

Recebido em 31/01/2024 e aprovado em 05/02/2024

APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ “CULTURA POP ASIÁTICA: ENCRUZILHADA INVESTIGATIVA”

Edylene Severiano*

É com alegria que anunciamos o lançamento da sexta edição da *Prajna: revista de culturas orientais*, com o dossiê *Cultura Pop: encruzilhada investigativa*. A Cultura Pop como um conjunto de produções e práticas, atualmente associadas ao midiático (TV, música, cinema, literatura, HQs, mangás, animes, games), é hoje uma temática de estudo trans/multidisciplinar. No que se refere aos estudos asiáticos, a pesquisa a partir da cultura pop vem sendo alargada cada vez mais em suas formas e conteúdos, seja por englobar debates acerca do caráter mercadológico das produções/ações, seja por analisar construção, apelo e reapropriação estéticas, ou, mais recentemente, por discuti-la como ferramenta de *soft power* na cena global.

A cultura pop supera dicotomias analíticas e se coloca como ponto nevrálgico de pensar a experientiação de culturas. Nesse sentido, quando pensamos os estudos asiáticos, embora tenha sido considerada por um tempo menos significativa, a Cultura Pop é um dos caminhos investigativos para debater-se Ásia. Considerando isso, este dossiê foi organizado.

Nesta edição, contamos com quatro artigos e uma entrevista de pesquisadores brasileiros que apresentam seus trabalhos acerca dos produtos da Cultura Pop asiática, desde os quadrinhos japoneses, mangá, traçando também uma relação deste com a produção coreana, o *manhwa*, passando pelo anime e a cultura de fãs, até os videogames.

A pesquisadora Izabela Marques de Oliveira, no artigo *Entre bruxas e princesas: o grupo CLAMP e a subversão das personagens femininas nos mangás seinen (1970-2011)*, analisa como as teorias feministas e suas demandas foram apropriadas pelo quarteto CLAMP nos anos 1970 e 1980, de

* Editora do selo CaminhoS de Estudos Asiático e doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF).

modo a ressignificar o lugar das personagens femininas em suas narrativas *seinen*. Para isso, a autora debruça-se sobre o mangá como fonte primária, compreendendo-o como linguagem visual e escrita passível de ser desconstruída. Como resultado, a pesquisadora observa que a apropriação feita pelas artistas da CLAMP contribui para que essas subvertam os limites de gênero até então estabelecidos no mercado de mangás, produzindo, assim, obras que contemplam um variado público.

Felipe Vidal Benvenuto Alberto também nos oferece sua contribuição teórica a partir do mangá, sob prisma das narrativas de guerra. Para fora das fronteiras do Japão, o pesquisador intenta estabelecer uma correlação entre os quadrinhos na Coreia do Norte e o contexto sociopolítico do país. Para tanto, utilizando-se dos quadrinhos como fonte primária, traça uma relação entre a produção de propaganda de guerra japonesa em mangás e a atual produção na península coreana, considerando que a narrativa vigente na Coreia do Norte é de um possível iminente conflito. Alberto, no entanto, foge de uma relação simples de causalidade e verte sua leitura para uma compreensão do *manhwa* norte-coreano como insumos culturais dotados de um poder de coesão social sobre um amplo público.

Em *Animação japonesa no século XX: para além dos estereótipos do animê*, Geovana Siqueira Costa, por meio da produção de diferentes animadores e diretores, traça uma análise acerca das técnicas e temáticas empregadas nas animações japonesas no século XX. Além disso, pluraliza a perspectiva de leitura, evidenciando a gama de produções que compreende as animações japonesas. A autora, assim, conclui a necessidade de superação das visões estereotipadas para a compreensão do papel cultural da arte da animação na sociedade japonesa.

Claudia Midori Ideguchi, no artigo intitulado *Pelo caminho da natureza: uma leitura da animação "Memórias de ontem" de Isao Takahata*, analisa o longa-metragem que compõe parte do título de seu texto. Dirigido por Isao Takahata, um dos pais do popular Studio Ghibli ao lado de Hayao Miyazaki, a animação aborda o processo de transição, seja no espaço ou no tempo, que envolve a natureza, tendo como protagonista a personagem Taeko. Ideguchi

utiliza um dos trechos da obra para o desenvolvimento analítico, isto é, as cenas referentes à colheita de açafraão, adaptando metodologicamente a sinédoque para a abordagem do filme.

O artigo *Drácula renasce no videogame: Castlevania: Symphony of the Night (1997)*, de Adriana Falqueto Lemos, parte de sua pesquisa de doutoramento e discorre sobre como o arquétipo de personagem vampiro se consolida ao longo do século XX, chegando à versão gamificada na ficção contemporânea da Konami. A autora evidencia a maneira como Alucard desenvolve-se como um vampiro que oferece aos jogadores uma faceta muito próxima à de um herói. A chave da transição apresentada pela autora é a composição estética e psicológica da personagem: uma delicadeza que o aproxima da androginia, uma pele alva que transpira assepsia, requinte e afecções positivas por humanos, um conjunto que inspira empatia nos jogadores.

Na entrevista realizada por Thereza Oliveira, abordamos as dificuldades de se falar em Ásia a partir de uma ótica não estereotipada, tão-pouco excludente; os desafios de pensar a cultura pop asiática, refletida na proposta do dossiê deste número da *Prajna*; as temáticas que se mostram mais relevantes e as que ainda carecem de foco investigativo; o modo como se constroem as pesquisas e os desafios epistemológicos a serem enfrentados; a pesquisa de doutoramento acerca do anime e os fãs negros, e as relações entre estética e narrativa que cativam este grupo na sociedade brasileira; a problemática enfrentada desde o recorte do que se classifica como anime, produto televisivo, em contraposição com a animação japonesa, obras cinematográficas; e o trabalho sobre cinema japonês desenvolvido em parceria com a professora Janete Oliveira em *O Japão entre linha e telas: interface entre cinema e literatura*.

Além dos textos que compõem o dossiê, o novo número da *Prajna* congrega também materiais de fluxo contínuo que versam sobre diferentes dimensões da Ásia. Dentre eles, é possível ressaltar o artigo de Ingrid Batista Marques, intitulado *Os fragmentos de uma era agregados ao Santuário Meiji: o Meiji Jingu e a invenção shintō de uma tradição política (1868-1920)*. Na

reflexão, a autora aborda o Santuário Meiji como parte da construção da memória social em torno do imperador homônimo e que fez parte de um dos períodos mais impactantes da história japonesa, a Era Meiji. Marques chama a atenção para as disputas e negociações políticas que envolvem a construção do local.

Outro texto de fluxo contínuo que integra a edição diz respeito à entrevista com Frank Usarski, Patrícia Rodrigues de Souza e Leonardo Stockler de Medeiros Monney, todos integrantes do Centro de Estudos de Religiões Alternativas de Origem Oriental no Brasil (CERAL), grupo de pesquisa criado na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Os pesquisadores versam a respeito do Jainismo, religião indiana contemporânea à emergência do Budismo e que permanece até a atualidade no país, abordando elementos como o estado dos estudos acadêmicos, os grupos de investigação e a trajetória de cada um dos entrevistados.

Agradecemos a todos os autores que compartilharam suas pesquisas, trazendo-nos, mais do que suas conclusões, inquietações. Acreditamos que este dossiê será um contributo para os estudos de cultura pop asiática no Brasil, tanto no que concerne às temáticas quanto ao fazer pesquisa. Por fim, agradeço à equipe editorial da *Prajna*, que organizou esta edição com toda dedicação.