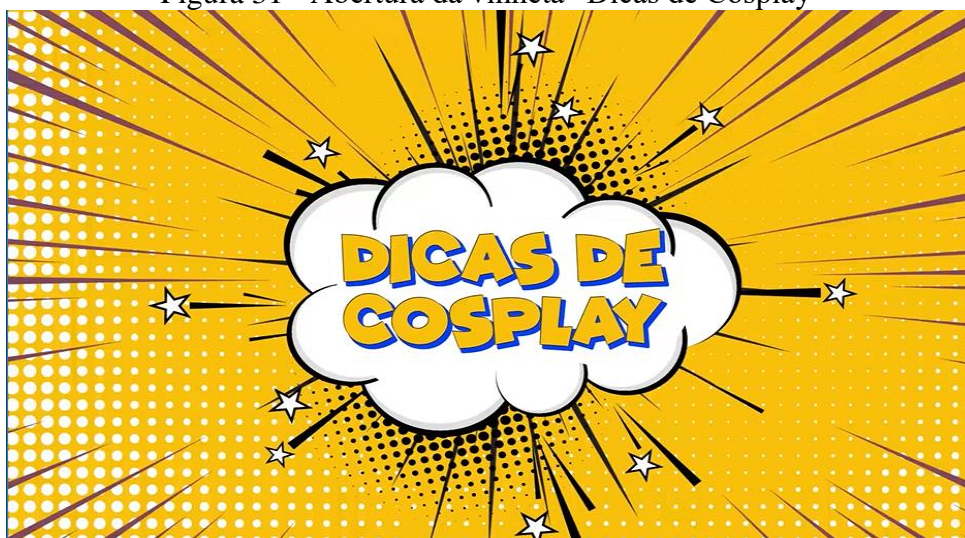


AMAZING! WOW! SUPER!

Fonte: DaFonte³⁷

³⁷ Disponível em: <<https://www.dafont.com/comic-kings.font>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

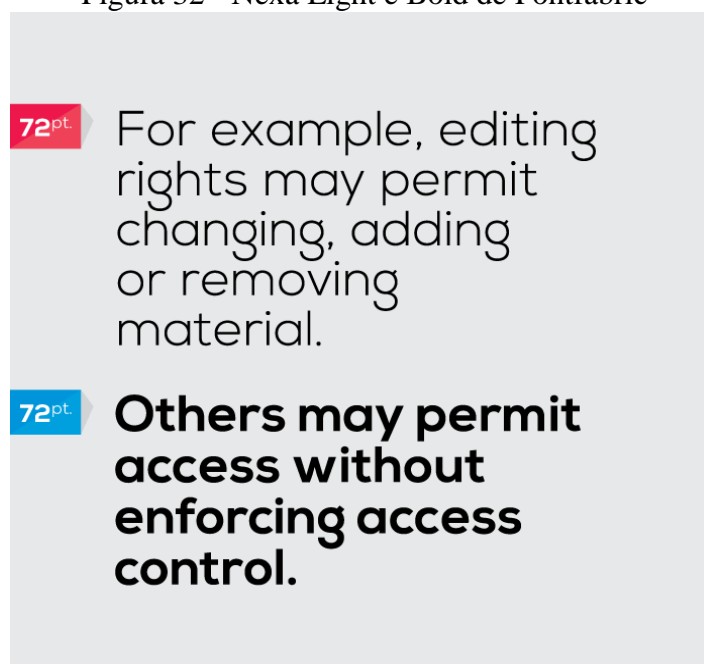
Figura 31 - Abertura da vinheta “Dicas de Cosplay”



Fonte: O Autor

A quarta fonte utilizada foi Nexa (Figura 32), tanto a versão Bold como a versão Light, feitas por Fontfabric. Essa tipografia foi a mais utilizada no decorrer do “Fortaleza Otaku”, estando presente em: textos corridos (Figura 33), nas cartelas dos nomes dos personagens (Figura 34) e na inserção de textos (Figura 35) no meio do filme. Essa fonte foi selecionada por não possuir uma leitura difícil e por ser arredondada, tendo uma breve relação com as fontes do tipo Comic.

Figura 32 - Nexa Light e Bold de Fontfabric

Fonte: Fontfabric³⁸

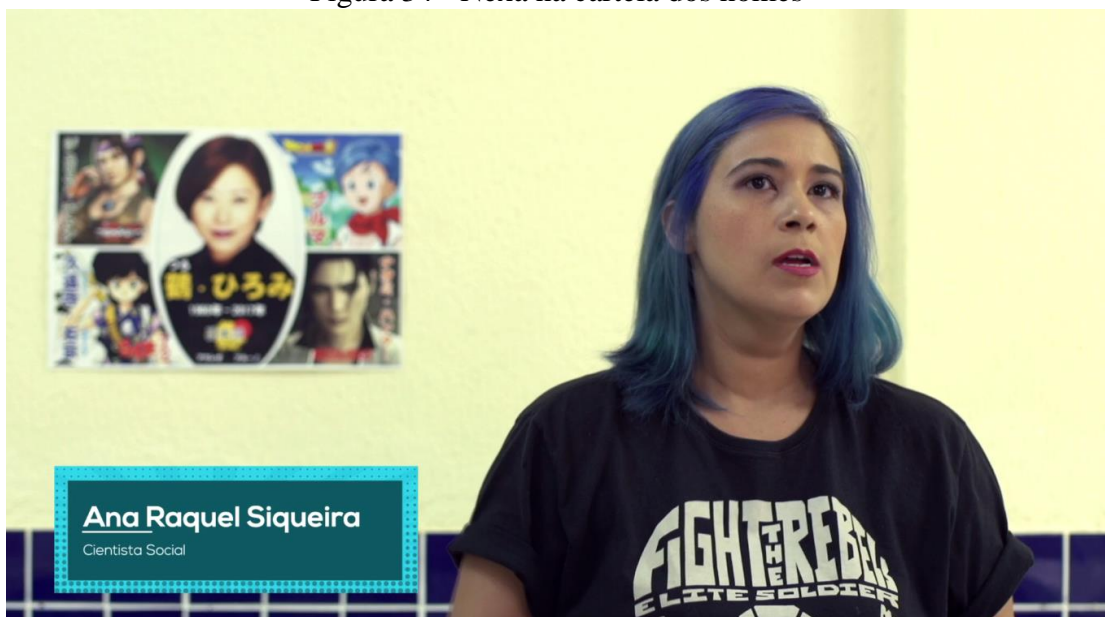
³⁸ Disponível em: <<https://www.fontfabric.com/nexa-free-font/>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Figura 33 - Nexa em texto corrido



Fonte: O Autor

Figura 34 - Nexa na cartela dos nomes



Fonte: O Autor

Figura 35 - Nexa em inserção de texto³⁹

Fonte: O Autor

A última fonte utilizada foi Roboto Condensed (Figura 36), feita por Christian Robertson. Essa tipografia foi utilizada nos créditos finais do filme (Figura 38). Ela foi selecionada por ser uma fonte mais neutra (assemelhando-se à tipografia Arial (Figura 37)) e por ser gratuita.

Figura 36 - Roboto Condensed de Christian Robertson

Fonte: 1001 Fonts⁴⁰

³⁹ A inserção de texto conta somente com uma animação do texto aparecendo e desaparecendo a partir da modificação dos valores de escala. Ou seja, o texto aparece aumentando de tamanho e desaparece diminuindo de tamanho.

⁴⁰ Disponível em: <<https://www.1001fonts.com/roboto-condensed-font.html>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Figura 37 - Arial Condensed

Arial Condensed

ACEIÂÇËÎĀČĎĚŁŃŽ | aceiâçëîāčďěłńž | 019,?%

Fundamentally, computers just deal with numbers. They store letters and other characters by assigning a number for each one.

Fonte: Fonts.com⁴¹

Figura 38 - Print dos créditos finais



Fonte: O Autor

3.3.4.3 Vinheta de Abertura do Fortaleza Otaku

A vinheta de abertura do documentário foi produzida como trabalho final da disciplina de Videografismo do Curso de Sistemas e Mídias Digitais. A disciplina aconteceu ao mesmo tempo que a produção deste trabalho de conclusão de curso.

O tema musical de abertura “Walking Back to El Paso”, assim como todas as trilhas musicais do documentário, foi adquirido no site ccMixter⁴², onde é possível encontrar músicas sob licenças do Creative Commons bem flexíveis. O direito autoral será abordado adiante.

Como pré-requisito para o trabalho final da disciplina de Videografismo, foi solicitado que o material produzido tivesse *camera tracking*⁴³, modificação de parâmetros (escala,

⁴¹ Disponível em: <<https://www.fonts.com/font/monotype/arial/condensed>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

⁴² Disponível em: <<http://dig.ccmixter.org>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

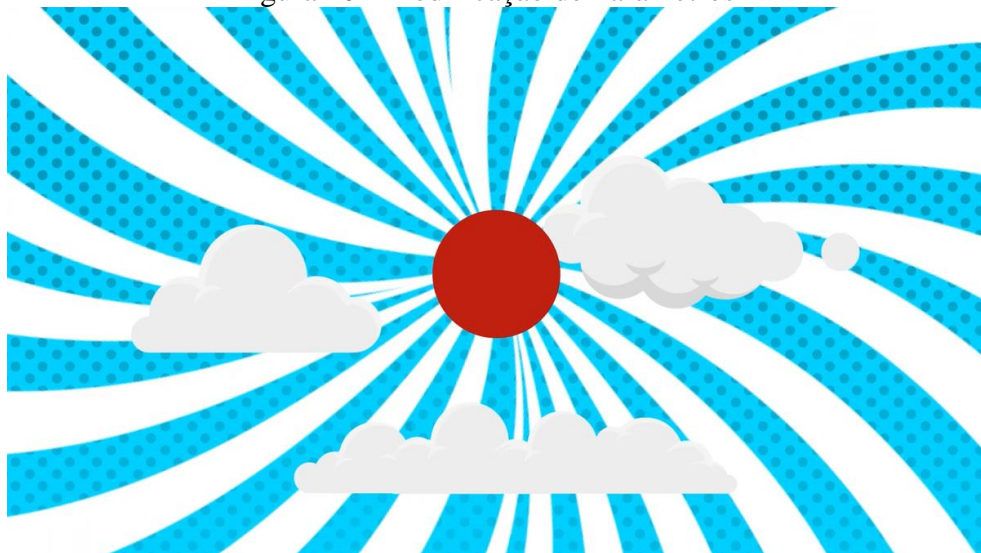
rotação e posição), algum elemento 3D e movimento de câmera. Além disso, deveria ter duração de um minuto, no mínimo. O camera tracking (Figura 39) e a modificação de parâmetros (Figura 40) foram feitos no After Effects.

Figura 39 - Camera Track do Pikachu



Fonte: O Autor

Figura 40 - Modificação de Parâmetros⁴⁴



Fonte: O Autor

⁴³ Consiste na inserção de algum elemento em uma imagem real. Essa técnica rastreia pontos na imagem real onde algo possa ser adicionado. Após a adição, o elemento se mantém na cena como se estivesse realmente nela. Um exemplo do motion tracking pode ser visto nesse link: https://www.youtube.com/watch?v=0ToPGhr_muI&t=257s. Acesso em: 29 nov. 2018.

⁴⁴ A modificação de parâmetros nessa parte da abertura acontece nas listras brancas, que rotacionam. Além das listras, as nuvens se movimentam no eixo x e o círculo vermelho aumenta o seu tamanho. Para essas ações, parâmetros como rotação, posição e escala foram modificados.

Já o 3D e o movimento de câmera aconteceram no *software* Blender 2.79 por meio do uso de uma modelagem de TV (Figura 41) já feita e disponibilizada gratuitamente no BlendSwap⁴⁵. O movimento de câmera foi feito a partir de um *camera rig*⁴⁶ no Blender.

Figura 41 - Modelo de TV



Fonte: O Autor

3.3.4.4 Cartelas de Informação

Considerando que o documentário conta com diversos pontos de vistas dos entrevistados, percebeu-se a necessidade de informações com algum embasamento em fontes como jornais ou pesquisadores.

Por isso, foram preparadas onze cartelas com alguns dados ou informações relevantes e relacionadas ao assunto discutido pelos entrevistados. Essas informações são dados ou conceitos que foram apresentados no segundo capítulo deste relatório. Um exemplo dessas cartelas pode ser visualizado na Figura 42.

As cartelas mostram o texto corrido animado, como se ele estivesse sendo digitado. Para complementar essa ideia da digitação, a cartela é acompanhada por um efeito sonoro de digitação, retirado do site Free Sound⁴⁷, que conta com uma gama de efeitos sonoros gratuitos.

⁴⁵ Os usuários podem compartilhar as suas modelagens e disponibilizar da maneira que quiserem. No caso, a TV utilizada estava sob a licença CC BY de Creative Commons. Disponível em: <<https://www.blendswap.com/blends/view/74293>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

⁴⁶ O Rig é o equipamento que estabiliza a câmera. O camera rig no Blender é uma técnica em que se cria um equipamento que estabilize a câmera do *software*, o que torna mais fácil fazer movimentos de câmera dentro do *software*.

⁴⁷ Disponível em: <<https://freesound.org/>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

Figura 42 - Exemplo de Cartela de Informação



Fonte: O Autor

3.3.4.5 Outros materiais

Além de todas essas produções de *motions*, foram feitas inserções de imagens em alguns momentos das falas dos entrevistados. Por exemplo, quando um entrevistado fala “Jaspion”, aparece uma imagem do Jaspion, seguindo a mesma animação da inserção de textos: a partir da modificação dos valores de escala. Ou seja, a imagem aparece aumentando de tamanho e desaparece diminuindo de tamanho.

Nem todas as imagens da inserção de imagens são de domínio público ou estão sob alguma licença do Creative Commons, porém ressaltamos que elas foram utilizadas somente para exemplificar ou ilustrar alguns comentários dos entrevistados (Figura 43), proporcionando maior dinamicidade ao filme.

Figura 43 - Inserção de Imagem



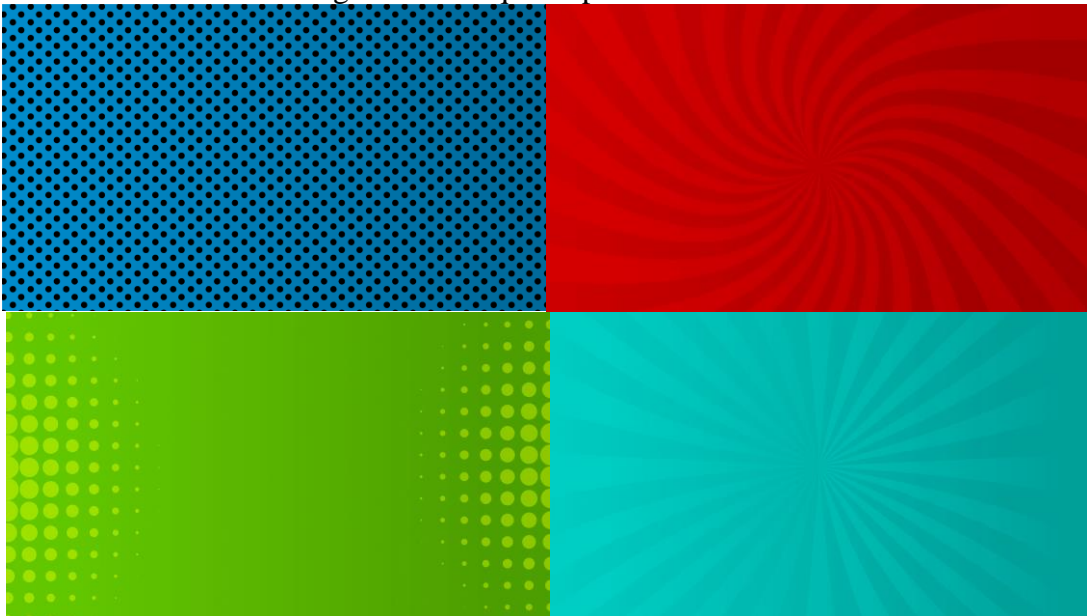
Fonte: O Autor

O último *motion* preparado foi o dos quatro planos de fundo animados (Figura 44), que aparecem alternadamente no decorrer dos interlúdios “Qual seu anime favorito” e “Dicas de Cosplay”.

Nesses interlúdios, a imagem do documentário deixa de ter resolução de 16:9 (1920x1080 pixels), Figura 45, e passa a ter resolução de 4:3 (1440x1080 pixels), Figura 46, o que gera bordas nas laterais do filme, onde foram encaixados os planos de fundo animados.

A animação desses planos de fundo é feita a partir da modificação dos valores de escala, posição e rotação dos padrões de bolinhas ou das listras.

Figura 44- Os quatro planos de fundo



Fonte: O Autor

Figura 45 - Resolução 16:9



Fonte: O Autor

Figura 46 - Resolução 4:3 com plano de fundo animado



Fonte: O Autor

Ao final, com todas as *motions* finalizadas, os arquivos produzidos no Adobe After Effects foram exportados e, então, inseridos no Sony Vegas, que foi o *software* pelo qual estava acontecendo a edição do documentário.

Após a mesclagem dos *motions* com as imagens gravadas, almejando os padrões do Youtube, o vídeo passou pelo processo de renderização (finalização ou fechamento), utilizando uma resolução de 16:9 (1920x1080 pixels) e com o padrão H.264 no formato MP4, o qual é recomendável por ter um bom equilíbrio entre qualidade da imagem e compactação do vídeo⁴⁸.

Com o filme pronto e *renderizado*, bem como todos quatro vídeos extras, tudo pôde passar pelo processo de *upload* e publicação no Youtube.

3.3.5 Creative Commons

Toda a trilha sonora que acompanha o filme (desde a vinheta de abertura até os créditos) foi retirada do *website* ccMixter, onde o “cc” significa Creative Commons⁴⁹, que é uma organização não governamental que busca expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, por meio de licenças que permitem a cópia e compartilhamento de diversos tipos de produções com menos restrições que o tradicional “todos direitos reservados”.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.divx.com/pt-br/o-que-é-h264>. Acesso em: 24 out. 2018.

⁴⁹ Todas as informações relacionadas a Creative Commons, bem como de suas licenças, foram retiradas do site oficial da organização. Disponível em: <https://creativecommons.org>. Acesso em: 23 nov. 2018.

Tanto as músicas encontradas no ccMixter como as ilustrações encontradas no Freepik que foram utilizados no filme “Fortaleza Otaku” estão sob as licenças CC BY (Figura 47) e CC BY NC (Figura 48) do Creative Commons.

Figura 47 - Licença CC BY



Fonte: Site do Creative Commons⁵⁰

A CC BY permite a distribuição, adaptação e criação a partir do trabalho original, mesmo para fins comerciais, desde que o devido crédito seja atribuído ao autor da criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis.

Figura 48 - Licença CC BY NC



Fonte: Site do Creative Commons⁵¹

A CC BY NC permite a distribuição, adaptação e criação a partir do trabalho original, contanto que seja para fins não comerciais. Ainda assim, o devido crédito deve ser atribuído ao autor da criação original, o que foi feito nos créditos finais do documentário.

⁵⁰ Disponível em: <<https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/licensing-examples/>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

⁵¹ Disponível em: <<https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/licensing-examples/>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

4 CONCLUSÃO

Neste relatório buscamos algumas definições e discussões para conceitualizar um documentário audiovisual e, a partir disso, vimos pontos necessários para a produção de um filme nesse estilo, tendo como base a temática da cultura pop japonesa em Fortaleza. Ainda, foi possível apresentar definições para essa cultura utilizada como temática e discutir um pouco da sua história e do seu desenvolvimento no território fortalezense.

Por meio de aspectos técnicos e teóricos, foi delineada e apresentada a metodologia utilizada para a construção de um documentário sobre o papel da cultura pop japonesa na vida de *otakus* de Fortaleza, que foi o objetivo geral traçado no início do relatório.

Considerando o fato de já ter tido contato com pesquisa relacionada à temática do filme, a etapa de conceitualização foi relativamente simples. Porém, as dificuldades encontradas no processo estão ligadas à produção do documentário em si.

Dentre as dificuldades encontradas está a obtenção de equipamentos para a captação de imagens e de som, bem como o seu manuseio. Isso foi resolvido graças inestimável ao auxílio da Vila das Artes, da Prefeitura Municipal de Fortaleza, que de forma gratuita possibilitou o empréstimo de equipamentos, bem como um representante para a guarda desses materiais.

Outra dificuldade foi o volume de material gravado para ser analisado e editado. Haja vista a quantidade de entrevistados, o material bruto gerado foi extenso e demandou muito tempo para ter o seu devido tratamento. Embora houvesse um roteiro guia para a realização das entrevistas, como discutido no capítulo teórico deste trabalho, a prática documentária está sujeita a imprevistos. O rendimento e assuntos colaterais durante as entrevistas para este trabalho nos mostraram na prática sobre o que os teóricos tratavam.

Além do apoio do Vila das Artes, que foi fundamental para que o projeto tenha acontecido, foi importante a formação que tive no curso de Sistemas e Mídias Digitais, que por meio das disciplinas ofertadas, apresentou novas maneiras de produzir não só na área do audiovisual, mas do design em geral, possibilitando integração entre os saberes.

Ao final de todo esse processo, foi possível concluir que foi vivenciada uma experiência engrandecedora, tanto por causa do contato com diversas pessoas do universo *otaku* e com cada uma de suas histórias específicas, como também pelo próprio processo de desenvolvimento do “Fortaleza Otaku”, que por meio tanto dos erros e como dos acertos, apresentados neste relatório, muitos tópicos da produção audiovisual foram exercitados e compreendidos.

Para pesquisas futuras, é interesse avaliar a nova geração *otaku* e quais as mudanças que aconteceram nesse lapso de tempo dos entrevistados para o das crianças e dos adolescentes dessa geração.

Espera-se que, por meio do compartilhamento dos acertos e dos erros vivenciados no processo de produção do “Fortaleza Otaku”, este relatório possa agir como um tipo guia para quem esteja interessado em desenvolver um documentário, principalmente para quem esteja planejando realizar a sua primeira produção audiovisual.

Espera-se também que o documentário possa quebrar alguns pré-julgamentos ou estereótipos sobre a cultura *otaku* e que seja utilizado como base para outras pesquisas futuras, agindo como uma referência e um documento histórico sobre a temática. Também se espera que o filme seja visto como uma maneira em que alguns jovens ou pessoas que sejam relacionadas à temática se sintam representados adequadamente.

REFERÊNCIAS

- A BRUXA de Blair. Direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Produção de Robin Cowie e Gregg Hale. Intérpretes: Heather Donahue; Michael C. Williams e Joshua Leonard. Roteiro: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Música: Antonio Cora. Condado de Montgomery: Haxan Films, 1999. (81 min.), son., color. Legendado. Título original "The Blair Witch Project".
- AMARAL, Adriana; DUARTE, Renata F. Rocha. A Subcultura Cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e offline. In: BORELLI, Silvia; FREIRE FILHO, João (Org.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008. p. 269-288.
- ANDRADE, Filipe. **O que é um storyboard?** 2016. Disponível em: <<https://www.racecomunicacao.com.br/blog/o-que-e-um-storyboard/>>. Acesso em: 21 maio 2018.
- ANDRAUS, Gazy. O fanzine de HQ, importante veículo de comunicação alternativa imagético- informacional: sua gênese e seus gêneros (e a influência do mangá). In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 65-78.
- ANIMATIX. **Anime ou Animê?** Disponível em: <http://www.animatix.com.br/materias.php?cd_secao=42>. Acesso em: 30 nov. 2018.
- ARAÚJO, Bernardo G.. **As bases do pensamento social nos séculos XVIII e XIX:** Trabalho sobre a origem da Sociologia. 2006. Disponível em: <<http://www.ecsbdefesa.com.br/fts/BPS.pdf>>. Acesso em: 9 abr. 2018.
- ARAÚJO, Laura Filomena Santos de et al. Diário de pesquisa e suas potencialidades na pesquisa qualitativa em saúde. **Revista Brasileira de Pesquisa em Saúde**, Vitória, v. 15, n. 3, p.53-61, jul./set. 2013. Trimestral. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/RBPS/article/viewFile/6326/4660>>. Acesso em: 26 maio 2018.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 3. ed. Campinas, Sp: Papyrus, 2007. 335 p. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro.
- BAMBI. Direção de David Hand. Produção de Walt Disney. Intérpretes: Bobby Stewart; Donnie Dunagan; Hardie Albright; John Sutherland; Paula Winslowe e Tim Davis. Roteiro: Perce Pearce. Música: Frank Churchill; Edward H. Plumb. [s.i.]: Walt Disney Productions, 1942. (70 min.), son., color. Legendado. Baseado no livro "Bambi, A Life in the Woods" de Felix Salten.
- BARBOSA, Alexandre. Quadrinhos japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 107-118.
- BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual**. São Paulo: Senac São Paulo, 2000. 271 p.

BERNARD, Sheila Curran. **Documentário: técnicas para uma produção de alto impacto**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. 387 p. Tradução de Saulo Krieger.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Campinas, n. 19, p.20-28, jan./abr. 2002. Quadrimestral. Tradução de João Wanderley Geraldi. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>>. Acesso em: 4 jan. 2019.

BORELLI, Sílvia H. S.; ROCHA, Rose de Melo; OLIVEIRA, Rita de Cássia Alves (Org.). **Jovens na cena metropolitana: Percepções, narrativas e modos de comunicação**. 1. Ed. São Paulo: Paulinas, 2009. 183 p.

BRASIL. Narla Aguiar. Secretaria do Audiovisual do Ministério A Cultura. **IV DOCTV**. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/programas8/-/asset_publisher/QTN9rjJEc1bg/content/iv-doctv-221792/10889>. Acesso em: 30 nov. 2018.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997. 392 p.

CAVALCANTE, João Paulo Braga. **Conexões entre o mundo online e a vida "off-line": otakus e cultura de consumo na era da internet**. 2008. 153 p. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.

CCMIXTER. **Yea, But Is It Legal?** Disponível em: <<http://ccmixter.org/about>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009. 494 p.

CREATIVE COMMONS. **Licenses and Examples**. Disponível em: <<https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/licensing-examples/>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

DIAS, Daniel de Castro. Identidade e Espaço: Mudanças em tempos de globalização. 9 p. In: ENCONTRO NACIONAL DOS GEÓGRAFOS, 16, 2010, Porto Alegre. **Anais XVI Encontro Nacional dos geógrafos**. Disponível em: <www.agb.org.br/evento/download.php?idTrabalho=2502>. Acesso em: 25 mar. 2018.

DIVX. **Um novo padrão para vídeo digital**. Disponível em: <<https://www.divx.com/pt-br/o-que-é-h264>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

DOCTV BRASIL IV. Ministério da Cultura. **Manual Didático da Oficina para Formatação de Projetos do DOCTV IV**. Disponível em: <<http://www.agencia.ufpb.br/doctv/Manual.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2018.

ESTEVEES, Lucas. **Motion Graphics: Um pouco sobre o Design em movimento**. 2016. Disponível em: <<https://designculture.com.br/motion-graphics-um-pouco-sobre-o-design-em-movimento>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

- FERRARETTO, Luiz Artur. **Rádio: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2014. 272 p.
- FIELD, Syd. **Roteiro: os fundamentos do roteirismo**. 2. ed. Curitiba: Arte & Letra, 2009. 332 p. Tradução de Alice Leal.
- FREE to Play. Intérpretes: Benedict Lim; Danil Ishutin; Clinton Loomis. Música: Mark Adler. Estados Unidos: Valve Corporation, 2014. (75 min.), son., color. Legendado.
- FREEPIK. **About**. Disponível em: <<https://www.freepik.com/about>>. Acesso em: 23 nov. 2018.
- GERHARDT, Tatiana E.; SILVEIRA, Denise T. **Métodos de Pesquisa**. 1. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120p.
- INDIE Game: The Movie. Direção de James Swirsky; Lianne Pajot. Produção de James Swirsky; Lianne Pajot. Intérpretes: Edmund Mcmillen; Tommy Refenes; Phil Fish; Jonathan Blow. Música: Jim Guthrie. Canadá: Blinkworks; Flutter Media, 2012. (103 min.), son., color. Legendado.
- INSTITUTO ISHINDO. **História do Japão**. 2014. Disponível em: <<http://www.ishindo.org.br/guia-do-japao/historia-do-japao/>>. Acesso em: 23 abr. 2018.
- JBC. **Mangás JBC**. 2018. Disponível em: <<https://editorajbc.com.br/nossos-produtos/mangas/>>. Acesso em: 25 mar. 2018.
- LINS, Consuelo; MESQUITA, Claudia. **Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008. 94 p.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). Mangá e a cultura pop. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 7-13
- MACEDO, Iago Fillipi Patrocínio. **Juventude Otaku: redes sociais na formação da cultura pop japonesa em Fortaleza**. 2016. 107 f. TCC (Graduação) - Curso de Publicidade e Propaganda, Centro de Comunicação e Gestão, Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2016.
- MACHADO, Mateus. **Saiba quem é o primeiro brasileiro a fazer sucesso como mangaká profissional e conheça o seu dia-a-dia**. 2011. Disponível em: <<http://www.desenhoonline.com/site/saiba-quem-e-o-primeiro-brasileiro-a-fazer-sucesso-como-mangaka-profissional-e-conheca-o-seu-dia-a-dia/>>. Acesso em: 25 mar. 2018.
- MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010. 297 p.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. 312 p.
- MERCADO, Gustavo. **O olhar do cineasta: aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Tradução de Edson Furmankiewicz.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 49-57.

NAGADO, Alexandre. **Almanaque da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007. 224 p.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 5. Ed., 2. Reimpressão. Campinas, Sp: Papyrus, 2013. 270 p. Tradução de Mônica Saddy Martins.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Consumo musical nas culturas juvenis: cosplay, mundo pop e memória. In: **Revista Contracampo**, Niterói: Contracampo, n. 25, p. 80-96, dez. 2012. Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/272>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

OTAKU. Direção de Jackie Bastide; Jean-jacques Beineix. Produção de Jean-jacques Beineix. Roteiro: Etienne Barral. Música: Laurent Desmurs; Daniel Lacoste; Miri Uchida; Reinhardt Wagner. Tóquio: France 2 Cinéma, 1994. (77 min.), son., color.

OTAKU no Video. Direção de Takeshi Mori. Intérpretes: Shouji Murahama; Hiroki Sato; Jun Tamaya. [s.i.]: Gainax, 1991. 2 episódios (93 min.), son., color. Legendado.

PANINI. **Loja Panini: Mangás**. 2018. Disponível em: <<https://loja.panini.com.br/panini/vitrines/mangas.aspx>>. Acesso em: 25 mar. 2018.

PINTEREST. **O que é Pinterest?** Disponível em: <<https://about.pinterest.com/pt-br>>. Acesso em: 23 nov. 2018.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: Da pré-produção à pós-produção**. 3. ed. Campinas, Sp: Papyrus, 2011. 141 p.

RABIGER, Michael. Uma conversa com professores e alunos sobre a realização de documentários. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (Org.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 52-66. Tradução de Magda Lopes.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: Senac São Paulo, 2008. 447 p.

RODRIGUES, Brunela Pollastrelli; BRITO, Flávia Maria Silva; CAMPANHARO, Wesley Augusto. **Pesquisa qualitativa versus quantitativa**. Jeronimo Monteiro, ES, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/fcmJKT>> Acesso em: 13 abr. 2017.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção: Para Quem Gosta, Faz ou Quer Fazer Cinema**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007. 264 p.

SANTOS, Alana. **Descubra de uma vez por todas como utilizar o círculo cromático**. 2016. Disponível em: <<https://www.publicitarioscriativos.com/descubra-de-uma-vez-por-todas-como-utilizar-o-circulo-cromatico/>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

SATO, Cristiane A.. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 27-42.

SIGNIFICADOS. **Significado de Networking**. 2014. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/networking/>>. Acesso em: 21 maio 2018.

SIQUEIRA, Ana Raquel Viana. **A Ressignificação da cultura pop japonesa em Fortaleza**: Sentidos e significados de ser um otaku. 2009. 126 p. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Sociais, Ciências Sociais, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2009.

STRAW, Will. Entrevista – Will Straw e a importância da ideia de cenas musicais nos estudos de música e comunicação. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 15, n. 2, maio/ago. 2012 | E-compós, Brasília, v.15, n.2, maio/ago. 2012. Entrevista concedida a Jeder Janotti Junior.

TESSER, Paula. Música e Imagem. In: FURTADO, Beatriz (Org.). **Imagem contemporânea**: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games.... São Paulo: Hedra, 2009. p. 99-106. (2).

THOMPSON, John B.. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. 427 p. Tradução do Grupo de Estudos sobre Ideologia, comunicação e representações sociais da pós-graduação do Instituto de Psicologia da PUCRS.

TIELLET, Claudio Afonso Baron; LIMA, José Valdeni; REATEGUI, Eliseo Berni. HVet: um Modelo de Hipervídeo Aplicado ao Ensino de Cirurgia Veterinária. **Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p.1-12, jul. 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14515/8454>>. Acesso em: 21 maio 2018.

TRUE Otaku. Direção de Jeffrey Clark. Intérpretes: Nicole Boyd. Roteiro: Jeffrey Clark. Baltimore: Cinema Show Films, 2011. (85 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mdv0n5DUb4E>>. Acesso em: 21 maio 2018.

TROCA EQUIVALENTE. **No Game, No Life do brasileiro Yuu Kamiya vai virar anime**. 2013. Disponível em: <<http://www.genkidama.com.br/trocaequivalente/2013/07/29/no-game-no-life-do-brasileiro-yuu-kamiya-vai-virar-anime/>>. Acesso em: 25 mar. 2018.

VIGIL, José Ignacio López. **Manual urgente para radialistas apaixonados**. São Paulo: Paulinas, 2003. 524 p.

ZARANZA, Karine. **Sana reúne mais de 35 mil pessoas em dois dias de evento**. 2015. Disponível em: <<http://diariodonordeste.verdesmares.com.br/cadernos/cidade/online/sana-reune-mais-de-35-mil-pessoas-em-dois-dias-de-evento-1.1342509>>. Acesso em: 24 mar. 2018.

APENDICE A – PROJETO DO DOCUMENTÁRIO A PARTIR DO MODELO DO DOCTV IV

COMO PROJETAR O DOC

1 - VISÃO ORIGINAL

O propósito deste documentário é evidenciar o papel e o impacto que a cultura pop japonesa desempenhou na vida dos otakus (nome dado aos fãs dessa cultura), de diversas gerações, na cidade de Fortaleza.

Quando falamos de cultura pop japonesa, falamos sobre a cultura do Japão moderno, além da imagem tradicional ligada a samurais, quimonos, gueixas, flores de cerejeira e templos. Nessa cultura moderna encontramos mangás e animês (respectivamente histórias em quadrinhos e animações) com personagens caricatas, de corpos magros, olhos grandes e cabelos espetados. Também encontramos tokusatus (séries e filmes no estilo de Godzilla e Power Rangers) com diversos monstros, videogames, cosplayers e músicas relacionadas a todos estes produtos, que podem ser cantadas em um karaokê ou experienciadas em um show.

Sobre a temática, há alguns documentários apresentando os otakus japoneses, alguns mostrando a visão americana e diversas reportagens em eventos (até mesmo brasileiros). Contudo, deve-se considerar que o otaku no Japão é visto de forma negativa, pois o termo é utilizado em pessoas com um nível de fanatismo tão alto que chega a comprometer relações sociais. Os otakus japoneses são homens e preferem manter relações com personagens fictícios a pessoas reais e construir as suas relações sociais por meio de computadores, internet ou jogos digitais. Já os brasileiros são formados por muitas garotas e casais de namorados otakus, o que seria uma contradição no Japão. Muitos são extrovertidos, entusiastas, barulhentos, se acotovelam por um autógrafo, pulam ouvindo suas músicas como se estivessem em um show e promovem uma confraternização bem brasileira. Por isso, estão distantes do fanatismo anti-social de sua versão japonesa.

Além disso, a maioria das produções sobre o assunto são feitas por pessoas que estão por fora do agrupamento, sendo passíveis de erros conceituais que se tornam motivo de chacota e piadinhas na comunidade otaku. Por isso, por sermos fãs da cultura pop japonesa, pretende-se produzir um material que apresente a juventude otaku pelos próprios otakus em sua versão brasileira, especificamente fortalezense. Ou seja, pretende-se dar voz aos personagens, para que eles mesmos apresentem o universo deles.

Vale ressaltar que essa cultura, que chegou ao Brasil por volta da década de 1960, está em expansão. O Sana, evento da cultura pop japonesa em Fortaleza, alcançou um público de 70 mil pessoas em seus três dias de evento no ano de 2015. Haja vista esse mercado em expansão aqui no Brasil, a produção de um documentário com essa temática pode ser uma importante maneira de resgatar a história desse fenômeno.

Em adição a isso, ao visualizar o apreço pela cultura moderna nipônica se tornando algo da carreira profissional dos otakus, pode ser notado o quanto o contato com essa cultura externa pode ter impactado na vida e nas escolhas de diversas pessoas. Por meio desta produção será possível ouvir de forma mais direta o que os otakus têm a discutir sobre a forma que foram afetados (e ainda são afetados) nas suas escolhas, no seu cotidiano e no seu estilo de vida, após o contato com a cultura pop japonesa. E como constroem suas identidades.

2 - PROPOSTA DE DOCUMENTÁRIO

Através das narrativas dos personagens e de imagens de arquivo, pretendemos apresentar a cultura pop japonesa, sua relação com a cidade de Fortaleza e o quanto ela foi importante na vida dos personagens. Propõe-se abordagem que abranja a visão de uma diversificada gama de otakus em relação ao tema, pois há diversas subdivisões e aspectos diferenciais a serem mostrados mesmo sendo um agrupamento só. Isso tudo para enriquecer as várias facetas da temática.

Esses personagens, os otakus, além de falar sobre o que gostam na cultura pop japonesa, devem se questionar sobre o quanto o contato com essa cultura impactou em algumas escolhas de suas vidas. Os personagens estarão situados em dois ambientes principais: evento temático e cotidiano.

Tendo como base Bill Nichols, pretende-se apresentar os personagens e os conteúdos a serem tratados por meio da abordagem "Eu falo (nós falamos) de nós para vocês". Essa abordagem pode representar os personagens de uma maneira mais adequada, tanto para eles como para o público. Isso pode ser fortificado pelo fato de sermos partes do agrupamento que é objeto desta produção. Dessa forma, construímos uma espécie de cartografia participante dessa identidade a ser abordada pelo documentário.

3 - ELEIÇÃO E DESCRIÇÃO DO(S) OBJETO(S)

1 - Personagens

Por objetivar variados pontos de vista, este tópico foi subdividido em perfis ou subdivisões de otakus a terem suas narrativas utilizadas como base para o desenvolvimento do documentário. Vale ressaltar que algumas dessas subdivisões podem acabar se misturando.

1.1 - Otaku regular

Uma pessoa que é fã da cultura pop japonesa e que possa compartilhar a sua experiência.

1.2 - Cosplay

Alguém que produza as suas próprias fantasias e armas para o cosplay. Essa pessoa pode falar do processo de produção e das motivações para fazer cosplay.

1.3 Profissional

Um otaku que trabalhe com algo que tem relação com a cultura pop japonesa, ou seja, o seu apreço pela cultura foi importante para a sua profissão. Exemplos: Criadores de Workshops, Palestrante, Desenvolvedores de Evento, Ilustradores, Músicos, Desenvolvedor de Jogos, etc.

1.4 - Professor de Japonês

Se encaixa como profissional, mas foi segregado por ter um maior foco para o que se pretende produzir com o documentário.

1.5 - Gamer

Fã de jogos ou até mesmo aspirante a desenvolvimento de jogos.

1.6 - Produtor

Um otaku que tenha feito e possa comentar sobre coisas como fansubber (legendar episódios), Scanlation (traduzir mangás), AMV maker (Vídeos musicais com imagens de animes), Fanfic (Histórias baseadas em animes).

2 - Evento (Sana)

Um evento temático da cultura pop japonesa é um ambiente importante por agrupar uma grande quantidade de fãs.

3 - Curso de Japonês (UECE)

Onde podem ser encontrados os professores da língua japonesa e alunos. Muitos alunos se motivam a estudar a língua por conta do contato com a cultura pop japonesa.

4 - Curso de Sistemas e Mídias Digitais (UFC)

No curso há diversas pessoas que são fãs da cultura pop japonesa.

5 - Difusores de cultura (dubladores, cantores, vendedores)

São pessoas relacionadas com os produtos da cultura pop japonesa. Podem ser encontrados nos eventos.

6 - Imagens de arquivo

Para que imagens antigas que apresentem os otakus, para compor uma parte histórica da cultura pop japonesa na cidade. Por exemplo: imagens antigas dos eventos, imagens dos jovens se reunindo na praça Portugal (que foi ponto de encontro de vários otakus nos anos de 1990).

7 - Elementos da Cultura Pop Japonesa

Animes, Mangás, Tokusatus, Músicas, Produtos vendidos em eventos e Performances (musicais ou teatrais) são exemplos destes elementos. Eles são importantes para ilustrar o documentário, mas devem ser utilizados com cuidado por conta de direitos autorais

4 - ELEIÇÃO E JUSTIFICATIVA PARA A(S) ESTRATÉGIA(S) DE ABORDAGEM

1 - Adquirir permissões

Isso é importante para as imagens de arquivo selecionadas (podem ser imagens dos entrevistados ou encontradas pela internet) e para a imagem gravada dos entrevistados. Para poder utilizar tudo isso no documentário, serão obtidas as permissões necessárias.

2 - Tratamento de imagens de arquivo

Caso as imagens estejam envelhecidas com ruídos, elas serão tratadas em softwares como Photoshop (imagens), Audacity (áudio) e Sony Vegas (editor de vídeo). Isso é necessário para que estas imagens sejam compreendidas para os espectadores do documentário.

3 - Pré-Entrevistas

Isso será feito para poder conhecer e conversar com os entrevistados que tenham sido convidados com antecedência para participar do documentário. É importante para "quebrar o gelo" com os entrevistados e facilitar o processo. Contudo, nem todos os entrevistados passarão por esse processo, pois alguns devem ser convidados para participar diretamente nos eventos, o que pode deixar esse processo de pré-entrevista menos eficaz.

4 - Entrevista

Este será o procedimento geral para as pessoas que participarão do documentário. Essas entrevistas acontecerão no evento temático, no curso de japonês e no curso de Sistemas e Mídias Digitais. Caso o cosplay possa mostrar fantasias e armas que já produziu, pode acontecer gravações na casa da pessoa. É um procedimento importante para formar a narrativa do documentário.

5 - Encenação

Procedimento importante para ilustrar e complementar cenas. Personagens como cosplayers, profissionais, gamers, professores e produtores podem ser mostrados, além da entrevista, com imagens de como agiriam no cotidiano.

6 - Filmagem dos ambientes

Procedimento importante para ilustrar e complementar cenas. Os lugares escolhidos para as gravações serão gravados para introduzir ao público o cenário em que as histórias do documentário se desenrolam. Podem ser mostrados o material que é vendido nos eventos, a quantidade de pessoas que caminham pelo evento, as salas de aula de japonês, etc.

7 - Filmagem dos shows

Acontece nos eventos. Essas imagens podem mostrar como o público se relaciona com os artistas convidados que estarão se apresentando nos palcos. Também é importante, caso o artista que performa aceite, pois acrescenta uma performance musical no documentário.

5 - SUGESTÃO DE ESTRUTURA (de 50 a 55 minutos - sem créditos) ROTEIRO

Duração do filme: 45 a 50 minutos (sem créditos)

INTRO (1 a 2 minutos) - Vinheta

- Abertura
- Imagens do Centro de Eventos por fora
- Depois, uma música com imagens que represente a cultura pop japonesa (do Sana).

BLOCO 1: Cultura Pop Japonesa (5 minutos)

Seção 1: Elementos (2 minutos)

Nesta seção serão discutidas as **definições e característica da cultura pop japonesa** e de seus elementos: **animês, mangás, tokusatus e músicas japonesas**. As principais definições são as dos pesquisadores, mas também pode ser adicionada a de algum dos fãs.

Seção 2: Otakus (3 minutos)

O termo otaku é definido pelos pesquisadores. Além disso, será apresentado o que caracteriza um otaku (**moda, linguagens,...**). Para embasar essa parte, pode-se utilizar o que um pesquisador de tribos urbanas tem a compartilhar sobre a temática.

Imagens:

- Entrevistas
- Exemplos de Animês (Sala de exibição e vendas), mangás (vendas), tokusatus (salas de exibição e vendas) e músicas (karaokê) no Sana.
- Otakus no evento
- Entrevista dos profissionais falando sobre as definições de otaku, anime, mangá, tokusatus, música.
- Entrevista do pesquisador falando sobre subculturas (tribos e tal)

INTERLÚDIO: Crianças ou Imagens antigas (1 minuto)

Com música meio infantil

Apresenta algumas crianças no evento de anime (Sana).

Alguma imagem de televisão antiga sobre a TV Manchete

Alguma imagem antiga de televisão

BLOCO 2: Infância (Primeiro Contato) (5 minutos)

Os otakus expõem como aconteceu o **primeiro contato com a cultura pop japonesa.**

Os entrevistados também podem comentar sobre as amizades e brincadeiras da época.

Colocar fotos da galera criança

O bloco finaliza com a pergunta "Qual o melhor animê ou mangá na sua opinião?". Esta pode ser uma pergunta complicada para eles, o que os deixaria pensativos por um tempo.

Imagens:

- Entrevistas
- Reproduções de animês antigos na TV (direitos autorais)
- Fotos dos entrevistados criança (com algo da cultura pop japonesa relacionado)
- Colocar os anos de quando eles tiveram o primeiro contato e também foto do meio de comunicação que usaram para ver.

INTERLÚDIO: Melhor Animê ou Mangá? (1 a 2 minutos)

Esta etapa deve ser bem dinâmica, para poder manter a atenção dos espectadores.

Misturar as respostas da galera no evento com as dos entrevistados.

BLOCO 3: Otaku produtor (3 minutos)

Mostrar o **Scanlation**

Caso alguém fale sobre as **diferenças entre ser otaku no período da internet** e no período da TV, mostrar aqui também.

Imagens:

- Entrevistas
- Imagem que represente cada uma dessas atividades (de preferência da pessoa)
- Encenação

- Entrevista com um profissional falando sobre a juventude produtora e não só receptora.

INTERLÚDIO: Bastidores do Sana (1 minuto)

Alguma imagem da TV Unifor sobre o Sana das antigas. Videos e imagens antigas.

BLOCO 4: Profissionalismo (16 minutos)

Seção 1 (SANA) (2 a 3 minutos):

Apresentar o evento.
Partes que falem sobre a criação do Sana (sobre jovens que gostam da cultura se juntando pra fazer o evento) Ou seja, quando falam sobre o motivo de criação do evento.
(Aline e Diretor)

Seção 2 (Palestrantes e Pesquisadores) (2 a 3 minutos):

Diego Pontes falando sobre o seu grupo de pesquisa e palestra, sobre a criação e o que é.
Ana Raquel falando da sua experiência com a pesquisa, motivos e resultados.
Belle e Marilia falando da experiencia delas

Seção 3 (Estúdio Daniel Brandão) (2 a 3 minutos):

_____ Apresentação do Estúdio
Blenda falando dos motivos para ser ilustradora e sobre o trabalho/mercado.

Seção 4 (Ilustração e Programação) (2 minutos):

_____ Filipe e Yohana falando sobre a ilustração e outros trabalhos, o que os motivaram e etc.

Seção 3 (UECE) (5 minutos):

Apresentar o curso de japones.
Apresentar a historia de curso
Samira e Laura Tey falando do curso e da profissão (professoras)
O que as motivaram

Imagens:

- Entrevistas
- Entrevistados em cena (encenação)
- Produções dos entrevistados (mostrar o que fizeram ou o que fazem)
- Gravar ambientação (apresentar lugares)
- Imagens históricas (Do Sana e Da UECE)

INTERLÚDIO: Dicas de cosplay

Aqui é legal mostrar alguém que se vista no estilo e essa pessoa deve apresentar dicas de como seguir essa moda da melhor maneira: o que fazer e o que não fazer.

BLOCO 5: Cosplay (3 minutos)

Alguem definido cosplay
Todos que falaram sobre cosplay
Yohana falando o passo-a-passo dela

Imagens:

- Entrevista
- Roupas dos Cosplayers
- Fotos dos cosplays já feitos
- Encenação (se der pra eles ficarem fantasiados)
- Explicação da preparação das roupas

INTERLÚDIO: A Fila

Mostrar a fila com uma montagem mais de cinema de ação (?)
 Música de tensão e umas câmeras lentas
 Entrevistados falando sobre a **energia da galera nos eventos**

BLOCO 6: Eventos (5 minutos)

Seção 1: Introdução

Mostrar o centro de eventos internamente, com muitas pessoas caminhando e tal.
 Pessoa do Sana falando o que é possível fazer no evento.
 Entrevistados falando sobre o que é possível fazer no evento.
 Mostrar área de vendas
 Corredores e filas
 Comentários dos entrevistados sobre os otakus nos eventos
 Comentários sobre o evento

Imagens:

- Entrevistas
- Ambientação geral e específica (Pessoas, cenários, objetos e atividades)
- Gravar as artes marciais e a dança k-pop só para ter cenas de ambiente do lado tradicional da cultura do evento e o lado mais moderno.
- Gravar depoimentos de fãs e pessoas no local.
- Entrevistar um produtor do evento no evento.

BLOCO 7: Encerramento (5 minutos)

Depoimentos dos entrevistados sobre **a importância que a cultura** teve na vida
 O que **trouxer de positivo ou negativo?**
 Como você **recomendaria** para uma criança?

Imagens:

- Entrevistas

CRÉDITOS

APENDICE B – ROTEIRO DO FORTALEZA OTAKU USADO PARA A FILMAGEM

ROTEIRO

Duração do filme: 45 a 50 minutos (sem créditos)

INTRO (1 a 2 minutos) - Vinheta

- Abertura
- Imagens do Centro de Eventos por fora
- Depois, uma música com imagens que represente a cultura pop japonesa (do Sana).

BLOCO 1: Cultura Pop Japonesa (5 minutos)

Seção 1: Elementos (2 minutos)

Nesta seção serão discutidas as **definições e característica da cultura pop japonesa** e de seus elementos: **animês, mangás, tokusatus e músicas japonesas**. As principais definições são as dos pesquisadores, mas também pode ser adicionada a de algum dos fãs.

Seção 2: Otakus (3 minutos)

O termo otaku é definido pelos pesquisadores. Além disso, será apresentado o que caracteriza um otaku (**moda, linguagens,...**). Para embasar essa parte, pode-se utilizar o que um pesquisador de tribos urbanas tem a compartilhar sobre a temática.

Imagens:

- Entrevistas
- Exemplos de Animês (Sala de exibição e vendas), mangás (vendas), tokusatus (salas de exibição e vendas) e músicas (karaokê) no Sana.
- Otakus no evento
- Entrevista dos profissionais falando sobre as definições de otaku, anime, mangá, tokusatus, música.
- Entrevista do pesquisador falando sobre subculturas (tribos e tal)

INTERLÚDIO: Crianças ou Imagens antigas (1 minuto)

Com música meio infantil

Apresenta algumas crianças no evento de anime (Sana).

Alguma imagem de televisão antiga sobre a TV Manchete

Alguma imagem antiga de televisão

BLOCO 2: Infância (Primeiro Contato) (5 minutos)

Os otakus expõem como aconteceu o **primeiro contato com a cultura pop japonesa**. Os entrevistados também podem comentar sobre as amigas e brincadeiras da época.

Colocar fotos da galera criança

O bloco finaliza com a pergunta "Qual o melhor animê ou mangá na sua opinião?". Esta pode ser uma pergunta complicada para eles, o que os deixaria pensativos por um tempo.

Imagens:

- Entrevistas
- Reproduções de animês antigos na TV (direitos autorais)
- Fotos dos entrevistados criança (com algo da cultura pop japonesa relacionado)
- Colocar os anos de quando eles tiveram o primeiro contato e também foto do meio de comunicação que usaram para ver.

INTERLÚDIO: Melhor Animê ou Mangá? (1 a 2 minutos)

Esta etapa deve ser bem dinâmica, para poder manter a atenção dos espectadores. Misturar as respostas da galera no evento com as dos entrevistados.

BLOCO 3: Otaku produtor (3 minutos)

Mostrar o **Scanlation**

Caso alguém fale sobre as **diferenças entre ser otaku no periodo da internet** e no periodo da TV, mostrar aqui também.

Imagens:

- Entrevistas
- Imagem que represente cada uma dessas atividades (de preferência da pessoa)
- Encenação
- Entrevista com um profissional falando sobre a juventude produtora e não só receptora.

INTERLÚDIO: Bastidores do Sana (1 minuto)

Alguma imagem da TV Unifor sobre o Sana das antigas. Videos e imagens antigas.

BLOCO 4: Profissionalismo (16 minutos)Seção 1 (SANA) (2 a 3 minutos):

Apresentar o evento.

Partes que falem sobre a criação do Sana (sobre jovens que gostam da cultura se juntando pra fazer o evento) Ou seja, quando falam sobre o motivo de criação do evento. (Aline e Diretor)

Seção 2 (Palestrantes e Pesquisadores) (2 a 3 minutos):

Diego Pontes falando sobre o seu grupo de pesquisa e palestra, sobre a criação...
Ana Raquel falando da sua experiência com a pesquisa, motivos e resultados.
Belle e Marília falando da experiencia delas

Seção 3 (Estúdio Daniel Brandão) (2 a 3 minutos):

_____ Apresentação do Estúdio

_____ Blenda falando dos motivos para ser ilustradora e sobre o trabalho/mercado.

Seção 4 (Ilustração e Programação) (2 minutos):

_____ Filipe e Yohana falando sobre a ilustração e outros trabalhos, o que os motivaram,...

Seção 3 (UECE) (5 minutos):

Apresentar o curso de japones.

Apresentar a historia de curso

Samira e Laura Tey falando do curso e da profissão (professoras)

O que as motivaram

Imagens:

- Entrevistas
- Entrevistados em cena (encenação)
- Produções dos entrevistados (mostrar o que fizeram ou o que fazem)
- Gravar ambientação (apresentar lugares)
- Imagens históricas (Do Sana e Da UECE)

INTERLÚDIO: Dicas de cosplay

Aqui é legal mostrar alguém que se vista no estilo e essa pessoa deve apresentar dicas de como seguir essa moda da melhor maneira: o que fazer e o que não fazer.

BLOCO 5: Cosplay (3 minutos)

Alguem definido cosplay
 Todos que falaram sobre cosplay
 Yohana falando o passo-a-passo dela

Imagens:

- Entrevista
- Roupas dos Cosplayers
- Fotos dos cosplays já feitos
- Encenação (se der pra eles ficarem fantasiados)
- Explicação da preparação das roupas

INTERLÚDIO: A Fila

Mostrar a fila com uma montagem mais de cinema de ação (?)
 Música de tensão e umas câmeras lentas
 Entrevistados falando sobre a **energia da galera nos eventos**

BLOCO 6: Eventos (5 minutos)Seção 1: Introdução

Mostrar o centro de eventos internamente, com muitas pessoas caminhando e tal.

Pessoa do Sana falando o que é possível fazer no evento.

Entrevistados falando sobre o que é possível fazer no evento.

Mostrar área de vendas

Corredores e filas

Comentários dos entrevistados sobre os otakus nos eventos

Comentários sobre o evento

Imagens:

- Entrevistas
- Ambientação geral e específica (Pessoas, cenários, objetos e atividades)
- Gravar as artes marciais e a dança k-pop só para ter cenas de ambiente do lado tradicional da cultura do evento e o lado mais moderno.
- Gravar depoimentos de fãs e pessoas no local.
- Entrevistar um produtor do evento no evento.

BLOCO 7: Encerramento (5 minutos)

Depoimentos dos entrevistados sobre **a importância que a cultura** teve na vida

O que **trouxe de positivo ou negativo?**

Como você **recomendaria** para uma criança?

Imagens:

- Entrevistas

CRÉDITOS

APENDICE C – CRONOGRAMA ANTIGO

CRONOGRAMA

DIA 1 - 21 DE JULHO (Sábado)

Retirada às 8 da manhã

1- Campus de Humanidades da UECE

Horário: 10:00 - 16:00

Nesse período pretende-se entrevistar a coordenadora do curso de japonês do Núcleo de Línguas da UECE, bem como representantes do curso. Além disso, será realizada uma entrevista com uma pesquisadora da cultura pop japonesa.

Os locais de entrevista acontecerão na sala do curso de japonês, com os representantes do curso. Já com a pesquisadora, será na biblioteca da universidade.

2 - Metrô de Fortaleza

Horário: 17:00 - 18:00

Pretende-se apenas captar algumas imagens a partir da janela do metrô, que possui uma bonita vista para a cidade. O objetivo dessas imagens é de ilustrar o documentário para apresentar a apresentação da cidade de Fortaleza de uma maneira diferente.

DIA 2 - 22 DE JULHO (Domingo)

Retirada ao meio-dia

Horário: 13:00 - 15:00

Esse dia será dedicado para entrevista com uma cosplayer. Essa entrevista acontecerá na casa dela.

DIA 3 - 23 DE JULHO (Segunda)

Retirada às 7 da manhã

1 - Estúdio Daniel Brandão

Horário: 09:30-11:30

Aqui será feita uma entrevista com uma ilustradora que é professora do curso de mangá no Estúdio Daniel Brandão. Também pretende-se mostrar ilustrações dela mesma e outras feitas no estúdio pelos alunos, bem como apresentar o próprio estúdio.

2 - Campus de Humanidades da UECE

Horário: 13:00 - 17:00

Serão realizadas entrevistas com alguns otakus. Um que trabalha com programação/desenvolvimento de sites, outra que trabalha com blogs e uma que fez parte da criação do Sana.

DIA 4 - 24 DE JULHO (Terça)

Retirada às 9 da manhã

Campus do Pici da UFC

Horário: 10:00-16:00

As gravações irão acontecer no bloco de Sistemas e Mídias Digitais, com um representante de palestras sobre tokusatus no Sana, um pai Otaku e uma dupla de ilustradores.

Além disso, caso alguma das pessoas marcadas para entrevistas não tenham conseguido ir noutro dia, elas tentarão ser alocadas para aqui.

DIA 5 - 25 DE JULHO (Quarta)**Retirada ao meio-dia****Horário: 13:00 às 15:00**

Esse dia será dedicado para entrevista com outro cosplayer. Essa entrevista acontecerá na casa dele.

DIA 6, 7 E 8 - 27 À 29 DE JULHO (Sexta, Sábado e Domingo)**Retirada às 9 horas, menos no domingo, com retirada às 8:30****Sana - Centro de Eventos****Horários: 10:00 às 19:00 (Sexta e Sábado) / 09:30 às 19:00 (Domingo)**

O evento será gravado no geral (cada sala temática, concursos, área de venda, área de jogos, shows, entrevista com dubladores ou atrações, cosplayers, fãs, etc.). As cenas aqui serão importantes para obter-se imagens de apoio para o documentário.

Algumas das pessoas entrevistadas anteriormente estarão fazendo algumas atividades no Sana, então é interessante gravar essas pessoas mais uma vez. Por exemplo, os cosplayers estarão competindo. No domingo pretende-se chegar mais cedo para gravar a fila e a entrada dos fãs no centro de eventos (pois esse normalmente é o dia mais lotado).

DIA 9 - 30 DE JULHO (Segunda)**Retirada às 13 horas****Campus do Pici - ICA****Horário: 15:00 às 16:00**

Uma breve entrevista com a professora do design de moda, que comentará sobre o conceito de tribos urbanas.

TABELA DE DATAS

Dias	DIA 1 21/07 (Sábado)	DIA 2 22/07 (Domingo)	DIA 3 23/07 (Segunda)	DIA 4 24/07 (Terça)	DIA 5 25/07 (Quarta)	DIA 6 e 7 27/07- 28/07 (Sexta e Sábado)	DIA 8 29/07 (Domingo)	DIA 9 30/07 (Segunda)
Retirada da Câmera	08:00	12:00	07:00	09:00	12:00	09:00	08:30	13:00
Horário 1/ Local	10:00-16:00 Campus de Humanidade da UECE	13:00- 15:00 Casa do Cosplayer	09:30-11:30 Estúdio Daniel Brandão	10:00- 16:00 Campus do Pici	13:00- 15:00 Casa do Cosplayer	10:00- 19:00 Sana	09:30- 19:00 Sana	15:00- 16:00 Campus do Pici (ICA)
Horário 2/ Local	17:00-18:00 Metrô de Fortaleza		13:00-17:00 Campus de Humanidade da UECE					
Devolução da Câmera (Limite)	20:00	00:00	19:00	21:00	00:00	21:00	20:30	01:00

APENDICE D – CRONOGRAMA ATUALIZADO

CRONOGRAMA

DIA 1 - 23 DE JULHO (Segunda)

Retirada dos equipamentos às 7:30 da manhã

1 - Estúdio Daniel Brandão

Horário: 09:30-11:30

Aqui será feita uma entrevista com uma ilustradora que é professora do curso de mangá no Estúdio Daniel Brandão. Também pretende-se mostrar ilustrações dela mesma e outras feitas no estúdio pelos alunos, bem como apresentar o próprio estúdio.

2 - Campus de Humanidades da UECE

Horário: 13:00 - 17:00

Serão realizadas entrevistas com uma pesquisadora na área da cultura japonesa, a coordenadora do curso de japonês da UECE e uma pessoa que fez parte da criação do Sana.

DIA 2 - 24 DE JULHO (Terça)

Retirada dos equipamentos às 7:30 da manhã

1 - Campus do Pici da UFC

Horário: 09:00-16:30

As gravações irão acontecer no bloco de Sistemas e Mídias Digitais, com um representante de palestras sobre tokusatus no Sana, um pai Otaku e uma dupla de ilustradores e uma professora do curso de japonês.

DIA 3 - 27 DE JULHO (Sexta)

Retirada dos equipamentos às 10 horas

Sana - Centro de Eventos

Horários: 11:30 às 20:00

O evento será gravado no geral (cada sala temática, concursos, área de venda, área de jogos, shows, entrevista com dubladores ou atrações, cosplayers, fãs, etc.). As cenas aqui serão importantes para obter-se imagens de apoio para o documentário.

Algumas das pessoas entrevistadas anteriormente estarão fazendo algumas atividades no Sana, então é interessante gravar essas pessoas mais uma vez, mas no evento.

TABELA DE DATAS

DIAS	DIA 1 23/07 (Segunda)	DIA 2 24/07 (Terça)	DIA 3 27/07 (Sexta)
Retirada da Câmera	07:30	07:30	10:00
Horário 1/ Local	09:30 - 11:00 Estúdio Daniel Brandão	09:00 - 11:30 Campus do Pici	11:30-20:00 Sana
Almoço	11:30 - 12:30 Shopping Del Paseo	11:30 - 13:00 Campus do Pici	
Horário 2/ Local	13:30 - 17:00 CH da UECE	13:00 - 16:30 Campus do Pici	
Devolução da Câmera	19:00	18:00	21:30

**APENDICE E – MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM
E VOZ**

MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

ADULTO

Neste ato, _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº. _____, inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente à Av/Rua _____, nº. _____, município de _____/Ceará. AUTORIZO o uso de minha imagem e voz em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada no filme documentário em questão, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) outdoor; (II) busdoor; folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

_____, dia _____ de _____ de _____.

(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato:

APENDICE F – ROTEIRO DE EDIÇÃO

ROTEIRO

Duração do filme: 45 a 50 minutos (sem créditos)

INTRO (1 a 2 minutos) - Vinheta?

- **ILUSTRAÇÕES DA CIDADE DE FORTALEZA (?)**
- Imagens do Centro de Eventos por fora
- Depois, uma música com imagens que represente a cultura pop japonesa (do Sana).

BLOCO 1: Cultura Pop Japonesa (5 minutos)

Seção 1: Elementos (2 minutos)

00:45 - 00:58

“É uma boa pergunta... é difícil definir, é... eu acho que é uma palavra que fala bem dela é ser diferente, é muito diferente o que é pop, cultura pop japonesa, do que o que a gente tá acostumado cultura pop brasileira”. (SAMIRA)

USAR IMAGEM DA UNIFORME FALANDO SOBRE O QUE É A CULTURA POP JAPONESA

PARTE 1 00:48 - 01:20

“[...] se a gente pegar o significado da palavra, a partir de como ela surgia na realidade, a gente vai entender a cultura pop como algo que... é um produto de massa baseado, quando a gente pega a cultura tradicional, pega o pop japonês a gente vê aquele pop que vem baseado em elementos de uma cultura tradicional. Mas muito bem remodelados, dentro de uma cultura de massa, dentro de uma cultura que é feita pra vender, pra ser consumida muito rapidamente”. (ANA RAQUEL)

01:04 - 01:14

“[...] é algo que transcende o Japão, que tem os seus elementos da cultura mais tradicional interna do país, mas pra... pro mundo todo.” (DIEGO)

00:28 - 00:50

“É uma excelência de cores e desejos. É um reflexo dos grandes desejos que a sociedade japonesa tem por questões de repressão deles que eles jogam nos animes, nos mangás, nos live-actions. Essa questão de você querer ser aquele herói... inspirador. Não só pra sua comunidade, mas pras outras pessoas também.” (ALINE)

00:46 - 1:06 ; 01:15 - 01:23

“Acredito que a cultura pop japonesa, ela vem muito dos desenhos animados que a gente costumava assistir é... na TV Globinho, na Band, até que foram inseridos na nossa cultura, esses animes... também a... as comidas, os filmes, tokusatsu [...] E acredito que cada uma dessas vertentes, elas acabam se tornando a cultura pop japonesa né?” (YOHANA)

03:01 - 03:16

“Tanto a pop, a nerd, a gamer, né... Todas elas, é a cultura que ficou popularizada agora né, todo mundo é... é comum você ver uma pessoa que curte anime, que curte game, que curte algo da cultura geek.” (FERNANDO)

ALGUM OUTRO VÍDEO DE DEFINIÇÃO PELA INTERNET**PARTE 1 1:24 - 1:48**

“A gente tem o universo dos quadrinhos, né? Os mangás. Tem os animês, que são os desenhos japoneses, os desenhos animados. Tem os tokusatsu, que são os seriados, é que são feitos com pessoas. Tem a música, a dança, eu acho que poderia... assim, pode ser um pouquinho forte falar isso, mas também o curso de japonês. É um produto de consumo, baseado nessa cultura pop.” (ANA RAQUEL) (COLOCAR TEXTO PRA CADA UMA DAS COISAS)

15:03 - 15:31

“[...] a gente encontra muita música japonesa que ela é o amor pelos amigos e pela importância dos amigos. Lógico que também tem muita música que é de romance... muita música de coração partido... que é um... são temas universais. Mas eu gosto quão fácil é encontrar música japonesa que é sobre esse amor, que é tão... pra mim é mais importante que o amor romântico. São o amor dos amigos que tipo são aquelas pessoas que ficam com você no... é... no fácil e no difícil, né?” (SAMIRA)

COLOCAR ALGUMA IMAGEM DE ANIME FALANDO SOBRE AMIZADE**03:48 - 04:10**

“São as canções né, e o que elas me trazem de especial... aquela vontade de, dentro do meu possível, de lutar por um coletivo, de levar o ideal da paz. Enfim, uma série de coisas que a inspiração... que a ficção nos inspira a querer praticar no possível da realidade.” (DIEGO)

00:50 - 01:19 ; 01:26 - 01:29 ; 01:42 - 01:50 ; 01:32 - 01:37

“O que me atrai [...] é uma forma de narrativa que é muito característica deles, que a gente vê isso também em muitos filmes do Miyasaki, que é... enquanto aqui no ocidente toda... todo filme, toda série, quadrinho... é aquela coisa trama trama trama trama, sempre movimento a frente. Você sempre tem, nas obras japonesas, uma coisa mais contemplativa. Você tem quadros que vão só criar atmosfera. Por exemplo, você vai mostrar uma cena numa vila [...] mostra a grama, mostra as árvores, mostra pássaros... [...] (FINAL DA FRASE) tem cenas que os personagens simplesmente não fazem nada, contemplando a vida, pensando, refletindo sobre a aventura que eles estão vivendo [...] Enquanto numa obra seria tipo, não, taqui as pessoas, taqui a vila, vamos pro diálogo.” (FILIPE)

01:54 - 02:18

“Bom, o que me atrai na cultura japonesa... principalmente as animações. Principalmente. Hmm os animes, os filmes mesmo, principalmente do Studio Ghibli, que realmente são inspirações e são animações é... que acabaram influenciando um pouco na minha vida, né, no caso. Tanto na profissão mesmo e, também, como hobby.” (YOHANA)

CENA DE ALGO DO STUDIO GHIBLI

01:14 - 01:26

“[...] atualmente o que realmente me interessa é a culinária japonesa, principalmente depois que eu comecei a estudar o idioma japonês. É... culinária eu me apaixonei, de vez em quando eu tento uns pratos em casa, faço todo mundo comer.” (SAMIRA)

03:01 - 03:26

“Eu particularmente gosto muito dos trabalhos do Estúdio Clamp, que são 4 mulheres desenhistas, as histórias delas são muito do universo de fantasia fantástica, que eu sou apaixonada.

(Mostra tatuagem, som abafa um pouco)

É, tenho uma tatuagem pra poder... que é uma representante do Clamp, que é essa pena aqui é um dos símbolos, de um dos desenhos deles, né. Que representa a questão de você lembrar daquilo que é mais importante pra você.” (ALINE)

MOSTRA OTAKUS, FÃS DA CULTURA NO EVENTO. (TALVEZ ELES SE AMOSTRANDO PRA CÂMERA)

Seção 2: Otakus (3 minutos)

03:07 - 03:40

“Assim otaku tem as duas visões, que tanto aqui é o pessoal que cai de cabeça na cultura japonesa que gosta de... gosta de anime e mangá, mas também tem a... eu também já peguei por coisa de documentário e de algumas obras que eu consumo, que lá no Japão otaku né são os “nerdões” absurdos, que não saem de casa, são extremamente obsessivos e não só relacionado a anime e mangá. O cara pode ser um otaku de Engenharia Mecânica, ele não sai de casa, passa o dia desmontando motor... e todo mundo acha ele esquisito por causa disso.” (FILIPE)

03:19 - 03:27

“[...] é uma palavra que é comumente usada pra definir pessoas que são viciadas em alguma coisa né?” (YOHANA)

PARTE 1 3:19 - 3:42

“Olha, o otaku no japonês é aquele... aquela pessoa louca, né? Doentia. Que é muito viciada em alguma coisa. Eles se apegam muito a um fetiche. Um elemento que faça, um fetiche com o qual ele possa ser inserido numa realidade. Meio desfocado, mas seria muito isso. O otaku japonês.” (ANA RAQUEL)

04:01 - 04:22

“[...] é aquele que é fã extremista. Não vejo... é uma das coisas negativas que eu vejo, porque é uma pessoa que ela fica tão bitolada naquele universo, no mundo de fantasia, porque você cria um mundo de fantasia e não consegue se sair. E é um dos pecados da... do povo japonês.” (ALINE)

PARTE 1 3:47 - 4:17

“[...] O fã da cultura japonesa, ele usava esse termo pra se diferenciar, como uma marca de uma identidade. Então, a gente tem o otaku à brasileira, que é aquele otaku que consome os produtos da cultura pop japonesa, e usa pra se identificar com o Japão, com a cultura que ele

traz, que é importada de lá, essa cultura de massa... mas ele não é o otaku japonês. É um otaku que se ressignificou. Que se readaptou.” (ANA RAQUEL)

ALGUMA IMAGEM DE OTAKU TAMBÉM AQUI

PARTE 1 4:21 - 4:51

“[...] é aquela pessoa que vai consumir a cultura pop japonesa, mas o otaku brasileiro, ele tem uma diferença. Ele trabalha, ele estuda, ele cria família, ele constitui a sua família, ele usa da cultura pop japonesa, muitos, não todos, mas alguns se utilizam da cultura pop japonesa pra se inserir dentro de segmentos da sociedade. Alguns usam como trabalho, outros como ferramentas de estudo, é... usam pra poder conhecer um outro idioma, pra se desenvolver como um elemento dentro da sociedade. “ (ANA RAQUEL)

00:13 - 00:21

“sou confeiteira e gestora de recursos humanos. Hmm, e sou otaku!” (ALINE)

PARTE 2 0:22 - 0:58

“[...] a gente tinha pessoas, assim, jovens, que estavam numa faixa entre seus 14 e 30 anos. Você tinham variedades, dentro do próprio grupo você tinha uma variedade de possibilidades de pessoas, de aparência de pessoas, se a gente for pensar assim. Por exemplo, vocês tinham jovens, assim os primeiros jovens, os mais novos, que se caracterizavam muito, a gestualidade muito forte desses jovens que se definiam como otaku. É... andavam de touquinha, o cabelo muito descolorido, com cores alternativas...” (ANA RAQUEL)

MAIS IMAGENS DE OTAKUS (SÃO 3)

PARTE 2 01:07 - 01:10 ; 01:19 - 01:29

“[...] Geralmente eles andavam com blusa de um dos seriados [...] Andavam muito de all star, era muito comum na época, andar de all star. Calça jeans, uma camisa de banda. Ou então... ou banda japonesa, ou banda americana normalmente.” (ANA RAQUEL)

04:39 - 04:47 ; 04:55 - 05:21

“[...] eu vejo muitas pessoas que gostam de colocar terminologias ou algumas utiliza algumas palavras da língua japonesa. [...] É... mas tenta colocar isso aos poucos na no convívio geral, de chamar as pessoas em vez de ‘Ah você é tão bonitinha...’ ‘Ah, você é tão kawaii...’ ou pegar... em vez de cumprimentar as pessoas com ‘Oi’ diz é... tipo ‘Ohayou’ e a gente fazia muito isso dentro do universo do curso e mesmo com as pessoas fora, porque eram coisas que a gente ficava repetindo de ficar assistindo os animes e de ficar lendo os mangás.” (ALINE)

INTERLÚDIO: Crianças ou Imagens antigas (1 minuto)

Com música meio infantil

Apresenta algumas crianças no evento de anime (Sana).

Alguma imagem de televisão antiga sobre a TV Manchete

Alguma imagem antiga de televisão

BLOCO 2: Infância (Primeiro Contato) (5 minutos)

05:33 - 05:44

“Bom, meu primeiro contato consciente da cultura japonesa foi com Cavaleiros do Zodíaco em 11 de agosto de 1994 pela TV Manchete [...]” (ALINE)

ADICIONAR VÁRIAS PESSOAS FALANDO A PALAVRA CAVALEIROS DO ZODÍACO

- Ana Raquel **PARTE 1 2:15**
 - Diego **02:27**
 - Filipe **04:03**
 - Samira **3:29**
 - Yohana **04:23**
 - Fernando **04:00**
-

IMAGENS RÁPIDA DOS CAVALEIROS

03:18 - 03:36

“Sim, eu lembro claramente quando eu era criança, na falecida Manchete, extinta Manchete né? É... eu assistia um bloco que passava no final da tarde, e os primeiros animês que eu assisti foram Cavaleiros do Zodíaco e Sailor Moon, que na época, no início dos anos 90, meio dos anos 90?, fizeram bastante sucesso” (SAMIRA)

IMAGENS RÁPIDA DA SAILOR MOON

03:54 - 04:13

“Eu acho que... sei lá eu devia ter 12 13 anos, aí o Cartoon Network começou a reprisar o Cavaleiros do Zodíaco, eu vi aquilo e foi uma loucura... as armaduras, as lutas e aquela coisa da mensagem da... de amizade de companheirismo, e aí eu me apaixonei pela obra.” (FILIPE)

01:57 - 02:32

“Então tinha muito aquela coisa de você prezar valores como amizade, de você se sacrificar pelo outro, de você seguir os seus ideais. Até então, óbvio, eram coisas que eu também conhecia, só que não tão, com tanta força, com tanto impacto, quanto era apresentado no desenho. E isso acabou, eu acho que foi o que mais chamou atenção pro público como um todo, porque é um desprendimento muito grande. É você se colocar no lugar do outro muito grande, que a gente até então não tinha modelos disso, né? Então, foi bem impactante.” (ALINE)

07:46 - 07:55

“[...] a determinação deles. É uma coisa demais, mas... era algo talvez forte demais pra se pensar, pra uma criança de 5 anos, 5 6 anos.” (FERNANDO)

07:17 - 07:39

“[...] Em Cavaleiros tinha o sangue jorrando, e você ficava ‘Nossa, que é isso, o cara deu um soco...’ Eu tinha 13 anos, talvez isso, é... eu tinha 13 anos na época. Então foi bem

impactante, porque eram muito os bons valores, e ao mesmo tempo uma coisa que era inusitada, né? Essa questão do... da porradaria em si.” (ALINE)

ALGUMA CENA AGRESSIVA

04:08 - 04:18 ; 06:50 - 07:11; 07:17 - 07:29

“O primeiro contato com a cultura japonesa, que eu tive na infância, foi através do canal da Band... é... infelizmente eu não consegui pegar a época, ainda, da Manchete, né? [...] Quando, na época que eu conheci Cavaleiros do Zodíaco, que passava na Band, eu costumava assistir numa lanchonete próxima da minha casa. Porque lá passava o Cavaleiros do Zodíaco. Eu assistia junto com a filha... a filha da dona da casa. E acabou que a gente começou a ter **amizade**, né. [...] e algumas pessoas da vizinhança, também, costumavam ir lá assistir também. Então acabou que o anime né, acabou que juntou a gente né... nessa amizade.” (YOHANA)

04:23 - 04:48

“É... eu tinha alguns amigos também que a gente vivia brincando né... de... ser os Cavaleiros e um pouco depois inventar, usar os métodos, métodos não, sistema de RPG mais simples pra tentar emular Cavaleiros do Zodíaco... e a gente conversava, falava das armaduras, de quem era o Cavaleiro mais legal, aquela coisa saudável de fã, né?” (FILIPE)

PARTE 2 03:04 - 03:21

“[...] ainda com aquela coisa, você assistia antes os cavaleiros e ficava assim ‘Não posso contar que tô assistindo, porque é coisa de menino’. E com a chegada dos cavaleiros, depois a Sailor Moon, você tem aquela coisa que as meninas despertaram também pra cultura pop japonesa. Então a gente... ‘Ah agora eu posso falar’.” (ANA RAQUEL)

5:41 - 5:54

“[...] eu lembro Sakura Card Captor, Samurai X, que fizeram bastante..., o próprio Pokémon, que eu acho que foi maior de todos no Brasil. A gente comentava e brincava bastante disso na escola.” (SAMIRA)

06:25 - 06:44 ; 07:00 - 07:16

“[...] eu tinha amigos, mas que gostava, mas não mergulhava. Gostava, mas aquela coisa de assistir... Eu não, eu queria brincar, eu queria **(INICIAM SONS DE CONVERSA)** eu queria ir além daquilo que passava na televisão. Só que isso, na época, me causou muita má interpretação. [...] ... e fui motivo de muita brincadeira de mau gosto. E posso dizer, amizades realmente ligadas ao nerdismo japonês, eu tenho agora...” (DIEGO)

06:40 - 07:07

“[...] Eu sempre gostei muito de desenhos, até hoje eu assisto. É... mas... ele era mais humano, mas ao mesmo tempo exagerado, por questão dos olhos. Então, era mais expressivo. Você tinha aquela questão de talvez sentir mais a emoção que os personagens repassavam, por aqueles olhos gigantesco. Você não via isso tanto num desenho ocidental como, sei lá, He-Man, a She-ha que eu também era apaixonada” (ALINE)

05:55 - 06:24

“[...] a primeira reação que eu tive quando eu fui ver a animação foi realmente de algo estonteante, eu fiquei estonteante né, eu fiquei muito animada, porque são desenhos ganhando vida na tela e quando você é criança né, você fica muito... é... alegre e curiosa de como

aquilo dali é feito. E como a imaginação, ela é... ela ganha asas na tela né, através da animação, através do desenho. [...]” (YOHANA)

PARTE 1 01:56 - 02:13 ; 02:51 - 03:15

“[...] eu faço parte de uma geração que foi criada assistindo TV. A nossa babá eletrônica, né? É... uma geração que foi baseada nos animes que passavam na rede Manchete. A gente pode definir essa cultura, aqui no Brasil, a partir da TV Manchete. [...] E aí a gente vai ter o Jiraya, o Jaspion, o Changeman, Flashman, você tem toda essa categoria de seriados que passava antes dos cavaleiros e que já tinha um certo grupo que assistia. E com a chegada dos Cavaleiros em 94, teve um Boom. Todo mundo soube o que era uma cultura pop japonesa, não não sabia o que era isso, mas consumiu. Uma geração consumiu todo isso.” (ANA RAQUEL)

03:43 - 04:09

“Olha, eu não tenho como dizer o que exatamente me atraiu e eu acho que era porque, quando eu era pequeno, já peguei... a... a base com eles né? Comecei assistindo Jaspion na Manchete, assistindo Cavaleiros do Zodíaco, Jiban e... fui absorvido e fui continuando, continuei gostando.” (FERNANDO)

05:44 - 06:03

“[...] mas eu descobri depois que eu já tinha tido contato antes com outros desenhos, principalmente, se eu não me engano, o Doraemon e também tinha alguns outros tokusatus que vinham pra cá com nome de Power Rangers antes, mas chegaram a vir mesmo com os nomes originais, que passavam antes, e eu nem tinha consciência...” (ALINE)

05:21 - 05:36

“Foi no meu 7, 7 anos, na rede... na extinta Rede Manchete, extinta e saudosa Rede Manchete com Jaspion e Changeman. O... eu tenho 37, então vai fazer exatamente 30 anos de contato com a cultura japonesa, que eu tenho.” (DIEGO)

07:06 - 07:18

“[...] o Jaspion. Assisti pela Manchete, era viciado, com meus 5 anos por ai. Viciado... meus pais tem até foto minha na praia eu gritando ‘Eu sou Jaspion’ e tudo mais.” (FERNANDO)

05:48 - 06:03

“Aquela coisa mágica, fantástica de querer assistir, de querer conhecer, de querer consumir, de querer ser aqueles heróis na... no meu dia-a-dia, foi essa mistura de sensações que eu tive na época.” (DIEGO)

07:33 - 07:44

“Cara, pra uma criança de 5 anos né é... aquela coisa demais, aquela coisa de ‘Pô, é um super herói massa, é um super herói diferente’.” (FERNANDO)

PARTE 2 02:27 - 02:51

“[...] Eu lembro de uma vez que eu tava assistindo, tava reassistindo Changeman pela internet, no Youtube, e eu fui mostrar pro meu pai ‘Olha aqui pai, o que que... porque que eu tinha muito pesadelo a noite’. Eu sonhava com os soldados Hídler descendo hm... lá em casa tinha umas entradas de ar no jardim de inverno e que davam pro meu quarto, todas duas. Então, eu acordava... eu tinha pesadelo, achando que o soldado Hídler ia descer por ali.” (ANA RAQUEL)

06:04 - 06:25

“[...] Também assisti, por teimosia, Akira na televisão de madrugada que passava na Bandeirantes, porque era muito violento... mas eu cheguei a assistir isso, memórias perdidas da minha infância, mas oficialmente eu considero o meu primeiro contato 11 de agosto de 94 com Cavaleiros do Zodíaco na TV Manchete às 18 horas. *risos*” (ALINE)

00:32 - 01:03

“**Marília:** O meu foi primeiro pela televisão, eu assisti Sakura, Sakura Card Captors, não sabia que era anime assim não tinha noção. E depois é... Dragon Ball, sou muito fã de Dragon Ball. E aí veio Digimon, Pokémon e tal e... mas assim, eu não sabia que era anime, só fui descobrir bem depois.

Isabelle: Eu acho que o primeiro contato que eu tive com... anime eu era muito pequena, eu acho que foi com digimon, na TV Globinho, eu tinha até álbum de figurinha, mas eu não tinha noção que era anime, eu acho que eu só comecei a ter noção quando eu comecei a assistir Naruto.”

O bloco finaliza com a pergunta "Qual o melhor animê ou mangá na sua opinião?". Esta pode ser uma pergunta complicada para eles, o que os deixaria pensativos por um tempo. PERGUNTA PARA A ALINE

INTERLÚDIO: Melhor Animê ou Mangá? (1 a 2 minutos) (FAZER VINHETA)

- Reação de Aline, Diego, Filipe, Samira a pergunta:

02:33 - 02:38

Nossa (ALINE)

02:17 - 02:20

É bastante difícil porque tem grandes obras. (DIEGO)

01:57 - 02:03

É... aí eu vou ter que, melhor... (FILIPE)

1:37

Ah pra mim essa é fácil! (SAMIRA)

- Vinheta (Ou alguma coisa, moldura, que mostre que é algo por fora)
- Pessoas do Sana falando os seus animes favoritos

- **Comentário do Diego**

02:25 - 03:02

“[...] Saint Seiya - Os Cavaleiros do Zodíaco, que é uma coisa que tá na minha vida a 24 anos, por causa, não só pelo tempo, mas pelos valores que a séries, através daquela... daquele plano de fundo das mitologias grega, nórdica é... e universo da cultura japonesa nos passa né?

(INICIAM SONS DE CONVERSA) A inspiração da amizade, do espírito de luta, da grandeza, isso é... Mas eu gosto muito de outros animes também, mas Cavaleiros do Zodíaco é meu anime favorito nesse ponto.” (DIEGO)

- **Comentário do Filipe**

02:03 - 02:22

“melhor mangá pra mim com certeza é o Full Metal Alchemist, que é uma obra que tanto influenciou o estilo que eu desenho, quanto foi a primeira obra que eu falei... eu falei

‘Caramba, eu preciso desenhar e escrever bem assim. E eu quero fazer quadrinhos, mesmo que eu não vá viver disso’.” (FILIPE)

- **Comentário da Samira**

1:38-1:50 ; 2:12 - 2:28

“Totalmente pessoal, né, a decisão, mas a minha escolha tanto pra animê quanto mangá é o mesmo título que é o Full Metal Alchemist, Hagane no Renkinjutsushi, no original. [...] Full Metal Alchemist, ele tem um roteiro sensacional, muito fechadinho, tem o começo, o meio, o final, assim... é linda a história. Todas as side-plots se fecham. Tudo é... o meu coração é full metal alchemist, pros dois.” (SAMIRA)

- **Comentário da Yohana**

02:30 - 03:09

“Bom, melhor mangá com certeza vai ser Jojo, é... Bizarre Adventures né, que é no caso Jojo Nakimyou na Bouken, que é um mangá que tá sendo publicado a mais de 26 anos, lá no Japão. É o segundo mangá mais **(ZOADA)** longo que tá sendo publicado. E o anime eu sempre vou dizer que é Sailor Moon né? Tanto no... **(ELEVADOR)** porque é um anime que marcou a minha infância né? Eu comecei assistindo Sailor Moon e quando virei adulta eu comecei a colecionar alguns itens e realmente sempre vai ser o favorito.” (YOHANA)

- Vinheta pra finalizar (Ou essa moldura some)

BLOCO 3: Juventude (3 minutos)

07:49 - 08:34

“Meu primeiro acesso a... aos animes, tendo acesso ao conteúdo original, se deu por volta de 97 ou 98, quando começaram a ter os primeiros encontros de grupo de fãs de anime... é... aqui no CH da UECE, por conta de alguns alunos do curso de japonês, que até então era muito pequeno, que juntou também com outro grupo. E a gente acabou fazendo os encontros na Praça Portugal. Então lá... era uma época que a gente fazia muita troca de VHS é... que tinham o áudio original, que eram legendados por fãs e eles replicavam as fitas e enviavam pra gente pelo correio. E aí a gente ficava assistindo e ouvindo as vozes e dizendo assim ‘Ah, mas não parece com aquela voz do dublador tal?’” (ALINE)

4:49 - 5:07

“Legendado o que me impactou mesmo foi o áudio, porque a fonética, assim... o sonoro do japonês é muito diferente do português e eu tava acostumada a assistir coisas legendadas em inglês. Então a minha primeira impressão foi ‘Porque que eu to escutando uma coisa que é tão diferente e vendo aquela legenda’ (SAMIRA)

08:35 - 09:05

“Mas era interessante, foram os primeiros, de fato, exercícios que a gente tinha, porque até então, mesmo assistindo as coisas na TV aberta, as músicas eram dubladas, ouvindo em espanhol. Cavaleiros do Zodíaco veio num espanhol tosquíssimo pra cá, né, as aberturas. Então, depois teve a dublagem da música... e ainda assim não tinha acesso ao material original, aí a gente passou com essas fitas, começou com as fitas VHS a ter acesso ao material original praticamente.” (ALINE)

PARTE 2 03:56 - 04:09

“[...] a gente só assistia o que tinha na televisão, que é... a gente era muito limitado a quem tinha fita, quem conseguia importar uma fita, quem conseguia ir em São Paulo e comprar. Eram poucas pessoas.” (ANA RAQUEL)

10:32 - 10:42

“E, na época, a gente não tinha internet como hoje, né? Então a gente... se você queria baixar um episódio de animê, você tinha que ter uma conexão boa, e levava 1 hora pra baixar um episódio de 20 minutos.” (SAMIRA)

PARTE 2 04:10 - 04:21 ; 04:30 - 04:43 ; 04:47 - 05:09

“Com o a... com a internet, com o advento da internet, do acesso popularizado, a gente pode dizer que houve um boom de seriados. [...] a gente tem um acesso de 2007... não, um pouco antes... 2005/2006 a gente começou a ter um acesso que não era só nos eventos. Por exemplo, a gente ia pro Pero, a gente ia pro Sana [...] como o computador e a internet eram algo muito caro, eram coisas muito caras, pra gente ter assim... todo mundo ter, é... eu não tinha tanto acesso. Eu tinha acesso a seriados quando os meus amigos baixavam. A gente fazia reuniões assim, na casa de um ou de outro pra assistir. E a gente ia escolhendo. Só que às vezes a gente queria escolher aquele ali, ah mas ninguém gostou... Eu sou fui voto vencido. Então, vai ficando esquecido.” (ANA RAQUEL)

01:14 - 01:43

“**Marília:** Ah foi quando eu comecei a assistir anime... é... baixando mesmo, é... baixando do computador, sem ser na televisão. Ai eu baixava legendado, no começo eu achei muito estranho porque... eu fui começar a ver Naruto, eu tinha começado a ver Naruto dublado e aí eu fui ver legendado e fiquei assim... ‘O que tá acontecendo?’ E foi... (INTERROMPE)

Isabelle: Foi exatamente assim, eu assisti Inuyasha e Naruto dublado, aí quando eu comecei a assistir Naruto legendado eu fiquei... o... eu achei muito estranho, mas hoje eu não consigo assistir dublado. Só consigo baixar legendado, não consigo...”

PARTE 2 05:10 - 05:31

"Ai com a internet, com a popularização da internet, a gente começou a trazer outros seriados, então a gente vai tendo assim a gama... ‘Ai eu quero assistir...’ ‘Nossa, eu vi um anime no Sana, mas eu quero saber mais sobre aquele anime... eu vou atrás na internet’. Eu tenho essa

possibilidade de um consumo maior. Então a gente acaba tendo essa possibilidade hoje. Eu não fico restrita a TV.” (ANA RAQUEL)

9:15 - 9:25 ; 9:29 - 10:11

“[...] eu traduzi mangá por cerca de 1 ano, 1 ano e meio, é... o que aconteceu foi que eu e a minha irmã, nós começamos a estudar japonês juntas. [...] a gente acabou influenciando outros amigos do mesmo grupo de amigos a também começarem a estudar japonês. Então, no final, nesse grupo de amigos tinham é... 6 7 ou 8 pessoas que tavam estudando japonês na época. E a gente disse, ‘ah tem uns mangás que a gente gosta muito e ninguém tá traduzindo pro português. Então porque que a gente não tenta fazer... assim... mais pra gente do que pelos outros, mas já que a gente já vai tá fazendo, a gente distribui com as outras pessoas que também tem interesse nesse título’. E aí, a gente começou a traduzir... cada um escolhia alguns títulos que gostava e cada um foi traduzindo é... assim, no tempo que dava, livre. Eu acho que o grupo durou 1 ano e meio mais ou menos.” (SAMIRA)

INTERLÚDIO: Sana das antigas (1 minuto)

Alguma imagem da TV Unifor sobre o Sana das antigas. Videos e imagens antigas. (3 VIDEOS)

BLOCO 4: Profissionalismo (16 minutos)

Seção 1 (SANA) (2 a 3 minutos):

00:12 - 00:24

“Meu nome é Igor Lucena, eu tenho 29 anos, sou economista, também sou professor e sou... diretor do Evento Sana, to trabalhando no evento desde 2002.” (IGOR)

00:11 - 00:21

“Eu me chamo Aline Holanda, tenho 35 anos, sou confeiteira e gestora de recursos humanos. Hmm, e sou otaku!” (ALINE)

00:44 - 02:09

“Ninguém tinha a ideia de fazer eventos como a gente tá tendo hoje. O que acontecia era que de 1999 para 2000, ah... nós tínhamos um grupo de amigos e a gente tinha fitas VHS gravadas da antiga Rede Manchete, então a gente tinha vários seriados japoneses antigos, Cavaleiros do Zodíaco, Jiraya, Jaspion, e... ah... a Rede Manchete não exibia mais, porque tinha fechado. E a gente se encontrava na praça portugal, pra trocar essas fitas. E o objetivo da gente era... encontrar outras pessoas que tivessem os mesmos... os mesmos gostos, os mesmos interesses. E aí era interessante porque foram nos primórdios da internet, então não existia esse negócio de baixar episódio, episódios em streaming. Todo mundo entrava... no mirC, que era um sistema de chat, que você era... basicamente era feito de linhas de comando. E as pessoas só entravam depois de meia-noite porque a internet ainda era discada, pela linha telefônica. Muita gente não lembra disso aí, não sabia que existia esse mundo primordial. E... essas pessoas que se reuniam eram aproximadamente 50 a 100 pessoas e como a maior fonte de difusão desse tipo de conteúdo geek, nerd, não era por internet, era por revistas, né... a gente procura pessoas que tivessem esses mesmos interesses.” (IGOR)

09:20 - 10:16

“[...] teve essa questão dos nossos encontros na Praça Portugal, só que a gente ia muito pra fazer troca de fita né, não tinha muito isso de ‘Ah, vamos sentar e assistir’ Você assistia em

casa, sozinho, ou então chama 1 ou 2 amigos pra poder assistir com você. E daí a gente começou a cogitar aquela coisa de ‘Porque a gente não faz uma sessão de cinema?’ Mas aonde é que a gente ia fazer uma sessão de cinema? E algumas pessoas tinha ‘Ah, meu pai trabalha numa coisa que tem auditório’ ‘Ah, meu pai lá na universidade tal’ ‘A minha mãe trabalha com alguma coisa que a gente pode conseguir auditório’ E a gente começou a cogitar essas possibilidades de alugar ou tentar acesso a um espaço de auditório. E aí, começou a fazer os eventos. E eram praticamente eventos de exibição. A gente ia pra assistir, juntava a galera, sala escura, ar-condicionado, sessão de cinema gente, era fantástico.” (ALINE)

02:09 - 02:23

“Então a gente reuniu essas pessoas no primeiro auditório da biblioteca da Unifor, e aí foi interessante porque lotou o auditório né? Aí basicamente a gente fazia a exibição desse material que a gente tinha guardado em casa. Todo mundo se juntava e fazia isso.” (IGOR)

10:26 - 11:00

“[...] Eu conheci o Sana, se eu não me engano, em 2001, quando começou. Foi o primeiro evento, que foi organizado no auditório da biblioteca da Unifor. Já tinha tido outros encontros antes, mas eu não tinha me sentido confortável pra ir, e fui no primeiro Sana. E... por diversos motivos, acabei me aproximando da organização. Então a partir do Sana E, se eu não me engano, que foi o segundo evento, o Sana Especial, é... eu me inseri no grupo. E comecei a ajudar a organizar.” (ALINE)

02:23 - 02:44 ; 02:55 - 03:18

“Quando foi em 2002, eu não fiz... não fui ao primeiro evento, no segundo eu fui, já deu 250 pessoas, foi no auditório do Celina Queiroz, ainda na Unifor, e... ah... eu fui um dos primeiros cosplays da cidade de Fortaleza, venci o campeonato de cosplay e... me chamaram pra fazer parte da organização [...] E quando foi então Sana 3, Sana 4 a gente viu que já tinha mais de 1000 pessoas participando do evento e a gente começou a analisar que aquilo tava se tornando uma coisa séria foi aí que em 2005 a gente criou a Fundação Cultural Nipônica Brasileira que é a instituição que faz não só o Sana, mas praticamente todos os projetos de cultura asiática de relevância aqui no Ceará” (IGOR)

11:01 - 11:38 ; 12:04 - 12:26

“Sempre tava com uma ideia de trazer pessoas que trabalhassem na área, porque a gente tinha muita informação sobre as séries que a gente gostava por material de revista. Tinha Herói, Animax, Herói do Futuro. Eu tinha coleções dessas revistas, acompanhava tudo por eles, era onde, era a nossa fonte de informação. E eu ficava ‘Vamos trazer o pessoal que trabalha com a tradução dos mangás’ ‘Vamos trazer o pessoal que trabalha nessas revistas’ ‘Vamos trazer um dublador, porque é interessante’. E aí, em 2004, surgiu a oportunidade de a gente trazer um primeiro dublador, que foi o Marcelo Campos, que tá agora de volta a Fortaleza 14 anos depois. [...] E... nisso a gente foi, foi crescendo ao ponto de conseguir trazer bandas, né, trazer artistas internacionais e também um pouco puxando ainda sempre pro que foi que começou né, que era essa questão de ter dublador, pessoal do RPG, pessoal das editoras, porque a ideia é interessante, é um nicho que o público ainda busca.” (ALINE)

03:28 - 04:24

“E aí com o passar do tempo, a gente viu que o Sana poderia não ter essa ideia de... apenas cultura japonesa e trazer outros elementos né, que foram os quadrinhos americanos, seriados como... seriados de Netflix, filmes como Senhor dos Aneis, Harry Potter e todo... todo esse mundo mágico que envolve, de certa maneira, o mundo geek o mundo nerd. E depois entrou a

parte dos games, né, com mais força, quando veio oficialmente pro Brasil, Microsoft, Sony e Nintendo. E aí no final a gente viu que a ideia do evento era se tornar algo multi-temático. E continua a ser né, o que eu acho que hoje se destaca é a introdução cada vez maior do K-Pop, tanto que nessa edição a gente tá trazendo a Rania, primeira vez que a gente traz uma banda de K-Pop de peso para o Ceará, e a gente acredita que isso vá continuar acontecendo, né? Tendo outros tipos de subgrupos dessa cultura que se entrelaçam dentro do evento.” (IGOR)

VIDEO RÁPIDO DE ALGO DO K-POP

07:31 - 08:16 ; 08:28 - 08:56

“[...] Eu digo que é um processo constante. A gente teve... sempre... sempre a gente começa um projeto do evento. Ele nunca sai como a gente imagina no planejamento inicial. Seja de metas financeiras ou seja metas de atrações, ou até mesmo a logística e as atividades que a gente vai ocorrer. Mas como nossa... nosso tempo é pouco, a gente tem 30 horas durante sexta, sábado e domingo, né, 10 horas por dia corridos, nós não conseguimos fazer todas as atividades. E pra dar um passo nisso a gente fez o Sana Fest, que era um evento que era em janeiro e agora foi pra dezembro, que é a maneira da gente dar mais 30 horas durante o ano. Então por exemplo, esse evento ele tá acabando, mas... o meu planejamento de meta de por exemplo, captação de patrocínios, é anual. [...] E vários convidados que nós conseguimos confirmar, mas, por algum outro motivo, não vieram pra esse evento, porque tiveram gravações de filmes ou trabalhos que não poderiam deixar de adiar, a gente consegue realocar esse pessoal pro evento de dezembro. Então de certa maneira, ah... um evento é uma certa continuação do outro do que a gente deixou de fazer e o que a gente analisa como um ponto muito positivo dessa edição e a gente pode melhorar na próxima.” (IGOR)

Seção 2 (Palestrantes e Pesquisadores) (2 a 3 minutos):

HENSHIN GATTAI

00:28 - 00:46

“Eu sou Diego Pontes e sou membro do grupo Henshin Gattai, que trabalha com a cultura japonesa é... geek, ligada aos universos do tokusatsu e do anime. Existe já a 9 anos, foi fundada no dia 7 de março de 2009.” (DIEGO)

ALGUMA IMAGEM DE CENA DE TOKUSATSU

07:32 - 07:52 ; 07:56 - 08:43

“[...] a gente andava em eventos antes da fundação do grupo, isso desde 2006, só que a gente foi se encontrando, pré-fundação do grupo, por volta de 2008 na sala Tokusatsu do Sana, quando ainda era no Centro de Convenções. Um ano depois, em 2009, a gente tinha um local [...] que a gente se reunia e ia pra Praça Portugal. E o nosso primeiro nome na verdade, antes de ser Henshin Gattai, era Zect Tokufan, mas a gente foi, tipo, nas pesquisas de internet, ainda com o Orkut né no auge, a gente descobrir que já era o nome de um grupo de fansubs. E... foi no mesmo ano que a gente começou a se reunir, a pensar no novo nome, uma logo, até que chegou o nome Henshin Gattai, que Henshin significa transformação, muito usado pelos Kamen Riders até hoje, e Gattai, que significa fusão, que é muito... a palavra usada nas fusões, na juntar peças de robô Super Sentais, equipes coloridas, que aqui no nosso a gente chama de Power Rangers né? [...] (DIEGO)

CENA DE SUPER SENTAIS SE JUNTANDO

09:00 - 09:21

[...] a gente começou mais focado no tokusatsu a nível de mídias, que era o Orkut na época. E... postava foto de séries, de atores, de curiosidades, andava nos eventos que tinham tokusatsu na época, um público, o Sana, o Anime Master, o antigo Lee-Chan Lee, que depois terminou com o nome de Anime Sentai. (DIEGO)

09:47 - 11:29

[...] Em 2013 foi quando o otakismo, ou seja os eventos pararam de focar na cultura japonesa e passaram a focar em várias culturas ao mesmo tempo, americana, europeia, né? E quando foi quando o Sana foi para o Centro de Eventos. E, naquele tempo, como o pessoal já tinha as séries mais acessíveis por meio de downloads, de fansubs, que já vinham com as legendas, a exibição em evento, ela ficou defasada. Ai foi quando o novo coordenador do Sana Tokusatsu, porque lá tem dois coordenadores, o coordenador Geral e o coordenador direto da gente. O Coordenador geral, Marcos Henrique, e o Coordenador direto, o nosso Érick Holanda. Ai o Erick e Marcos vieram assim (**ALGUÉM FALA ALEATORIAMENTE**) ‘Se continuar só passando, o Sana vai extinguir o setor, o Sana não vai ver que o setor tem viabilidade, foi quando a gente, no Sana 2013, em julho, o Érick disse ‘Oh bora botar um espaço temático com decoração de tokusatsu e vocês tem todo o conhecimento pra dar palestra’. E foi dai que, no Sana 2013, a gente deu a nossa primeira palestra. E desde aí começou a ser HG Henshin Gattai palestras e trabalhos com sala temática. E a gente, a partir dai saiu da condição de público e passou a ser colaborador de eventos da cultura geek, aqui representando o universo japonês. Eu falo de tokusatsu, mas como eu tinha dito, a gente trabalha com anime. A gente tem vários trabalhos envolvendo tanto tokusatsu, mas também envolvendo os animes, mais os animes clássicos que acabam ganhando novas releituras.’ (DIEGO)

TCC**PARTE 1 00:20 - 00:39**

“[...] Meu nome é Ana Raquel, sou formada em Ciências Sociais pela UFC, pela Universidade Federal do Ceará em 2009, apresentei a minha monografia sobre Cultura Pop Japonesa, sobre os fãs da Cultura Pop Japonesa, como eles se identificavam aqui, os otaku.” (ANA RAQUEL)

PARTE 2 05:53 - 05:57 ; 6:16 - 6:52

“[...] Eu tinha um colega do curso de francês em 2003, [...] A gente conversando, a gente tava chegando na biblioteca da UFC e ele olhou pra mim e disse assim ‘Raquel, você é otaku, você não sabia, mas você é otaku’. ‘O que é isso? Tu ta me xingando? Tu ta me xingando e eu não to sabendo o que é?’ ‘É não, deixe eu te explicar o que é...’ E ele foi explicando, que o otaku era isso e tal tal tal. Ai eu ‘Nossa que legal, então eu sou otaku e não sabia, faço parte de um grupo, um grupo muito maior’. E eu disse ‘Quando entrar na faculdade ano que vem, vou falar sobre isso, minha monografia, meu trabalho de final de curso vai ser sobre isso’. E olhou assim ‘Tá bom’. E seguiu né?” (ANA RAQUEL)

PARTE 2 6:52 - 07:17

“[...] eu já tava no segundo ano de vestibular e tudo, fiz o vestibular pra Ciências Sociais na UFC, passei. E já cheguei dizendo ‘Olha, eu vou fazer minha monografia sobre cultura pop japonesa. Sobre o pessoal que se veste, que vai pros eventos, isso, aquilo outro’. E o pessoal olhava assim ‘Lá vai a doida’. Foi muito difícil, até o momento que, de tanto eu perturbar, eu consegui levar minha orientadora, que foi minha orientadora, a professora Léia Rodrigues pra um Sana.” (ANA RAQUEL)

PARTE 2 07:19 - 07:48

“Ela não foi... assim, ela não assistiu o evento inteiro, como a gente tinha programado, ela teve uma reunião, alguma coisa assim... particular. E só pôde ir no final do evento. A gente se desencontrou. Ela entrou, deixaram ela entrar, sem nem saber, achando que ela era a mãe de algum menino que estava perdido ali dentro. E... ela entrou mesmo na hora da apresentação dos cosplays. E era justamente na hora da apresentação do Mister Satan e do Majinboo.”
(ANA RAQUEL)

MOSTRAR A CENA DO MISTER SATAN**PARTE 2 07:49 - 07:53 ; 08:05 - 09:21**

“Imagina, um evento, foi o Sana 6, [...] É... você imagina umas 10000 pessoas ali embaixo, perto de um palco gritando assim, com um braço erguido assim ‘Satan, Satan!’ E eu era uma dessas. Eu me arrepio só de lembrar. Ela entrou assim ‘A feira acabou, a Raquelzinha já foi embora e eu estou aqui em outro evento, outra coisa muito estranha’. Ai foi quando ela conseguiu me ligar, a gente se encontrou, a gente tava bem próxima, mas não tinha se visto né? Ai ela olhou assim... eu comecei a mostrar pra ela. Eu acho que a melhor definição pra Léia naquele momento era asterisco, underline, asterisco (*_*), dos nossos emojis da época né? Eram os olhos, eu vi os olhos da Léia brilhando ‘Nossa, a tal da feira era isso aqui?’ E ela não viu nada. Ela só viu alguns cosplayers, ela viu é... os estandes que ainda estavam abertos, que já estavam começando a tirar. E eu explicando tudo pra ela... foi o que ela olhou assim ‘Uau, isso dá um excelente tema de pesquisa’. Ai eu ‘Yes!’. Conquistei. E era a professora que eu queria. Porque, como era um tema novo, estranho, na realidade. Não só novo, mas muito estranho. Ninguém queria. Ninguém queria pegar esse tema, então foi uma descoberta.”
(ANA RAQUEL)

PARTE 2 09:50 - 10:19

“[...] A partir do momento que a Léia conheceu, ela conseguiu fazer me tornar pesquisadora. E a partir das leituras e tudo de muita interlocução com ela, a gente criou um termo que foi utilizado pra pesquisa é a otaku-pesquisadora pesquisadora-otaku, a gente fez esse processo de transição da otaku que frequentava os eventos, que observava o mundo em que vivia e que se instigava com aquilo ali, e queria mais, queria explorar aquele universo e entender [...]”
(ANA RAQUEL)

PARTE 2 10:54 - 11:34

“[...] o meu primeiro empecilho foi a escrita. Foi uma barreira pra mim. Porque eu não sabia escrever. Eu tinha mil ideias na cabeça, mas o meu primeiro relatório do estágio, né, do primeiro estágio da pesquisa foi meia lauda. Eu não consegui passar daquilo ali sobre a Praça Portugal. Ela disse ‘Olha, você tem material, você conhece o seu universo, descreva!’. Ai eu ‘O que que eu falo?’. ‘Tudo. Tudo que você observar, escreva, que você vai começar...’. E foi assim, caderninho na mão... o que que eu to vendo na Praça Portugal? O que que eu to vendo nos eventos? Como é que a gente se veste?” (ANA RAQUEL)

PARTE 2 12:42 - 13:33

“[...] E foi um tanto difícil pra mim. Tinha momentos em que eu chorava, é tanto que quando eu terminei a pesquisa em 2009, eu não consegui ir pro Sana. Eu tive uns problemas com a defesa e tudo, tive que adiar, e eu defendi em dezembro. Dia 9 de dezembro de 2009. E foi um processo pra mim. Depois dali, eu não conseguia mais ir pra um Sana do mesmo jeito. Eu estava sozinha, porque a gente começava a ir pro evento com os amigos. Sentava, entrava na sala, sentava, assistia alguma coisa, ia lanchar, conversar comprar mangá... Eu já não

conseguia mais ser isso. Eu tava ali, a todo momento, olhando... o que é isso? O que que tá se passando? É assim, bum! O que é isso? Que universo é esse? Quais são as modificações que a gente tá passando?” (ANA RAQUEL)

PARTE 2 13:33 - 14:22

“Então foi muito complicado pra mim, é tanto que eu já acabei entrando na organização. Fiz muitos amigos. E uma amiga minha tava grávida na época, ela me chamou e disse ‘Olha, me substitui no próximo Sana’. Era num Sana Fest. Em julho ela já estaria de licença maternidade. Recém-parida, então não poderia tá ali. Ela ‘fica no meu lugar’. E isso se prolongou até 2015, quando eu tive que deixar de ir por conta de problemas de saúde. Aí também a vida tomou outros rumos, e eu acabei não frequentando mais assim... nem como pesquisadora, não, eu já não era mais a pesquisadora, já não era mais a mesma otaku, o evento já tinha se modificado muito e... por problemas de saúde e de estudo e trabalho, eu tive que mudar, né? Agora a gente vai esse ano com a pequena. Primeiro Sana dela.” (ANA RAQUEL)

MENINAS DA UNIFOR

00:13 - 00:19

Marília: Eu sou a Marília Candido, sou graduada em jornalismo.

Isabelle: Isabelle Lima e eu também sou graduada em jornalismo.

CENA DE YURI ON ICE

01:54 - 02:33 ; 02:45 - 02:50 ; 02:52 - 03:29

“[...] a gente começou a ver juntas um anime, Yuri on Ice, e ficamos totalmente obcecadas por ele. E... teve a oportunidade da gente escrever um artigo na faculdade, sobre o anime... a gente queria na verdade colocar o anime dentro de alguma coisa acadêmica e aí começou como o meu projeto de... de TCC. E depois eu desisti, e a gente se juntou e fez um artigo. Aí ele foi aprovado na Intercom e fomos apresentar em Curitiba no ano passado.

Isabelle: A gente fez até cosplay depois, an... não, foi antes que a gente fez cosplay deles?

Marília: Acho que foi durante, quando a gente foi a gente já tinha a roupa.

E o artigo era sobre [...] Yuri on Ice é... a mídia como dispositivo pedagógico

Isabelle: É! E a representação da sexualidade.”

[....]

Isabelle: E quando... eu acho que foi ano passado, quando eu tava fazendo as minhas cadeiras do... da faculdade... eu tive que produzir um documentário e eu não sabia qual era o tema que eu ia produzir e aí o meu orientador, que na época era o meu professor, ele deu a ideia de tipo ‘Ah, tu não gosta dessas coisas de anime? E nam nam nam. Faz alguma coisa que tem a ver com isso, com a cultura pop japonesa’ Aí... eu me lembrei do Sana e no Sana tem muito cosplay, então eu comecei a produzir nessa cadeira um documentário sobre cosplay, (**ZUADA**) só que precisava ter alguma visão acadêmica, então eu lembrei de identidade cultural, né? Aí eu fiz essa cadeira, produzi uma parte do meu documentário e aí na cadeira do TCC mesmo eu terminei e finalizei o documentário.

Seção 3 (Estúdio Daniel Brandão) (2 a 3 minutos):

COMEÇAR COM IMAGENS DO ESTÚDIO DANIEL BRANDÃO

00:29 - 00:47

“Eu sou Blenda Furtado. Eu trabalho no Estúdio Daniel Brandão desde 2009 como professora de mangá. Sou professora de desenho acadêmico, professora de mangá, coordenadora aqui dos cursos, trabalho com ilustração, trabalho agora com quadrinhos. [...]”. (BLENDA)

MOSTRAR ILUSTRAÇÕES DA SALA ENQUANTO ELA FALA

01:19 - 01:32

“Aqui no Estúdio, nós temos cursos de desenho, curso de quadrinhos, curso de mangá, curso de aquarela, curso de ilustração digital, é..., todos eles distribuídos ao longo da semana.” (BLENDA)

01:42 - 02:00 ; 02:14 - 02:28

“Quando eu comecei a desenhar foi como... basicamente todo mundo começou a desenhar, né? A gente começa a desenhar desde pequeno. É... eu gostava muuito de desenho. Minha mãe curtia muito essa parte artística, então ela sempre me deu bastante material, ela pintava com tinta a óleo em tela. [...] E, a medida que o tempo foi passando, eu acabei não largando, é um negócio que me fazia muito bem, é um negócio que até hoje me faz muito bem. E eu passei a produzir desenhos de coisas que eu gostava. [...]” (BLENDA)

02:44 - 03:58

“E aí, começou a passar animes na TV, mais ou menos... sei lá, no finalzinho da década de 90 né? Então começou na finada TV Manchete, passava tipo Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon, é... Detonator Orgun na parte de **Us Manga** e tudo mais... E quando eu vi aquilo eu disse ‘Cara isso é muito massa, muito legal!’ E comecei então a puxar muito mais pra esse estilo do mangá por conta dos animes que eu assistia e com isso eu comecei a consumir mangás. É... saia mangás na banca, então eu... economizava o dinheiro do lanche, tinha uma banca do lado do colégio, eu ia lá comprar os mangás. Na época, Sakura Card Captors, é... a primeira, as primeiras edições que saíram aqui né, formatinho. É... Rurouni Kenshin, a parte do Samurai X, também formatinho. E o preço na época era bem acessível, então eu acompanha, a gente lá acabava comprando bastante nessa banca e eu comecei a tentar desenhar cada vez mais essas coisas que eu tava assistindo e que eu tava curtindo. E aí eu não consegui mais sair de dentro do mangá.” (BLENDA)

MOSTRAR ELA DESENHANDO ENQUANTO ELA FALA

04:11 - 04:39 ; 04:47 - 04:56

“Aqui tinha cursos de desenho e cursos de quadrinhos e curso de mangá. Eu lembro quando eu vim pra cá, tipo, os meus pais sempre gostaram muito de me incentivar desenhando e tudo mais, mas nunca investiram realmente dinheiro nisso. Então nunca cheguei aos meus pais pagarem cursos pra mim. Então quando eu entrei na faculdade, eu comecei a fazer um curso de pré-hospitalar que eu virei monitora e eu pegava toda essa grana que eu ganhava da monitoria e usei pra eu pagar o curso. [...] E eu queria muito fazer um curso de desenho porque eu cheguei num momento que eu tava desenhando e não sabia mais pra onde subir, não sabia mais o que fazer pra poder evoluir no desenho e eu queria muito” (BLENDA)

05:54 - 06:33

“E não consegui mais parar de tentar conseguir coisas para evoluir nessa parte de desenho. Foi quando o professor da época, ele teve que sair. Ele ia abandonar a turma porque não tava mais podendo vir dar as aulas, como já fazia bastante tempo que eu tava nos cursos e tudo mais, o Daniel perguntou ‘Cara, tu não topa assumir a turma de mangá? Já que o teu traço é mangá, tu gosta tanto...’ ‘Topo’ Aí eu fiz 6 meses como monitora dele, e depois dessa monitoria, em 2009, eu assumi a turma de mangá.” (BLENDA)

MOSTRAR MAIS COISAS DA SALA**08:19 - 08:40**

“No curso de mangá, é..., logo no início, quando eu peguei as turmas em 2009, eles vinham muito voltados pra desenhar personagens. Então, eles assistiam um desenho e queriam desenhar aqueles personagens. Ou eles é... queria desenhar os personagens dos games que eles tavam fazendo, do jeito que eles queriam, ou queriam desenhar os próprios personagens, às vezes até pra jogar RPG ou coisas assim.” (BLENDA)

08:44 - 08:50 ; 08:56 - 09:19

“Com o tempo, é..., esses alunos que vinham pra isso, eles começaram a vir em busca de contar histórias. [...] ‘Qual é a sua intenção com o mangá?’ ‘Ah eu quero, é... desenhar um quadrinho’ ‘Então você quer conquistar o mundo?’ Então, os meninos brincam, assim, ri, mas é tipo, porque o conquistar o mundo é... ir pro mundo inteiro com suas histórias. A ilustração, ela alcança muito, mas o mangá, ele... ele tomou o mundo inteiro.” (BLENDA)

SE AINDA TIVER, MOSTRAR COISAS**09:19 - 09:56**

“O mangá, ele... em todos os países você encontra mangás e bons mangás. Então, eu tenho visto essa mudança do perfil do aluno que vem me procurar. Alunos antes que eram muito próximos da faixa inicial do curso, que eram 12 anos, eles... eu agora tenho os alunos próximos de 12 anos, eu tenho alunos de 15 a 20 anos, e tenho alunos de 20 a 30 anos. Com objetivos diferentes, mas com a mesma paixão. Então, a turma não fica heterogênea. Não fica perdida. É uma turma que ela acaba se... se juntando muito fácil por conta desse interesse. E aí é bem legal.” (BLENDA)

Seção 4 (Ilustração e Programação) (2 minutos):**00:15 - 00:24**

“Bom, meu nome é Yohana, tenho 23 anos, sou ilustradora a 3 anos. E tenho experiência com cosplay a 8 anos.” (YOHANA)

00:14 - 00:24

“Eu sou Filipe Rodrigues de Aquino, estudante, no momento, do SMD e eu sou ilustrador. E pretendo trabalhar com quadrinhos.” (FILIPE)

15:27 - 16:22

“Eu lembro muito bem que, o que me inspirou a começar a ilustrar foi Dragon Ball Z, eu já... já conhecia né os outros animes, tipo Cavaleiros do Zodíaco, Teshimuyo, mas eu comecei a desenhar a partir de quando eu conheci Dragon Ball Z. Na época, como as ilustrações de Dragon Ball Z pra mim, pelo menos na época, eu achava muito mais fácil, quando eu tinha 7

8 anos, eu comecei a... a copiar. Os traços no caso. E foi a partir daí que eu comecei a ver 'Ah, desenhar é divertido.' Só que eu fui desenhando, e passou o tempo, e acabou que de um hobby se transformou numa profissão, mas eu realmente o primeiro desenho que eu fiz foi de Dragon Ball Z, foi do Goku no caso. Foi a primeira ilustração que eu fiz." (YOHANA)

05:02 - 05:28

"Eu sempre... aquela coisa que todo mundo fala, eu sempre desenhei. Toda criança desenha, mais ou menos. Mas realmente foi no contato com Full Metal Alchemist que eu senti 'Caramba, dá pra contar histórias desenhando! E eu quero contar histórias com personagens e temas e coisas que me cativaram assim, pra eu poder fazer outras pessoas se divertirem, tanto como eu diverti'." (FILIPE)

16:37 - 17:12

"Certo. É... apesar de eu ter começado com esse estilo de ilustração, né, baseado no Dragon Ball Z, o meu traço de ilustração, ele mudou bastante. É... hoje em dia eu faço algo muito realista, mas as vezes algo muito castunESCO, porque eu também tenho um pouco de... de... eu me inspirei muito também em outros tipos de arte né. Mas como a ilustração japonesa, o estilo japonês foi o que me inspirou, então eu ainda tenho muito disso no meu estilo de traço, mas variou muito sabe?" (YOHANA)

05:42 - 06:03

"Eu pretendo viver desenhando. Sim. Seja fazendo quadrinhos de forma independente ou contratado por alguma editora. Ou fazendo freela, sendo agenciado por alguma empresa. De qualquer forma eu pretendo lutar pra trabalhar, pra viver, disso." (FILIPE)

17:12 - 17:35

"E pro futuro... só Deus vai dizer mesmo, mas eu queria muito trabalhar com é... cenários principalmente, (**ZOADINHAS AO FUNDO**) ou character design mesmo, mas tudo isso voltado pra animação se for possível, porque é realmente algo que eu gosto muito, é algo que... que a cultura japonesa acabou agregando na minha vida e algo que realmente eu queria trabalhar com isso né? O que me faz feliz." (YOHANA)

Seção 3 (UECE) (5 minutos):

00:29 - 00:45

"Bom, meu nome é Laura Tey Iwakami. É... sou professora da UECE, já a muito tempo. E, também, coordenadora do curso de língua japonesa, extensão dentro do Núcleo de Línguas, aqui da UECE." (LAURA TEY)

00:54 - 02:06

"Bom, na verdade é... o curso começou em 1993, né? É... depois que em vim de São Paulo, após o mestrado, fui pesquisar sobre a cultura e escrita japonesa. E daí surgiu a ideia, inclusive foi orientação de lá né? 'Você tem que fazer alguma coisa com o japonês, né? Talvez um curso'. E eu fiquei motivada. E nessa época tinha um senhor chamado Ohama. Shinzou Ohama, que já é falecido, que também tava muito entusiasmado a criar o curso. Também teve o nosso reitor, na época, que nos apoiou muito. Então nesse... naquele momento, nós pudemos fazer uma boa iniciativa e ao mesmo tempo fundar um curso, com muito apoio. Tanto do pessoal da UECE, como de fora, né? Então, teve apoio do consulado, da Fundação Japão, etc..." (LAURA TEY)

02:15 - 03:21

“Bom, de 93 pra cá, realmente modificou muita coisa, né? Nós viemos com muitas dificuldades, pra iniciar, nós não temos nenhum curso de língua japonesa na graduação. Então só esse fato, desfavoreceu (travou na palavra) um pouquinho. O público, a clientela do curso, inicialmente era mais adultos, interessados na cultura japonesa tradicional. E, aos poucos, esse público foi modificando, né? De... 80, 90 pra cá, de repente, o público mudou de adulto para jovens. E, nessa época, era cultural do mangá, animê, e muitos que entravam eram justamente por conta do animê. Queriam saber um pouco mais sobre a língua do animê, né? Animê e Mangá.” (LAURA TEY)

00:17 - 00:35

“Meu nome é Samira Magna Ferreira Andrade, eu sou formada em Publicidade pela UFC, mas eu nunca trabalhei na área, eu trabalho com a UECE no curso de japonês e com Instituto Poliglota também com turmas de japonês. É... eu ensino japonês básico, conversação e gramática a mais ou menos... vai fazer agora 5 anos.” (SAMIRA)

IMAGENS DE ALGUÉM ESCRREVENDO EM JAPONÊS (COISA DA TV UNIFOR)**06:16 - 06:39**

“[...] como sempre tive o contato com o inglês e foi o primeiro idioma estrangeiro que eu aprendi, eu tava acostumada a escutar o áudio e entender o que eu estava escutando e, mesmo assim, ler a legenda. E aí assim que eu comecei a assistir os animês legendados, era uma áudio que era totalmente estranho pra mim. Eu não conseguia pegar nenhuma é... nenhum sentido. Então, eu confiava 100% nas legendas.” (SAMIRA)

6:48 - 07:46

“Aí um amigo meu começou a estudar japonês na UECE e ele fez muita propaganda, sobre o curso assim ‘Vem estudar, já que tu gosta de animê’. A minha irmã também gosta, então ‘Venham estudar com a gente, vocês vão gostar’. E aí, a gente começou a estudar japonês. Então eu comecei a estudar, realmente por causa dos animês. Mas aí, durante o curso, teve a oportunidade de eu entrar no grupo de monitoria e eu entrei mais porque eu não queria me desligar do curso, porque eu pensei que se eu me desligasse do curso, por ter terminado os semestres, eu não estudaria mais japonês. [...] E aí apareceu assim... ‘Precisamos de alguém pra ensinar essa turma, e nós não temos professor’. Então, não foi uma coisa que eu planejei. ‘Aí, eu quero ser professora de japonês’. Apareceu a oportunidade assim ‘Olha, eu posso tentar. Eu não sei se eu vou conseguir fazer direito, **(SOM DO ELEVADOR)** mas apareceu a oportunidade e eu acabei gostando bastante de ensinar japonês. Eu gosto de ser professora.” (SAMIRA)

SAMIRA ESCRREVENDO EM JAPONÊS NA LOUSA**03:31 - 04:08**

“Bom, o curso, este ano, está fazendo 25 anos, né? E... planos pro futuro, nós temos vários. Até agora, nós tivemos várias iniciativas de eventos, também criamos um laboratório de estudos de língua japonesa, já registrado aqui na UECE. E nós temos também uma ideia, que tem que ser concretizada, de fazer um projeto para o curso de língua japonesa para graduação.” (LAURA TEY)

05:06 - 05:17

“Os alunos aqui do curso são bastante animados. Tem uma característica muito interessante, né? Que não existe, talvez, nos outros cursos. Todos são muito envolvidos, né?” (LAURA TEY)

07:58 - 09:03

“É... tem uns tipos que querem aprender coreano e como não tem coreano no... em Fortaleza, aprendem japonês, que é o pessoal que gosta bastante de K-Pop. Tem os alunos que são apaixonados por tokusatsu. Kamen Rider, ou então Changeman... o próprio Power Rangers né, que é o Super Sentai. E aí eles gostam... tem muitos que eles não gostam de animê, que geralmente é a principal razão pras pessoas estudarem japonês. E gostam só de tokusatsu, meio que olha assim... despreza quem gosta de animê e animê em geral. Tem os alunos que gostam do rock. Aí tem também uma questão, não é... é tipo um aluno que você bate o olho e assim ‘Ah, essa pessoa gosta de japonês, que não tem um interesse específico’. Gosta de um pouco de tudo, mas quer aprender. E tem uns que eles... eu não sei o que é que eles querem da vida, que eles querem aprender o avançado antes de aprender o básico. Porque eles escutam as músicas e assistem os animês e eles querem entender, e tem aquele pensamento de correr antes de andar” (SAMIRA)

05:18 - 05:44

“E... eu acho que graças ao... a essa motivação, a essa animação desses alunos, nós conseguimos criar um grupo de monitoria. Que são todos alunos ou ex-alunos do curso. Todos muito envolvidos. São todos voluntários. E... são eles que fazem a força do curso.” (LAURA TEY)

06:01 - 06:22 ; 06:37 - 07:09 ; 07:18 - 07:30

“Hoje nós temos um curso bastante estabelecido. Temos mais de 200 alunos, ou perto de 200 alunos, juntado os dois campus, Itaperi e Fátima. E também professores que eram alunos aqui da UECE, da... do curso. [...] Além disso, muitos dos professores já foram pro Japão, receber treinamento e capacitação. Então, isso fez com que o curso tivesse uma boa qualidade de ensino de língua. Ao mesmo tempo, nós temos um diferencial, porque nós estamos fazendo sempre um... uma experiência no sentido de testar sempre novos métodos, novas metodologias. [...] Então, nesse sentido, eu acho que o curso, é... quem vai fazer o curso, eu acho que não se arrepende, porque chega até o final... chega no final e a pessoa já vai falando japonês, né?” (LAURA TEY)

INTERLÚDIO: Dicas de cosplay (FAZER VINHETA)

- **Vinheta**

- **07:38 - 08:15**

- “Certo. Cosplay, quando você vai procurar na internet, é... costume que é roupa e play que é jogar. Então, cosplay significa brincar de se fantasiar. Essa é bem a tradução literal né? E, realmente cosplay é isso. Você tá realmente brincando de se vestir de alguma coisa. Algo saudável é... divertido em que você vai tentar se vestir de um personagem que você gosta, que você se identifica e tentar encarnar ele por um dia, digamos assim” (YOHANA)

- **VIDEOS DOS COSPLAYERS DO SANA FALANDO**

- **Vinheta pra encerrar**

BLOCO 5: Cosplay (3 minutos)

08:33 - 08:51

“Primeiro contato que eu tive com o cosplay foi quando eu fui pro Sana em 2008. Na época eu não conhecia cosplay de jeito nenhum, mas quando eu me deparei com o pessoal vestindo as roupas, eu achei muito interessante. E... realmente é algo que as pessoas fazem pra poder realmente exercitar a criatividade né?” (YOHANA)

IMAGEM DE COSPLAY NO SANA

14:10 - 14:30

“Era... era bem interessante né, porque justamente quando você faz cosplay, e outras pessoas que não fazem, mas vão ver... vão pro evento ver os cosplays, eles ficam maravilhados quando vê um personagem que eles gostam é... tá encarnado em numa pessoa né, uma pessoa tá fantasiada.” (YOHANA)

11:08 - 11:15

“Então é muito bom você ir fantasiado de um personagem, a pessoa lhe trata como o personagem. Você vira tipo celebridade. O povo tira foto, é ótimo.” (BLENDA)

14:40 - 14:52

“[...] e também é muito gratificante pra gente também né? Porque as pessoas elogiam o cosplay, veem os detalhes da sua roupa, veem o trabalho que você teve pra poder fazer aquilo dali né?” (YOHANA)

IMAGEM DE COSPLAY NO SANA

09:14 - 10:00

“A maioria dos meus cosplays foram feitos pro Sana e alguns pra alguns outros eventos pequenos, tipo o MAATS e... é. Sana e MAATS, mas eu já fiz a Yuna, Final Fantasy, já fiz a Odiméssia também do Final Fantasy, fiz a Kagura do Gintama, fiz a Anko do Naruto, fiz a Alice (Lice) de Pandora Hearts, também fiz Katarina de League of Legends, tanto a versão padrão e também as skins, as outras skins dela... e foram vários cosplays, agora não to lembrando de todos.” (YOHANA)

10:14 - 10:47

“Bom, meu processo de criação do cosplay, desde a concepção, a escolha, até a parte final, é um pouquinho complexo mas realmente é algo bem... bem legal. Primeiro eu vou procurando os personagens que se encaixam um pouco no meu porte físico. Tanto a altura... se eu realmente vou me sentir bem com a roupa, porque tem alguns cosplays que tem muita roupa ou pouco roupa e eu preciso ver se no evento é possível é... usar esse tipo de roupa, né.” (YOHANA)

10:50 - 11:00 ; 11:23 - 11:33

“E partir daí eu vou ver se eu gosto também do personagem, realmente tem que ser um personagem com quem eu me identifique, que eu goste realmente. A partir daí eu vou procurando referências na internet, [...] Quando for coletar todas essas referências né, tanto de

roupas, eu vou procurar o tecido no centro né, da cidade [...]” (YOHANA)

11:49 - 12:09

“Depois que eu conseguisse comprar todos esses tecidos e acessórios, eu ia... levava pra costureira tanto a ilustração já do esquema da roupa, a referência também no... achada na internet do... da personagem no caso. E eu pedia pra ela confeccionar.” (YOHANA)

12:13 - 12:28

“Então, como eram feitas as armaduras, elas... a maioria delas eu fazia com borracha no caso, EVA. E eu mesmo confeccionava, se eu tivesse alguma dificuldade, procurava também na internet, pra poder procurar algum tipo de tutorial pra me ajudar.” (YOHANA)

12:45 - 13:02

“E, a partir disso, depois que é terminado todo esse processo... só vestir e ir pro evento, no caso. Mas é um processo um pouco demorado, né, também... se eu não tiver disponibilidade e tempo, esse processo levava três meses pra poder fazer.” (YOHANA)

INTERLÚDIO: A Fila

- **Situar, dizer que se trata da fila do Sana 18 no Centro de Eventos**

10:14 - 10:24

“Semestralmente tem edições do Sana, né? O Sana ele é um evento de Super Amostra Nacional de Animes se bem me lembro que é a sigla.” (BLENDA)

IMAGENS DA FILA

12:50 - 13:06

“[...] só em estar na fila. A fila já era o início do evento. A gente era aquelas filas que tava uma volta no Centro de Convenções, era o evento, a gente brincava, a gente ria. Tinha gente que se fantasiava e fazia palhaçada do começo da fila até o final.” (FERNANDO)

MAIS IMAGENS DA FILA

PARTE 2 14:54 - 14:57 ; 15:05 - 15:30

“E, assim, é uma energia completamente diferente [...] A gente, na época que era uma vez por ano, a gente ficava naquela ‘Meu Deus, chega julho! Chega julho! Chega julho! Eu quero ver o que que eles vão trazer de novo. Como é que vai ser? O que que vai ter? Tem... será que vai ter é... quem, quem é o convidado? Quem é o dublador? Será que vão trazer de novo o dublador tal? Será que... quem é? O que eles vão trazer de novos seriados? Quem eu vou encontrar lá?’” (ANA RAQUEL)

11:24 - 11:36

“E, aí quando a gente chegava nos eventos de animê, era todo mundo gostava. Então a gente podia se empolgar nível... acima de 9000 de empolgação, sabe? Então, era muito legal.” (SAMIRA)

13:54 - 14:20

“Nossa, é uma energia assim que você encontra no Sana muito, muito diferente, né? Porque é um público empolgado. Então assim, você vê a oportunidade que o pessoal tem de tá num ambiente que todo mundo gosta da mesma coisa. Então você vê, é... uma empolgação, um brilho no olho, uma alegria que você as vezes não vê em outros eventos.” (BLENDA)

IMAGENS DA GALERA SE AMOSTRANDO PRA CÂMERA**07:25 - 07:54**

“*risdas* Eu não sou uma pessoa muito social, então... e também como é... são muitos adolescentes, pré-adolescentes, acaba sendo um pouco irritante. Porque essa garotada que é muito imersa em anime não tem... já tá numa idade complicada de lidar, e tá numa... não tem muito trato social... então acaba sendo por vezes um pouco irritante.” (FILIPE)

MAIS COISAS DA FILA**PARTE 2 16:16 - 16:20 ; 16:23 - 16:45**

“E assim era... era momento de festa [...] A gente tinha a mudança, de você sair da sua rotina, de se deslocar até o evento. E, nesse evento, você encontrar o outro igual a você. Se reconhecer no outro. E fazer a mudança, assim, nesse ambiente você sair de lá também com a aquela energia e ainda durar um ano na expectativa pra um próximo evento.” (ANA RAQUEL)

FILA ANDANDO, PÉS, GALERA ENTRANDO NO EVENTO**BLOCO 6: O Evento (5 minutos)****Seção 1: Introdução**

Mostrar o centro de eventos internamente, com muitas pessoas caminhando e tal. (Música muda pra algo mais animado)

MOSTRAR GALERA JOGANDO E DANÇANDO NO JUST DANCE**04:45 - 04:53**

“[...] as pessoas que tão aqui e gostam de games, tem um campeonato, temos mais de 20 campeonato de games. Uma etapa seletiva, você ganha a premiação em dinheiro que ocorre nos 3 dias né? (IGOR)

CLÍPE DE K-POP NO SANA**04:54 - 05:04**

Quem gosta de K-Pop, tem o show da Rania, tem as apresentações dos grupos de K-Pop local, que já tiveram várias seletivas juntos... ao CUCA, da prefeitura de Fortaleza. (IGOR)

GALERA DANÇANDO NA SALA DO K-POP**05:13 - 05:40**

[...] paralelamente a isso, pra quem gosta de card games, o primeiro andar também tem vários campeonatos de Magic, Pokémon.

Ahh... palestras com os youtubers, a gente apresenta dentro do evento.

Ah... apresentações de shows, Bruno Sutter, na sexta-feira junto com Akira Kushida, a própria Rania no sábado, o FLOW no domingo.

Então, assim, de uma certa maneira, o Sana 2018 continua com sua temática, essa multi tematicidade” (IGOR)

MAIS IMAGENS DO SANA (MUITAS PESSOAS)

07:06 - 07:18

“a gente teve o... de uma maneira geral de vendidos já antecipado e com previsão desse... de hoje vai tá entre 68 a 72 mil pessoas, participando nesses 3 dias.” (IGOR)

MAIS COISAS DO SANA

06:07 - 07:01

“[...] eu digo que o Sana é muito parecido com o Forró no seguinte sentido, ele é muito democrático. Então você vê dentro do evento pessoas com classe A, classe B, classe C, classe D e classe E, nas nossas pesquisas de mercado a gente tem basicamente seis regionais da cidade de Fortaleza e o público é dividido em, basicamente, entre 18 e 21% em cada uma dessas regionais. Significa que todas as regiões da cidade são... contempladas. Da mesma maneira, nós recebemos mais de 30% do público de fora do Ceará, então isso mostra que, de uma certa maneira, a gente tem que montar... a... grade de programação pra abranger todos esses públicos, não só no sentido... ah... de sexo ou idade, mas também de gosto e como esses gostos podem se entrelaçar com quais são as preferências do público. E... eu acho que esse é o objetivo e a maneira que o evento tem um sucesso.” (IGOR)

IMAGENS DO ARTIST’S ALLEY (NOME E ILUSTRADORES SENTADOS DESENHANDO OU VENDENDO)

11:42 - 12:14

“O Artist’s Alley, ou Alameda dos Artistas, ou Beco dos Artistas, ele é uma área, em que vários artistas, eles tem a oportunidade de mostrar a obra deles pro público. Não necessariamente são artistas que estão desenhando coisas famosas, não. São artistas que tem produção, que tem produção constante. Eles vão lá pra fazer, tipo, o contato com o público, né? O público saber de quem é aquela arte que ele tá vendo na internet.” (BLENDA)

07:02 - 07:14

“[...] é um espaço muito legal pra você ver quanta gente local tá produzindo coisa boa. Quantas pessoas tão tentando também viver disso.” (FILIPE)

12:55 - 13:42

“E toda vida agora eles tão colocando no Sana esse beco dos artistas. Então tem gente que faz bastante fanart voltada pra games. Tem gente que faz coisa mais voltada pra produção de quadrinhos. [...] Muitas das coisas que eu levo pro Beco dos Artistas, é autoral. Então, eu levo as vezes bottoms com os desenhos que eu fiz, ou impressões de postas, impressões com coisas que eu desenhei. E, essa identificação do público com, não necessariamente, aquilo que ele

conhece, mas com aquilo que ele tá disposto a conhecer, também é muito gostosa de ver acontecer.” (BLENDA)

MAIS IMAGENS DOS ILUSTRADORES

14:52 - 15:16 ; 15:41 - 15:53

“[...] você vê como o que você faz atinge as pessoas, né? Eu acho muito, muito bonito a produção desenho, a produção de ilustração, a produção de arte. Mas depois que a gente produz essa arte, essa arte é do público. Então, vê essa reação do público, ao que você tá fazendo, é uma coisa espetacular. [...] Então isso fortalece relações, inclusive, né? Relação do público com a gente, da gente com o público e do público com os queridos, que levam aquela arte pra casa e presenteiam alguém que gostam. Então, é muito bom, é muito gostoso.” (BLENDA)

IMAGEM DO SHEN LONG OU DO SAPO DO NARUTO

14:39 - 14:55

“Eu acredito que esses eventos são importantes porque eles agregam pessoas que se reconhecem e que buscam cultivar os mesmos valores que a gente veio conhecendo com, ao mesmo tempo que a gente veio conhecendo um pouco da cultura.” (ALINE)

10:53 - 11:24

“E eu acho que era realmente um lugar em que as pessoas se encontravam por causa do interesse em comum, porque, assim... sempre teve ao meu redor pessoas que gostavam de animês, mas as pessoas que não gostam eram em maior número. E o que que acontecia é que sempre as pessoas que não gostam de animê, meio que desprezavam as pessoas que gostavam de animê, ou então viam como uma coisa muito infantil... Então às vezes a gente se segurava, não dizia que gostava de animê de mangá, porque ‘ah vão achar que eu sou criança’ ou então vão assim ‘ah que coisa boba’.” (SAMIRA)

MOSTRAR IMAGENS DA GALERA DENTRO DO EVENTO ENQUANTO ELA FALA

13:37 - 13:53

“[...] dentro do espaço do evento, é um universo fora a parte. Lá você vai ser a pessoa que você quiser ser. Se você quiser ser um cosplayer, você vai encarnar aquele personagem durante o evento. Se você quiser ser só um transeunte qualquer, você vai ser um transeunte qualquer dentro do evento.” (ALINE)

21:11 - 21:24

“[...] Então ela vai ter a oportunidade de realmente visitar e realmente conhecer coisas que talvez ela não conhecia né então ela realmente vai se inserir mais e mais nessa... nessa cultura.” (YOHANA)

11:40 - 11:47 ; 12:28 - 12:34

É... uma energia de assim realmente a pessoa estar se realizando naquilo que está sendo prestado no evento. [...] Essa é energia a energia da satisfação, que nos gera a inspiração para uma futura realização. (DIEGO)

14:19 - 14:30

“Então é um ambiente realmente libertador pra quem vai pro evento é tipo... essa pessoa sou eu, inserida nesse universo. E esse universo está me aceitando.” (ALINE)

MAIS IMAGENS DO SANA ENQUANTO ELA FALA**15:22 - 15:25**

“E você vai tá num espaço sem julgamentos. Sabe?” (ALINE)

11:26 - 11:58

“[...] Eu diria que o evento é muito singular, sabe? Assim 18 anos, e a gente pode dizer que nunca, nunca tivemos uma briga séria dentro do evento. É um evento que vai toda a família, assim a gente tem pessoas que hoje tão casadas, com filhos vindo pro evento, que começaram a frequentar ainda adolescentes. Então, pra gente isso é muito legal, porque mostra como o evento faz parte da vida daquelas pessoas né? Outras pessoas que passam anos sem vim, depois voltam, ficam maravilhadas porque tudo mudou. Mas tudo mudou pra melhor e eles continuam gostando daquilo.” (IGOR)

ALGUMA IMAGEM QUE TENHA SOBRADO (SHOW TAMBÉM)**12:04 - 12:54**

“O público, numa maneira geral, por mais que sejam diferentes, o povo mais específico do K-Pop, o pessoal do games, mas é um público que tem um... um lado positivo e é um... eu acho interessante porque se você fizer um pouco de... contraste com nossa sociedade, é um público muito tolerante. Porque a gente tem aqui pessoas de diversas classes sociais, diversas raças, diversos... gêneros, gostos, pessoas com pensamentos mais a esquerda, mais a direita, pessoas mais liberais, mais conservadoras, eu digo entre organização e público que a gente conhece, e todo mundo convive bem. Aqui não tem... é muito difícil você ver um momento de desrespeito, as pessoas gostam de tá juntas em todas as atividades com os amigos. E assim, se a nossa sociedade fosse mais espelhada com o que acontece aqui dentro, eu acho que com certeza a gente teria uma cidade ou um país até melhor”. (IGOR)

Imagens do dublador entrevistado**Imagem da entrevista do Asian Kung Fu Generation****BLOCO 7: Encerramento (5 minutos)****08:09 - 08:56**

“Acho que o mais positivo que eu tiro dessa cultura pop é ver... o tanto que dá pra você fazer com essa mídia da animação. Porque quadrinhos... aqui no ocidente a gente sempre teve quadrinhos muito bons, especialmente de alguns escritores britânicos, mas em questão de animação, você vê o que os japoneses já estavam fazendo desde a década de 80 com Akira, com Ghost in the Shell, especialmente o filme Ghost in the Shell. É... você vê as possibilidades, o potencial que a animação tem pra criar e contar histórias únicas, e com uma perspectiva única da animação. É... é de explodir a cabeça. É muito inspirador.” (FILIPE)

22:05 - 22:14

“[...] através dessa cultura eu aumentei minha paixão, descobri a paixão por ilustração e realmente é algo que eu não consigo largar né, na minha vida é algo que eu realmente tenho como profissão” (YOHANA)

15:07 - 16:05

“De ruim foi muito bullying na minha vida. Fui muito bulinado na minha vida. Mas... eu acho que teve mais coisas boas porque cara, eu curto, eu... tipo... Cavaleiros do Zodíaco, quem imaginaria que um pivetezin de 6 7 anos decoraria a... o zero absoluto, [...] 273 graus abaixo de zero né. E... muita coisa assim eu aprendi assistindo um anime, muita coisa lendo mangá, jogando games, o inglês praticamente com o inglês eu conheço mais por causa de jogar videogame do que mesmo é... ir pra curso de inglês. Japonês da mesma forma... Então assim, eu sou muito agradecido por ter tido esse convívio... essa essa... experiência da minha infância. E puxo até hoje né?” (FERNANDO)

11:57 - 12:24 ; 13:34 - 14:00

“Coisas boas, eu tenho muitas... é... principalmente o fato de eu não ter me limitado só a gostar de animê e deixar por isso, por eu ter começado a estudar japonês, eu tive umas experiências muito boas sabendo japonês, não só pelas pessoas que eu conheci e pelo curso de japonês que eu acabei me tornando professora, mas também acabei indo pro Japão, passando um tempo lá. Conheci muitas pessoas e tive muitas experiências positivas lá, coisas que eu vou levar pro resto da minha vida” (**INTRO PRA FALAR DE AMIZADES**) [...] apesar de que as pessoas que eu conheci lá nenhuma é brasileira, minto, tinham dois brasileiros, um de São Paulo e um do Rio de Janeiro. Mas são pessoas com quem eu ainda converso muito pela Internet. E a gente ainda marca assim ‘um dia a gente vai se encontrar de novo, a gente vai viajar e se vê. Então, eu acredito que são amizades que vão durar por toda a minha vida, graças ao japonês, graças ao meu gosto por animê e mangá, que foi o que me levou a estudar japonês.” (SAMIRA)

15:48 - 15:53 ; 15:54 - 16:23

“[...] eu tenho pessoas que eu conheci por questão [...] das revistas especializadas. É... eu joguei o meu endereço de casa pra fazer pen pal, né? Que era amizade por cartas. Conheci muita gente de fora, muita gente que, sei lá, que eu era uma pessoa importante e mandavam desenhos e dizia assim ‘Ah, você acha legal o meu traço?’ E eu ‘Gente, eu sou só uma fã’ E, eu conheci muita gente daqui, tenho amigos de mais de 20 anos, que são oriundos desse pen pal, né.” (ALINE)

PARTE 2 17:21 - 17:55

“Fiz amigos que moram em São Paulo hoje, que tava aqui de passagem, que são daqui mas vivam mais em São Paulo por conta da faculdade, trabalho. E são amigos duradouros, que... esse que mora em São Paulo, esse meu amigo... ele me ajudou muito na época da minha pesquisa, porque ele era um dos meus interlocutores sobre a cultura pop. O que era o pop no Japão. Porque ele sabe japonês, ele sabe inglês, ele traduzia pra mim... Então, é uma pessoa muito importante pra mim. É tanto que toda vida que eu vou pra São Paulo eu fico na casa dele, e toda vida que ele vem pra Fortaleza, ele fica na minha casa.” (ANA RAQUEL)

14:02 - 14:08 ; 14:36 - 15:02

“[...] eu tenho a minha família Henshin Gattai, a gente não é só simplesmente um grupo, que vai e se reúne cada um pro seu lado não... nós somos realmente amigos. [...] são amizades em que a gente através do nerdismo se uniu, e a gente vai estendendo os nossos vínculos através de outras coisas fora do nerdismo né, como a luta pela mercado de trabalho, é... relacionamento afetivo, questões familiares, ou seja o nerdismo foi o ponto de encontro pra que a gente através de outras realidades a gente se ajudasse um ao outro” (DIEGO)

28:21 - 28:37

“[...] eu cultivei muitas amizades nos eventos que eu fui de... de cultura japonesa e são amizades que duram até hoje né. Então realmente a... a cultura japonesa só realmente trouxe a acrescentar na minha vida.” (YOHANA)

PARTE 2 18:57 - 19:14 ; 19:32 - 20:08

“O meu companheiro. O pai da minha filha. Também é do meio. A gente se tornou... a gente se conheceu... eu o via na época, na Praça, em 2006 2007, mas não era uma pessoa do meu meio... é tanto que a gente teve... teve um evento em 2008, que foi o Anime Master [...] ai eu disse ‘eu vou descansar, onde é que eu posso descansar?’ ‘Não, vai lá pra sala dos cosplays’. É a única foto que eu tenho até hoje... eu lembro como se tivesse sido ontem que eu tirei a foto dele. Ele tava lá, brincando com os meninos, botou um paletó, e disse que era um Bond, quer dizer o Pontes, como ele brincava... Ai eu ‘Igor, olha pra cá’. Bufo. É a foto que eu tenho dele, a primeira foto. E anos depois, cinco anos depois, a gente começou a se encontrar, conviver, e o grupo ficou mais próximo... e depois a gente começou a namorar. E temos uma bebê, agora de 2 anos.” (ANA RAQUEL)

16:54 - 17:27

“[...] saí do Sana em 2012, mas ainda tem muita gente que me relaciona ao evento, sabe? É muito interessante, pra mim é altamente gratificante, porque é... mesmo afastada da organização, ainda todos, a maioria do pessoal que é da velha guarda do evento né? Os diretores, todos conheço. Vi casamentos, vi nascimento de filhos, e a gente acompanha a vida dos outros ainda do lado de fora. Pra mim, é... valeu de mais. Todas as pessoas que eu conheci.” (ALINE)

ALGUMA IMAGEM QUE NÃO TENHA SIDO USADA AINDA**04:18 - 04:47**

“Quando eu tava pesquisando pro meu documentário eu li... nuns dos artigos que eu tava lendo, que a diferencia dos animes pros desenhos animados do ocidente era que os heróis dos animes, eles eram mais humanos. Não era aquela coisa tipo... homem de ferro que vai salvar o mundo e destrói a cidade inteira, era uma coisa mais humana. E eu amei quando eu li isso ai, inclusive botei no meu artigo ***risos***. E eu acho que os animes em geral... em gerais... eles tipo... tem uma pegada mais humana [...]” (ISABELLE)

00:58 - 01:34

“Bom, a sociedade japonesa ela é muito envolta em valores morais, que muitas pessoas as vezes esquecem ou tendem a... como eu posso dizer... deixar de lado em prol de benefício próprio. Então, eles prezam muito a questão de pensar no próximo, a questão de você ser justo, de você fazer a sua parte direito, de você ser cordial, de você ser educado, de... ter esse pensamento de que você tá aqui de passagem e você tem que cuidar do espaço que você tá pensando em gerações futuras, não só no agora.” (ALINE)

14:31 - 14:52

“[...] eu gosto muito dos animês que são principalmente pro público mais infanto-juvenil, que eu acho que eles mostram muitos aspectos importantes do... é... de amizade, de trabalhar em equipe, de ver o melhor não para si, mas pro grupo de amigos ou pra... pro círculo imediato de família.” (SAMIRA)

ALGUMA CENA MOSTRADO A AMIZADE EM ANIME

PARTE 2 21:16 - 22:03

“Então, a gente tem essa questão da organização, da tentativa de lutar, do grupo, de manter a amizade apesar de tudo. Se a gente for olhar o final do mangá do Samurai X, ele mostra que os amigos persistem, a amizade persiste se você quiser. Apesar de que cada um vai seguindo o seu caminho. Mas a amizade persiste. Em alguns momentos, vocês podem se encontrar. É tanto que alguns desses amigos, a gente passou por tanta dificuldade, que assim... a vida foi trilhando caminhos diferentes, as nossas vidas. Mas o carinho permanece. A tentativa de reencontrar, de se encontrar pelo menos uma vez ao ano. Uma vez no período tal a gente tenta.” (ANA RAQUEL)

31:35 - 32:05

“Além disso, algumas animações, elas trabalham muito com os valores da criança... de caráter por exemplo. Tem alguns animes como Cavaleiros do Zodíaco em que eles... eles proc... procuram realmente atingir os objetivos deles, por exemplo, então é... atingir objetivos, ser uma pessoa responsável, é... são... características que podem ajudar a criança... a criança a se desenvolver. ‘Ah, posso também ser responsável.’ (YOHANA)

PARTE 2 20:22 - 20:35 ; 20:43 - 21:16

“A questão do esforço. Tudo o que você quer, é possível fazer. Porque você observa, por exemplo, Cavaleiros do Zodíaco, que a gente tá reassistindo porque tá passando na TV Aberta, né, na Rede Brasil a noite [...] o Seiya, o Shiryu com todas as dificuldades lutando pra alcançar o sétimo sentido, alcançar um poder maior. Se a gente trazer pra realidade, é como o que aconteceu com a minha monografia. Eu me esforcei, eu fui persistente, persisti, pra fazer o que eu queria, eu me doe. Me doe por inteira pra fazer aquele... aquele trabalho. Nada do que eu faço hoje, é só... é superficial.” (ANA RAQUEL)

12:44 - 13:53

“De bom ela até hoje traz e vai trazer, porque eu não vou parar de curtir, de ser fã, de conhecer. Trouxe os valores da perseverança, da busca pela sabedoria, é... pelo respeito ao próximo, pela simplicidade em enxergar o fantástico nas coisas mais simples da vida e aquela questão de sempre superar as adversidades, tanto que no meu dia-a-dia, quando eu posso tá do jeito que tá, posso tá triste, posso não estar... no lugar de eu escutar aquilo que vai me afundar mais ainda, pra eu ficar lembrando né, muita gente recorre a isso, principalmente quando tem desilusão amorosa... eu coloco músicas em português, ou então em japonês com as legendinhas em baixo, de anime e tokusatsu que tem essa... essa temática da superação, de passar por cima daquilo que lhe botou pra baixo. Você ficar por cima depois, mesmo tando embaixo.” (DIEGO)

PARTE 2 22:50 - 23:13

“A vida é muito dura, mas ela também tem as suas doçuras... Você consegue trazer isso dentro dos animes, dos tokusatus também. É... você tem as dificuldades cotidianas, mas você também tem o prazer. Prazer que aquilo pode lhe dar, que as pessoas que estão perto de você, realmente, os seus amigos podem lhe dar.” (ANA RAQUEL)

09:32 - 10:08

“Voltando pro começo, né? Por mais tosco que seja olhar hoje com o olhar crítico e uma noção de narrativa e de... dessas coisas mais técnicas, que quando você amadurece olha e fala ‘Poxa que coisa besta’. Mas Cavaleiros do Zodíaco é uma obra que, pra você mostrar pra

criança é muito legal. Porque ela vai pegar o cerne daquela mensagem, que é você confiar nos seus amigos, você se doar por eles e... essa ideia de que, pra você seguir em frente, você não consegue sozinho. Você precisa do apoio das pessoas que te rodeiam. E isso é muito importante.” (FILIPE)

17:53 - 18:00

“Eu conheci um universo fantástico por me permitir dar a chance” (ALINE)

CRÉDITOS

ANEXO A – EDITAL DO VILA DAS ARTES

PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013



EDITAL DE SELEÇÃO DE PAUTA PARA USO DE EQUIPAMENTO EM REGIME DE CO-PRODUÇÃO

A **SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA – SECULTFOR**, por intermédio do **NÚCLEO DE PRODUÇÃO DIGITAL DA VILA DAS ARTES - NPĐ**, parte integrante da **ESCOLA PÚBLICA DE AUDIOVISUAL DA VILA DAS ARTES**, torna público o presente EDITAL, regulamentando as condições de INCENTIVO À PRODUÇÃO INDEPENDENTE através da concessão de empréstimo de equipamentos de captação de imagem e som, iluminação, e edição não-linear, em regime de co-produção. Convidando os interessados a apresentarem propostas nos termos estabelecidos a seguir:

1 - DO OBJETO

Constitui objeto do presente EDITAL o estímulo a projetos na área audiovisual através do programa de apoio à produção Independente, regulamentando os critérios para utilização dos equipamentos de captação de imagem e som, iluminação, e edição não-linear, a serem utilizados na realização de obras audiovisuais autorais e artísticas, através da organização de Pautas, a partir de abril de 2013, e enquanto estiver vigente este edital.

1.1 Para efeitos deste Edital, entende-se que:

- a)** OBRA AUDIOVISUAL AUTORAL E ARTÍSTICA é aquela captada em suporte analógico, digital ou em película; de curta, média ou longa duração; de caráter documental, ficcional, experimental ou de animação, cujo teor não se preste a fins publicitários, institucionais ou político-partidário; realizada por produtora audiovisual ou realizador independente.
- b)** REALIZADOR INDEPENDENTE é a pessoa física capaz de dirigir uma obra audiovisual.
- c)** PRODUTORA AUDIOVISUAL INDEPENDENTE é aquela detentora majoritária dos direitos patrimoniais sobre a obra, que não tenha associação ou vínculo direto com empresas de serviços de radiodifusão de sons e imagens ou empresas de comunicação eletrônica de massa por assinatura.
- d)** PROPONENTE DO PROJETO é o diretor, pessoa física, ou uma produtora audiovisual, pessoa jurídica, responsável pela obra audiovisual e detentor majoritário dos direitos patrimoniais sobre a obra.

2 - DAS INSCRIÇÕES

2.1 As inscrições dos projetos que pleiteiem a utilização de equipamentos, via regime de co-produção de que trata o presente EDITAL, poderão ser realizadas diretamente no



**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**



Núcleo de Produção Digital Vila das Artes, mediante a apresentação da documentação exigida no item 4, no horário de 09h às 12h e de 14h as 17h, na Rua 24 de Maio, nº 1221, ou encaminhadas online através do e-mail: npdfortaleza@gmail.com documentação em anexo por e-mail exigida no item 4, sendo acatadas para avaliação da documentação, enquanto houver pauta livre.

2.2 As inscrições dos projetos que forem encaminhadas por e-mail, após avaliação previa terão seus proponentes convocados a comparecerem no Núcleo de Produção Digital Vila das Artes, no horário de 09h às 12h e de 14h as 17h, na Rua 24 de Maio, nº 1221 para entrega das guias originais da documentação exigida no item 4.

2.3 Cada proponente na qualidade de Diretor, Co-Diretor ou Produtor, poderá ter apenas um projeto em curso, ficando absolutamente impedido de solicitar nova pauta enquanto da não apresentação ou aprovação da prestação de contas do projeto anterior.

2.4 Em sendo cumprida todas as exigências deste edital e o projeto aprovado, as pautas serão definidas por ordem cronológica de inscrição, obedecendo à disponibilidade de horários do Núcleo de Produção Digital Vila das Artes.

2.5 O projeto deve pleitear pauta com antecedência mínima de dez dias da data pretendida a utilização do equipamento.

2.6 As produções cujas gravações ou edição aconteçam aos finais de semana, feriados, ou fora do horário de expediente, estão sujeitas a disponibilidade dos técnicos que acompanham os equipamentos, devendo ser realizada consulta prévia para agendamento da pauta.

3 - DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Estão habilitados a participar do presente EDITAL:

a) os proponentes pessoas físicas, maiores de dezoito anos ou menores de dezoito (por meio de seu representante legal), residentes no estado do Ceará, com equipe técnica que comprovem o desenvolvimento de ações de caráter cultural nas atividades ordinárias ;

b) os proponentes pessoas jurídicas, estabelecidos no Estado do Ceará ou que comprovem desenvolver neste estado atividade profissional audiovisual, com técnicos de residência estabelecida na cidade e que comprovem o desenvolvimento de ações de caráter cultural nas atividades ordinárias.

4 - DA DOCUMENTAÇÃO

4.1 PESSOA FÍSICA

4.1.1 Formulário de inscrição padrão **pessoa física**, disponível no Núcleo de Produção Digital Vila das Artes, solicitado por email (npdfortaleza@gmail.com) ou ainda impressão da versão divulgada pela Internet, no endereço eletrônico



**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**



<http://viladasartes.fortaleza.ce.gov.br/> ou fotocópia, preenchido de maneira legível e assinado pelo proponente do projeto;

4.1.2 Cópia de RG ou CNH do proponente;

4.1.3 Cópia do CPF do proponente;

4.1.4 Cópia de comprovante de endereço do proponente no estado do Ceará;

4.1.5 Currículo artístico do proponente;

4.1.6 Currículos dos Técnicos responsáveis por retirar e operar os equipamentos ou qualquer outro material que comprove a aptidão e competência dos mesmos para desempenhar a função;

4.1.7 Termo de Compromisso e Responsabilidade, a ser fornecido pelo NPD quando do ato de inscrição, o qual prevê que o proponente se responsabiliza pelo conteúdo autoral da obra e pela retirada e utilização dos equipamentos, bem como transporte dos mesmos e devolução em perfeito estado de funcionamento, conservação e limpeza.

4.2 PESSOA JURÍDICA

4.2.1 Formulário de inscrição padrão **pessoa jurídica**, disponível no Núcleo de Produção Digital Vila das Artes, solicitado por email (npdfortaleza@gmail.com) ou ainda impressão da versão divulgada pela Internet, no endereço eletrônico <http://viladasartes.fortaleza.ce.gov.br/>, ou fotocópia, preenchido de maneira legível e assinado pelo proponente do projeto;

4.2.2 Cópia de RG ou CNH do representante legal;

4.2.3 Cópia do CPF do representante legal;

4.2.4 Cópia do contrato social e/ou estatuto ou regimento interno e suas alterações, se houver;

4.2.5 Cópia do CNPJ da entidade proponente;

4.2.6 Cópia do termo de posse do representante legal, acompanhada da respectiva cópia da Ata que o elegeu, devidamente registradas em cartório;

4.2.7 Cópia de comprovante de endereço da entidade proponente no estado do Ceará;

4.2.8 Currículo da entidade proponente e dos outros principais participantes do projeto;

4.2.9 Currículos dos Técnicos responsáveis por retirar e operar os equipamentos ou qualquer outro material que comprove a aptidão e competência dos mesmos para desempenhar a função;

4.2.10 Termo de Compromisso e Responsabilidade, a ser fornecido pelo NPD quando do ato de inscrição, o qual prevê que o proponente se responsabiliza pelo conteúdo autoral da obra e pela retirada e utilização dos equipamentos, bem como transporte dos mesmos e devolução em perfeito estado de funcionamento, conservação e limpeza.

5 - DA APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS





**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**

Junto à documentação exigida no item 4 os proponentes deverão apresentar o Projeto Técnico em via impressa contendo:

I – Título do Projeto

II – Apresentação

III – Roteiro

IV – Equipe Técnica;

V – Cronograma de execução – descrevendo como pretende realizar o projeto, e as datas pretendidas para a utilização dos equipamentos, assim como os horários e locais das gravações.

6 - DOS IMPEDIMENTOS

Estão impedidos de participar deste EDITAL:

6.1 Membros da Comissão de Seleção, bem como de seus cônjuges, ascendentes, descendentes até 2º grau, além de seus sócios comerciais;

6.2 Funcionário público, funcionário terceirizado, cargos comissionados ou estagiários da SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA e VILA DAS ARTES.

6.3 De projeto(s) cujo(s) proponente(s) (produtor ou diretor) participem diretamente do Conselho Gestor do Núcleo de Produção Digital Vila das Artes.

6.4 De projeto(s) cujo(s) proponente(s) diretor ou produtor encontre-se inadimplente com o Núcleo de Produção Digital Vila das artes, não podendo este(s) assinar a co-direção de novo projeto.

7 - DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

O resultado da solicitação de pauta será comunicado ao proponente através de comunicação oficial feita pela coordenação do NPD. Caso a documentação do projeto atenda as exigências desse edital e não havendo disponibilidade de pauta na data solicitada pelo proponente, o mesmo pode requerer uma outra data, caso haja disponibilidade, sem que se exceda a data limite estabelecida neste edital e sem que haja necessidade da apresentação de novo projeto.

8 - DAS RESPONSABILIDADES

8.1 O proponente é o único responsável pelo projeto, pelos documentos encaminhados ou por qualquer tipo de trabalho que possa ser **protegido como propriedade intelectual, utilizado ou incluído no projeto**, reconhecendo assim que este não viola qualquer direito de uso de imagem ou de propriedade intelectual de terceiros, concordando em assumir exclusiva responsabilidade legal por qualquer reclamação, ação judicial, litígio,





**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**

procedimentos e danos derivados, seja direta ou indiretamente, de sua exibição ou uso de tais pelo Núcleo de Produção Digital Vila das Artes / SECULTFOR / Prefeitura Municipal de Fortaleza, e Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, isentando-as de qualquer ação civil ou criminal.

8.2 O proponente responde, legal e moralmente, pelo conteúdo abordado em sua obra audiovisual, caso venha ferir direitos civis ou apresente conteúdo ofensivo, preconceituoso ou discriminatório, que atente contra a vida e contra os direitos de minorias, ficando a Núcleo de Produção Digital Vila das Artes / SECULTFOR / Prefeitura de Fortaleza e Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura isentos de quaisquer procedimentos causados pelos mesmos e podendo a qualquer momento solicitar que sejam retiradas suas logomarcas e prestado uma ação de desagravo.

8.3 O proponente se responsabiliza por qualquer dano total ou parcial que sofra o equipamento, devendo responder também por seu extravio, roubo ou furto, sem prejuízo das ações determinadas pela apólice de seguro dos equipamentos.

8.4 O proponente, juntamente com o técnico do NPD, deverá verificar os equipamentos no ato de retirada e devolução, certificando-se que os mesmos estão em perfeito estado de uso; e se responsabilizando pela reposição ou conserto decorrentes de incidentes e problemas ocorridos entre a retirada e devolução dos mesmos.

8.5 A Vila das Artes/ SECULTFOR não se responsabiliza pelo obtenção de eventuais licenças ou autorizações necessárias a produção de quaisquer tipo, inclusive as de competência da Prefeitura Municipal de Fortaleza.

9 - DA REALIZAÇÃO DA PAUTA

9.1 O NPD deverá enviar técnico(s) ou monitor(es) para **acompanhar** os projetos apoiados, de forma a assegurar o bom uso do equipamento e prestar auxílio técnico à produção. **As despesas com locomoção, alimentação e hospedagem do técnico ou monitor ficam a cargo da produção do projeto realizados.**

9.2 Os projetos co-produzidos pelo Núcleo de Produção Digital Vila das Artes deverão ser finalizados no prazo de doze meses contados a partir da data de utilização do equipamento. Decorrido este período e não havendo conclusão do projeto além do proponente ficar impossibilitado de participar de qualquer outro projeto na função de Diretor, co-diretor, diretor-assistente, Produtor e/ou co-produtor, fica ainda impedido de participar dos cursos e oficinas, assim como demais projetos realizados pelo Núcleo de Produção Digital Vila das Artes por um período de 6 meses após a regularização de sua situação, e ainda ter as imagens e materiais sonoros do referido projeto retirados da ilha de edição.

9.3 O prazo de empréstimo de equipamento fica estipulado em no máximo dez dias para cada kit (captação de imagem, som e iluminação; finalização), corridos ou alternados, podendo ser prorrogado por igual período caso haja disponibilidade de datas e solicitada a prorrogação em tempo hábil.





**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**

9.4 O NPD se reserva o direito de solicitar aos beneficiados, a qualquer momento, esclarecimento sobre qualquer pendência, assim como acompanhamento ao projeto apoiado. O projeto fica, então, a qualquer momento, sujeito ao rompimento do contrato de co-produção e a concessão do apoio, se comprovado o desrespeito a qualquer uma das cláusulas deste edital, ficando o proponente obrigado a ressarcir financeiramente e moralmente o NPD pelo apoio usado indevidamente impedido de participar de outro edital até que se cumpram todas as determinações.

10 - DAS CONTRAPARTIDAS

10.1 Cada proponente contemplado deverá apresentar as seguintes contrapartidas no decorrer ou ao final da execução do seu projeto – sem prejuízo das Considerações Finais deste EDITAL:

10.2 Fazer constar, por no mínimo 05 (cinco) segundos de duração, nos créditos iniciais da obra audiovisual produzida uma cartela com as logomarcas do Núcleo de Produção Digital de Fortaleza, da Secretaria do Audiovisual / Ministério da Cultura e da Prefeitura de Fortaleza, (**plenamente visíveis**) de acordo com os padrões de identidade visual fornecidos pelo Núcleo de Produção Digital de Fortaleza, seguida por outra cartela com a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura apresentando o vídeo/filme;

10.3 Dizer do apoio da Prefeitura de Fortaleza e da Secretaria Municipal de Cultura de Fortaleza, através do Núcleo de Produção Digital de Fortaleza, da Escola Pública de Audiovisual da Vila das Artes, assim como da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, em todas as entrevistas e notas concedidas pelos proponentes do projeto à imprensa de rádio, jornal, TV e internet, bem como mencioná-lo em todos os textos de apresentação dos eventos;

10.4 Fazer constar, nos seus créditos ou nos materiais de divulgação utilizados, interno ou externo (anúncio em TV, rádio, internet ou mídias interativas e toda e qualquer matéria de imprensa, cartazes, fachadas, programas etc.), durante a execução dos trabalhos, os seguintes dizeres (atendidos os padrões de identidade visual fornecidos pela SECULTFOR) por extenso:

**Apoio:
Núcleo de Produção Digital de Fortaleza
Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura
Prefeitura Municipal de Fortaleza**

10.5 Os proponentes ou responsáveis pelo projeto deverão sempre que solicitados pelo Núcleo de Produção Digital de Fortaleza se apresentarem a disposição para a gravação de entrevistas durante a realização do projeto, com isenção de cachê ou outro tipo de retribuição.

10.6 As eventuais receitas provenientes de comercialização dos trabalhos serão de



**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**



vantagem do proponente agraciado, sendo observado uma porcentagem para o NPD, como descrito em contrato de co-produção celebrado entre as partes.

11 - DA PRESTAÇÃO DE CONTAS

Todos os beneficiados por este edital deverão prestação de contas ao NPD, sem prejuízo das contrapartidas exigidas no item 10:

- a) Um (1) relatório ao final dos trabalhos;
- b) Duas (2) cópias em DVD, da obra finalizada, que passarão a compor o acervo do NPD e da Videoteca da Vila das Artes, para consulta local e exibição pública em eventos sem fins lucrativos;
- c) Uma (1) master com a obra finalizada em fita Betacam, Dvcam ou MiniDV, ou qualquer outro suporte que seja entendido pelas partes como de alta definição para compor o acervo master do NPD.

12 - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1 A SECULTFOR, através do Núcleo de Produção Digital de Fortaleza, reserva-se no direito de exibir os projetos apoiados – sempre atribuindo o crédito devido da autoria e comunicando ao detentor dos direitos patrimoniais - para distribuição gratuita, divulgação e utilização em eventos sem finalidade lucrativa, entendendo e concordando desde já o proponente que a distribuição do produto do projeto apoiado representa benefícios pela divulgação que proporciona ao seu trabalho, significando uma contrapartida pela concessão do apoio.

12.2 Sob hipótese nenhuma a inscrição dos projetos, o apoio aos mesmos e a realização das produções gerará vínculo empregatício ou qualquer contrato de serviço Núcleo de Produção Digital e as partes envolvidas, sejam produtoras ou pessoa física desempenhando funções técnicas na produção. A remuneração dos técnicos e as demais despesas da produção são de inteira responsabilidade do proponente.

12.3 A inscrição do proponente importará no conhecimento das presentes instruções e na plena aceitação das condições estabelecidas para a participação neste edital, tais como se encontram aqui definidas.

12.4 É permitido ao proponente agraciado obter outros recursos junto a outras instâncias da iniciativa pública ou privada, utilizando-se ou não das leis de incentivo à cultura, vigentes no país e no exterior.

12.5 A inexatidão ou falsidade documental, ainda que verificadas posteriormente, implicarão na pronta eliminação do respectivo projeto, sendo declarados nulos de pleno direito a inscrição e todos os atos dela decorrentes, sem prejuízo de eventuais sanções de caráter judicial.

12.6 Este Edital, e os demais atos decorrentes, serão publicados no Diário Oficial do



**PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013**



Município, e estarão disponíveis no endereço eletrônico <http://viladasartes.fortaleza.ce.gov.br/> e na sede do NÚCLEO DE PRODUÇÃO DIGITAL DE FORTALEZA.

12.7 Os casos omissos neste Edital serão solucionados pelo Núcleo de Produção Digital, mediante consulta ao Conselho Gestor, a SECULTFOR e a Secretária do Audiovisual/Ministério da Cultura, em qualquer período de realização do projeto.

12.8 Fica eleito o foro da Comarca da Capital do Estado do Ceará para dirimir quaisquer questões decorrentes do presente EDITAL.

Fortaleza, 25 de abril 2013.

Francisco Geraldo de Magela Lima Filho
Secretário Municipal de Cultura de Fortaleza
Secultfor



ANEXO B – FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO DO EDITAL DO VILA DAS ARTES

PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013



núcleo de produção digital

Ficha de inscrição Pessoa Física

Solicitação de Pauta para uso de equipamentos em regime de co-produção com o NPD Fortaleza

1. DADOS DO PROPONENTE

1.1. Nome do

proponente: _____

1.2. Função na Produção: () Diretor () Produtor

1.3. RG: _____ 1.4. Órgão expedidor: _____ 1.5. UF: _____

1.6. CPF _____

1.7. Endereço:

 1.8. Cidade: _____ 1.9. Estado: _____ 1.10.

CEP: _____

1.11. Tel/Fax: (____) _____ 1.12. Cel: (____)

 1.13.

Email: _____

2. DADOS DA PRODUÇÃO

2.1. Título da Produção

: _____

2.2. Tema

central: _____

2.3. Gênero: () Ficção () Documentário () Animação () Experimental ()

Outro: _____

2.4. Duração: () curta-metragem () média-metragem () longa-metragem

2.5. Formato de captação:

 2.6. A produção possui apoio financeiro:

() Não, será inteiramente realizada com recursos próprios

() Sim, a produção tem apoio financeiro.

Os itens 2.7 e 2.8 só devem ser respondidos em caso de resposta afirmativa ao item 2.6

2.7. A produção conta com apoio financeiro de entidade ou órgão público de instância:

() Federal () Estadual () Municipal

Rua Pereira Filgueiras, 04 – Centro – CEP: 60160-150 – Fortaleza-CE
Fone: 85 3105-1146/1392 Fax: 3105-1294





PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013

2.8. Valor ou natureza do Apoio recebido:

3. APOIO SOLICITADO AO NPD:

3.1. Equipamentos solicitados:

- () Equipamento de Captação de Vídeo () Equipamento de Captação de Áudio
 () Equipamento de Edição de Imagem () Outro

3.2. Data solicitada para uso do equipamento:

1ª Opção: ___/___/___ a ___/___/___

2ª Opção: ___/___/___ a ___/___/___

3.3. Deseja que o NPD indique estagiários para as funções técnica da produção?

- () Sim () Não

Em caso afirmativo indique as funções a serem preenchidas pelos estagiários:

4. DADOS DO TÉCNICO RESPONSÁVEL PELA RETIRADA DOS EQUIPAMENTOS

4.1.

Nome: _____

4.2. Função na

Produção: _____

4.3. Endereço :

4.4. Cidade: _____ 4.5. Estado: _____ 4.6.

CEP: _____

4.7. Tel/Fax: () _____ 4.8. Cel: () _____

_____ 4.9.

Email: _____

4.10. Formação:

Rua Pereira Filgueiras, 04 – Centro – CEP: 60160-150 – Fortaleza-CE
 Fone: 85 3105-1146/1392 Fax: 3105-1294





PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA FORTALEZA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE FORTALEZA
EDITAL Nº 07/2013

4.11. Experiência na área:

5. DOCUMENTAÇÃO

Documentos entregues no ato de solicitação:

- | | |
|---|--|
| 5.1. () Formulário de inscrição Pessoa Física | 5.2. () Formulário de inscrição Pessoa Jurídica |
| 5.3. () Cópia da Identidade | 5.4. () Cópia do CPF |
| 5.5. () Cópia do Comprovante de Residência | 5.6. () Currículo artístico do Proponente |
| 5.7. () Termo de Compromisso e Responsabilidade | |
| 5.8. () Currículo do técnico responsável pela retirada e operação dos equipamentos | |

6. Projeto técnico contendo:

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| 6.1. () título do Projeto | 6.2. () Apresentação |
| 6.3. () Roteiro | 6.4. () Estrutura de Produção |
| 6.5. () Equipe Técnica | 6.5. () Cronograma de execução |

Data:

 Assinatura do proponente

