

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE JORNALISMO

DA TELEVISÃO À WEB: A TRAJETÓRIA DO TOKUSATSU NO BRASIL

Fernando Henrique Athayde Cunha

Recife, 2014

Fernando Henrique Athayde Cunha

DA TELEVISÃO À WEB: A TRAJETÓRIA DO TOKUSATSU NO BRASIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Católica de Pernambuco, como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Jornalismo, sob a orientação da prof. Msc. Carla Patrícia Pacheco Teixeira.

Recife, 2014

Fernando Henrique Athayde Cunha

DA TELEVISÃO À WEB: A TRAJETÓRIA DO TOKUSATSU NO BRASIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Católica de Pernambuco, como exigência parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Jornalismo, sob a orientação da prof. Msc. Carla Patrícia Pacheco Teixeira.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Msc. Carla Patricia Pacheco Teixeira

Msc. Breno José de Andrade Carvalho

Msc. José Ricardo Rodrigues de Mello Filho

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha mãe, Maria Paula, que me pariu, e à minha orientadora Carla Patrícia, que não me deixou desistir desta pesquisa.

RESUMO

Criada no período pós 2ª Guerra Mundial, a cultura *pop* japonesa se tornou um marco não somente em sua terra natal, mas em vários lugares ao redor do planeta. Uma das principais vertentes desse espectro cultural é aquilo que ficou conhecido como *Tokusatsu*, um gênero audiovisual que mistura ficção científica e super-heróis. No Brasil, o gênero se tornou popular a partir do final da década de 1980, atingindo grandes índices de audiência na televisão brasileira e se tornando um fenômeno de merchandising. Com o tempo, porém, diversos fatores levaram, gradualmente, o *Tokusatsu* ao declínio, para que uma década depois, com a inserção doméstica da internet, ele pudesse alcançar um novo público. Assim, é possível perceber a influência que tem esse gênero na cultura brasileira a partir da análise dos materiais concebidos em seus dois períodos de alta popularidade: há 20 anos, quando começou a ser exibido; e outro hoje, em que há uma nova gama de apreciadores. O estudo, de caráter bibliográfico, foi produzido por meio de um levantamento comparativo entre publicações impressas, digitais, índices de audiência e compartilhamento de downloads das séries. Além disso, fez-se necessário levantar historicamente acontecimentos que marcaram a trajetória do gênero.

Palavras-chave: *tokusatsu; cinema japonês; tv brasileira*

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – O Esquadrão Relâmpago Changeman	14
Figura 02 – Eiji Tsuburaya durante as filmagens de Gojira	16
Figura 03 – Pôster de Godzilla, o monstro do mar	17
Figura 04 – Shotaro Ishinomori	20
Figura 05 – National Kid, primeiro Tokusatsu exibido no Brasil	22
Figura 06 – O Fantástico Jaspion	24
Figura 07 – Metalder, o homem máquina	27
Figura 08 – Mighty Morphin' Power Rangers	30
Figura 09 – Senpuu, Tokusatsu levado a sério	32
Figura 10 – Projeto do quadrinista Fábio Yabú no Catarse	34
Figura 11 – Comercial de tv do Circo do Jaspion	38
Figura 12 – Comercial de tv dos Tokusarsu exibidos pela Record	39
Figura 13 – Esquadrão Relâmpago Changeman no youtube	41
Figura 14 – Revista Herói nº 10	43
Figura 15 – O site tokusatsus.com.br	44
Figura 16 – O site tokusatsu-download.blogspot.com	45
Figura 17 – Ultraman em ação	46

SUMÁRIO

1. Introdução	8
2. Justificativa	9
3. Metodologia	11
4. O surgimento do <i>Tokusatsu</i>	12
4.1 Os principais realizadores	14
4.2 A chegada do <i>Tokusatsu</i> no Brasil	22
4.3 O período de repercussão jornalística	26
4.4.1 Novos caminhos de adaptação para o Ocidente	29
4.4.2 <i>Power Rangers</i> é um <i>Tokusatsu</i>	31
4.5 A migração para a internet e a consideração do <i>status cult</i>	31
4.6 Os aspectos técnicos e conceituais	34
5. Análise de mídias	36
5.1 <i>Tokusatsu</i> na televisão	36
5.2 Popularidade no Brasil	37
5.3 <i>Tokusatsu</i> na internet	40
5.4 A produção de conteúdo digital	42
5.5 O caso da franquia <i>Ultra</i>	45
6. Considerações Finais	47
Referências	

1. Introdução

O gênero de ficção-científica japonesa, conhecido popularmente como *Tokusatsu*, é oriundo de um período histórico de transformações socio-políticas e econômicas vividas pelo Japão após a derrota sofrida na 2ª Guerra Mundial. Vertido em um dos inúmeros símbolos da reestruturação cultural que o país passou, tal categoria audiovisual deixou sua terra natal para viajar até o Ocidente, onde se difundiu de formas difusas em diversos territórios. No Brasil, particularmente, o *Tokusatsu* foi responsável por um fenômeno de audiência e popularidade entre o público infanto-juvenil poucas vezes antes visto, consagrando-se como um elemento capaz de despertar, hoje, a nostalgia e a memória afetiva de toda uma geração de brasileiros.

Esta pesquisa, portanto, destina-se a compreender o impacto causado pelo gênero em uma pequena parcela da sociedade brasileira, levando em consideração os aspectos históricos que o envolvem, as suas propriedades técnicas e linguísticas e a trajetória de transformações nos meios de distribuição e consumo que sofreu o *Tokusatsu* após a virada do milênio. No caso, a proposta é observar como um gênero de ficção-científica infanto-juvenil nipônico atravessou os oceanos e veio ao Brasil, tornando-se um elemento presente na programação das redes de televisão abertas do país da década de 1960 à década de 1990.

Mais que isso, observar que após seu declínio, quando o gênero outrora extremamente popular deixou definitivamente a tv, ele encontrou na internet uma nova formatação de consumo. Na prática, deixou de ser um produto cultural dedicado às massas para ser apreciado apenas por um pequeno contingente, ganhando assim, um *status cult*. Esta pesquisa visa elucidar, sobretudo, quais foram as etapas de seu processo de criação, distribuição mundial, sucesso, declínio e reformatação do mercado consumidor do *Tokusatsu*.

Para tal, o estudo utiliza fundamentalmente de um recorte histórico-documental de diversas publicações especializadas produzidas ao longo do tempo entre o final da década de 1980 e o início da década de 1990, quando o gênero esteve em alta. Além disso, procura estabelecer uma conexão entre essas mídias e o conteúdo gerado atualmente, criado pelo próprio mercado consumidor, que agora divide as funções de apreciar e produzir conteúdo especializado.

2. Justificativa

A relevância do estudo sobre *Tokusatsu* compreende tanto os dados estatísticos oriundos desse fenômeno midiático, quanto a influência comportamental provocada pelo gênero em uma geração inteira de brasileiros. A proposta da pesquisa, portanto, é expor a realidade de que a ficção-científica infanto-juvenil japonesa é, sobretudo, um fator de destaque para a aceitação e popularização da cultura *pop* nipônica no país. Na prática, deve-se observar o objeto como sendo algo que nas décadas de 1980 e 1990 atingiu índices comerciais extremamente favoráveis, e, mesmo após seu declínio, permaneceu vivo por meio da criação de um novo mercado consumidor, autossuficiente e virtual.

Historicamente, o primeiro grande contato entre as culturas brasileira e japonesa ocorreu em junho de 1908. Foi nessa época que vieram ao Brasil os primeiros imigrantes nipônicos, destinados a trabalhar no cultivo do café, principal motor da economia nacional até a década de 1920. Apesar disso, a maioria deles permaneceu residente no estado de São Paulo, onde sua capital homônima se tornou o lar do Bairro da Liberdade, caracteristicamente povoado por orientais.

Esse processo de emigração do povo nipônico se deveu ao excesso populacional o qual dominava aquele país na época. Foi, sobretudo, uma válvula de escape para conter a miséria que começava a se instalar por lá. Imerso no período conhecido como o Xogunato Tokugawa desde o início do século XVII, o Japão havia se tornado um território socio-politicamente hermético, sem nenhum contato com as demais nações. Ou seja, não permitia que indivíduos saíssem ou entrassem pessoas em seu território.

Após a consolidação, em dezembro de 1907, da Lei de Imigração e Colonização, o Brasil se tornou o destino para os imigrante à procura de trabalho. No mesmo ano, o empresário japonês Ryu Mizuno formalizou um acordo com o governo de São Paulo, às voltas com a pouca mão de obra destinada à emergente produção cafeeira, tornando o território brasileiro propício para a chegada e acomodação de inúmeras famílias japonesas em busca de trabalho e moradia. Nessa época, porém, o *Tokusatsu* ainda nem sequer existia, pois o gênero só viria a ser criado anos depois, quando o Japão viveu um período de modernização tecnológica.

Dessa forma, se for levada em consideração a premissa de que a cultura *pop* é a união entre o folclore de um povo e o processo de industrialização a que ele foi submetido, podemos situar a grande aceitação que teve a cultura *pop* nipônica no Brasil como uma consequência do processo de hibridismo cultural a que o Japão foi submetido em meados do século 20. Segundo Cristiane Sato,

Na condição de derrotada após a 2ª Guerra, os japoneses assistiram passivamente o exército americano instalar o governo de ocupação em Tóquio. De repente, tudo que havia sido proibido ao público japonês, ou desprezado pelos japoneses durante a guerra por serem considerados “símbolos do inimigo”, invadia as rádios, os cinemas, os jornais e as revistas, como as músicas das *big bands*, as produções de Hollywood e os *comics*”. (SATO, 2007, p14)

O período de ocupação pós 2ª Guerra, assim, marca justamente o início da produção dos primeiros expoentes do *Tokusatsu*, como o próprio *Gojira*, de 1954, inspirado pelo clássico norte-americano *King Kong*, de 1933. De acordo com Peter Burke, "devemos ver as formas híbridas como o resultado de encontros múltiplos e não como o resultado de um único encontro; quer encontros sucessivos adicionem novos elementos à mistura, quer reforcem os antigos elementos" (BURKE, 2003, p 26)

Percebe-se, dentro da perspectiva desenvolvida por Burke, que o *pop* japonês é o encontro entre a cultura tradicional nipônica e uma visão industrializada, caracteristicamente norte-americana de como conceber um produto cultural. A questão, porém, é que essa união, fundamentada no encontro entre os símbolos distintos e característicos de sociedades separadas uma da outra por milhares de quilômetros, difundiu-se no Brasil, como um produto cultural de massa, para, vinte anos depois, tornar-se um produto cultural de nicho.

A fim de elucidar a questão, foi preciso analisar as características estéticas fundamentais do gênero audiovisual estudado, o período no qual as séries de sucesso no Brasil foram veiculadas no Japão e toda a repercussão obtida pelo *Tokusatsu* em terras brasileiras, tanto em sua época de projeção nacional via tv aberta, quanto hoje, restrito à internet.

3. Metodologia

Para a realização dessa pesquisa, cujo enfoque está voltado para a relevância que tem o *Tokusatsu* dentro do processo de aceitação e difusão da cultura *pop* no Brasil, serão utilizados métodos de análise baseados na reconstrução histórica de fatos com base na coleta de diversos materiais produzidos sobre o assunto.

Assim, de início, deve-se estabelecer que o tema teve sua análise dificultada pela necessidade de traduzir diversas publicações sobre o gênero do japonês para o português. Dessa forma, foram analisados materiais disponíveis em língua portuguesa produzidos entre 1988 e a atualidade. Ele compreende o período de ascensão, declínio e ressignificação mercadológica atingido pelo *Tokusatsu* na sociedade brasileira.

Além da pesquisa histórico-documental, que tange a catalogação de todas as matérias jornalísticas produzidas pela revista *Herói* enquanto ela existiu, entre 1995 e 2002, também foram observadas as biografias dos artistas envolvidos no processo de criação do gênero e elementos como comerciais de tv da época, brinquedos licenciados e repercussão das séries no Japão e no Brasil.

Cronologicamente, a pesquisa teve seu início na contextualização histórica da criação do *Tokusatsu*, ambientada no período pós 2ª Guerra, e prosseguiu até atingir o espaço temporal quando o gênero se tornou popular no Brasil, entre as décadas de 1980 e 1990. Nesse ponto, todo material relativo à audiência, repercussão na mídia e merchandising produzido pelo gênero foi coletado e reservado para análise.

Também foi avaliado o material relativo às formas de produção, difusão e aceitação do *Tokusatsu* a partir da década de 2000, quando o gênero deixou definitivamente a televisão brasileira para se tornar um produto cultural unicamente acessado através da internet. A ideia da pesquisa, portanto, foi conceber quais as implicações trazidas por essas mudanças de veículo, público e mercado.

4. O surgimento do Tokusatsu

Em 1988, o Brasil entrou numa nova era. Se no espectro socio-político, o país comemorava o final de um sombrio período de 24 anos regidos pela ditadura militar, espelhado na promulgação de uma nova constituição, as gerações mais novas do povo brasileiro, ainda que distantes da luta pelos direitos civis e pela liberdade, puderam ter acesso à última grande leva dos seriados infanto-juvenis de ficção científica japonesa trazidos à tv aberta brasileira. Essa situação contribuiu não só para a formação pessoal do repertório de um público hoje adulto, mas ajudou a fundamentar e disseminar a cultura *pop* nipônica em terras brasileiras. A popularidade dos símbolos orientais é, desde então intensa e pode ser notada em vários espectros da cultura (SATO, 2007).

Assim, sabe-se que os primeiros seriados infanto-juvenis trazidos do Japão às terras brasileiras vieram na década de 1960, e mesmo tendo alcançado algum sucesso, duraram menos de cinco anos na programação dos canais televisivos. Proibidas por serem uma afronta à moral e à família pelo governo Médici em 1970, por meio do decreto-lei 1077, de janeiro daquele ano, as chamadas séries *Tokusatsu*, contração dos termos japoneses *Tokushu Kouga Satsuei* (significa, ao pé da letra, “filme de efeitos especiais”), voltaram a ter força no Brasil em fevereiro de 1988, transmitidas a partir das 17h00.

Tal reestrea ficou por conta de *O Fantástico Jaspion* (*Kyojuu Tokusou Jaspion*) e *Esquadrão Relâmpago Changeman* (*Dengeki Sentai Chenjiman*), licenciadas pela produtora Everest Video, que já havia os comercializado em VHS um ano antes (CAVVES, 2014). Ambos os seriados, originalmente rejeitados pela Globo, Bandeirantes e SBT, encontraram na extinta rede televisão da família Bloch, a TV Manchete, um veículo de exibição afetivamente associados a eles até hoje. Mais que isso, contribuíram para que o nome da emissora se tornasse hoje uma porta aberta às lembranças e à nostalgia de uma geração, que anos depois viria a visitar o gênero por meio da internet. Nas palavras de Cláudio Sá Machado Júnior,

Mais do que a lembrança sobre os conteúdos audiovisuais propriamente ditos, verificou-se que estes (os tokusatsu) serviram como dispositivos da memória, fazendo com que o sujeito, na condição de internauta, se sensibilizasse em relação a vivências que ocorreram à época em que ele assistiu aos seriados japoneses. (SÁ MACHADO JUNIOR, 2012, p.3)

A história de como esse gênero audiovisual japonês chegou ao Brasil, começa por volta do dia 06 de agosto de 1945, com a destruição da cidade de Hiroshima pela primeira bomba nuclear norte-americana, *little boy*, seguida da rendição do Japão na 2ª Guerra Mundial.

Os anos que compreendem as décadas de 1950, 1960 e 1970, porém ficaram marcados como a época de redenção do povo japonês. Em parte, isso se deve aos Estados Unidos. Após o término dos conflitos passou a ocupar uma posição diametralmente oposta dentro do cenário econômico nipônico. Entre 1945 e 1950, governo norte-americano concedeu facilidades e oportunidades para a reconstrução do Japão, tanto estruturalmente, quanto culturalmente.

Essa atitude foi motivada pelo interesse do governo americano. Quase como uma medida de segurança, os Estados Unidos passaram a incentivar a reestruturação do povo japonês, exorcizando dele posturas como o anti-americanismo e o intenso militarismo que rondavam a sociedade nipônica em tempos de 2ª Guerra. Dessa forma, aliando gradualmente os meios de produção intensivos norte-americanos à aspectos de sua própria cultura milenar, como a busca pelo equilíbrio visual como reflexo do equilíbrio espiritual, o Japão adentrou em um processo de descobertas e redimensionamento do próprio espectro cultural. O *Tokusatsu*, por sua vez, surge exatamente aí. (BLOG SUSHI POP, 2014)

Ainda assim, somente na década de 1980, a cultura *pop* japonesa ganhou projeção mundial. Na época, a imagem do país que havia então passado a figurar o posto de segunda maior economia do planeta, disseminava-se e agregava cada vez mais admiradores. Nessa perspectiva, começou a ser vendida a figura de uma sociedade japonesa cotidianamente tecnológica e estilizada, no qual a efervescência mecânica e visual era constante. Na prática, era uma hiperbólica forma de representar as modificações que o próprio mundo passava com a massificação da tecnologia doméstica (SATO, 2007).



Figura 1 - O Esquadrão Relâmpago Changeman (Fonte: Google, 2014)

É nesse contexto que surgiram muitos dos mais cultuados seriados *Tokusatsu*, como *O Fantástico Jaspion* e *Esquadrão Relâmpago Changeman* (figura 1), de 1985, e *Black Kamen Rider*, de 1987, sempre lembrados pelo potencial visual, retratado em símbolos como robôs gigantes, equipamentos eletrônicos das mais mirabolantes funções e pelo uso constante de maquetes, explosões e fantasias de monstros. Nessa época, não somente as séries passaram a possuir esse apelo universal, mas, em virtude do grande crescimento econômico japonês, detinham uma qualidade técnica nunca antes vista. (SATO, 2007)

4.1 Os principais realizadores

Eiji Tsuburaya, nascido em 07 de julho de 1901 e falecido em 1970, foi um dos responsáveis por trás da criação e da ascensão da cultura *pop* japonesa. Cineasta e dono de uma imaginação visual sem precedentes, Tsuburaya se interessou por aeromodelismo ainda na adolescência. Isso o levou a estudar profundamente, não só a construção dos próprios modelos e a reprodução de diversos objetos em escala reduzida, mas também despertou o seu interesse pela fotografia e pelas então novíssimas técnicas de filmagens. Logo, ao longo das décadas de 1920 e 1930, ele ingressou definitivamente no embrionário mercado

cinematográfico japonês promovendo o início de uma evolução técnica que o faria receber anos mais tarde a alcunha de "Pai do Tokusatsu". (RAGONE, 2013)

Durante o período de guerra, Eiji trabalhou ativamente na produção de filmes voltados para a propaganda militar, utilizando para isso a construção de modelos e maquetes como principal base técnica. Os resultados obtidos por ele eram tão realistas que, após a ocupação norte-americana no Japão, iniciada em dezembro de 1945, o cineasta foi investigado sob a falsa prerrogativa de que ele seria um espião e suas imagens, recortes verdadeiros dos registros norte-americanos. Assim, ele se voltou novamente para o desenvolvimento de obras de ficção, das quais muitas se tornaram figuras seminais para a cultura *pop* nipônica. (RAGONE, 2013)

Em 1954, o Toho, considerado um dos maiores estúdios cinematográficos japoneses até hoje, por intermédio do produtor Tomoyuki Tanaka, anunciou o lançamento do maior filme japonês de todos os tempos: *Gojira*, ou, como ficou conhecido no Ocidente, *Godzilla*. Na época, Tanaka havia recebido a péssima notícia de que seu próximo filme fora cancelado por motivos contratuais com o governo tailandês (onde o longa seria rodado). Dessa forma, teve de conceber uma nova produção em tempo recorde, justamente o *Godzilla*. O filme, idealizado por Tomoyuki como uma metáfora para a destruição nuclear causada ao Japão na década de 1940, teve como coordenador de efeitos especiais, Eiji Tsuburaya (figura 2). A direção ficou por conta do consagrado diretor Ishiro Honda, que já havia trabalhado em diversas produções como diretor-assistente ao lado de Akira Kurosawa. (RAGONE, 2013)



Figura 2 - Eiji Tsuburaya durante as filmagens de Gojira (Fonte: Google, 2014)

Um fato refletiu na criação do longa. Em 31 de março de 1954, apenas seis meses antes do filme estrear no Japão, um navio de pescadores nipônicos, o *Daigo Fukuryuu Maru*, foi imerso em cinzas radioativas provenientes de um teste nuclear norte-americano. O fato, amplamente repercutido na época, comoveu a população japonesa e gerou uma retratação pública por parte dos EUA, que também ressarcia financeiramente as famílias de todos os envolvidos. Dos 23 tripulantes do barco, apenas um deles não sobreviveu, o operador de rádio Aikichi Kuboyama. Antes de morrer, o operador implorou para que fosse a última vítima de um desastre nuclear. Em *Gojira*, a primeira cena do filme é justamente um encenação desse ocorrido, notável por lembrar ao povo japonês toda a dor causada ao país menos de uma década antes.

Nas filmagens, uma Tóquio em escala reduzida foi criada para que o dublê Haruo Nakajima, vestido com uma densa e pesada fantasia de látex, cuja face era a do monstro *Gojira*, parecesse gigante em meio a uma cidade frágil e destrutível. Essas cenas, nas quais um homem fantasiado caminha por uma maquete de cidade levando abaixo todas as edificações encontrados pela frente, é uma das imagens mais características do gênero *Tokusatsu*. O grande mérito disso está na criação da técnica *suitmation*¹ pelo mestre Eiji Tsuburaya, fundamentada como uma alternativa

¹ Técnica de filmagem que consiste em vestir um dublê em uma fantasia de monstro e colocá-lo para atuar sob uma maquete de alguma das locações utilizadas na produção.

mais barata ao *stopmotion* norte-americano, notório em produções como *King Kong* (1933).

Sucesso absoluto de público e crítica, *Gojira* abriu as portas para que Tsuburaya, Honda e Tanaka se tornassem o eixo central de uma dezena de continuações e dissidências, originando, de fato, o gênero de ficção científica japonesa. Apesar disso, o longa nunca foi, ao contrário do que se pensa imediatamente, exibido em circuito mundial fora do Japão. O ocorrido é que em 1955, ao ser exibido em algumas sessões fechadas para imigrantes nipônicos na Califórnia, o filme chamou a atenção do executivo ianque Edward Goldman. Ele adquiriu e repassou para a pequena produtora *Jewel Enterprises* os direitos de exibição do longa no Ocidente. (ÁTOMO, 2014)

De posse do material bruto, a empresa norte-americana, licenciada pelo próprio estúdio Toho, refilmou dezenas de cenas com elenco local e excluiu de seu corte final todas as referências que o filme fazia à destruição das cidades de *Hiroshima* e *Nagasaki* e ao incidente com o navio *Daigo Fukuryuu Maru*. Rebatizado de *Godzilla, o monstro do mar* (figura 3), o novo longa foi lançado nos Estados Unidos e Portugal em 1956 e, mesmo sendo uma obra deturpada, conseguiu fixar o nome "Godzilla" como um dos pilares da ficção científica moderna. Inclusive, até o presente, a obra original nunca foi exibida nos cinemas do Ocidente, com exceção de algumas sessões nos EUA, em 2014, em comemoração aos 60 anos do longa original.



Figura 3 - Pôster de *Godzilla, o monstro do mar* (Fonte: Google, 2014)

É necessário salientar que a criação do *Tokusatsu*, originalmente sedimentada na gama de possibilidades visuais abertas pelas técnicas de filmagem de Eiji Tsuburaya e na alusão à condição de perigo iminente que o mundo passou a vivenciar após o lançamento das duas primeiras bombas nucleares, não é uma ideia puramente japonesa. Em 1933 e em 1953, separados por 20 anos, estão os filmes norte-americanos *King Kong*, de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, e *The Beast from 20,000 Fathoms*, de Eugène Lourié, nos quais a imagem de um monstro gigante destruindo uma cidade já existia. Ambas as obras foram seminais influências para a criação de *Gojira*, mais uma vez atestando o gênero aqui estudado é proveniente do processo de hibridismo cultural. Portanto, o que faz o *Tokusatsu* ser diferenciado das demais ficções científicas, é o fato de não se tratar, a princípio, de um gênero, mas sim de uma denominação para os filmes orientais cujos efeitos especiais são parte vital de suas existências.

A partir dos registros do site IMDB, onde está catalogada toda a produção fílmica da história, é possível estabelecer que na década de 1960, com a popularização dos aparelhos televisivos ao Japão, o *Tokusatsu* se dividiu entre a televisão e o cinema. Se nas salas de exibição de todo o país, cada vez mais derivações do *Gojira*, como *Rodan!... O Monstro do espaço (Sora no daikaijû Radon)* (1956), *Mothra, a deusa selvagem (Mosura)* (1961), *Gorath (Yôsei Gorasu)* (1962), lotavam salas e salas, a TV ganhava seus próprios seriados *Tokusatsu*.

Na época, além do Toho, o Japão vivia sob a efervescência de outros dois outros estúdios que cada vez mais buscavam investir na então recente televisão. Um era o Tsuburaya Productions, criada por Eiji Tsuburaya como uma produtora voltada exclusivamente para a concepção de efeitos especiais e que eventualmente conseguiu respaldo suficiente para produzir suas próprias séries. O outro era o Toei Company, formada a partir da junção entre o Toyoko & Oizumi Studios e a Tokyo Motion Picture Distribution Company. Fora esses dois, ainda havia o P Productions, que veio a declarar falência no início da década de 1970.

Dentro da televisão, o *Tokusatsu* teve como um de seus principais eixos temáticos o diálogo com a extremamente popular arte-sequencial japonesa, conhecida aqui como mangá (NAGADO, et al, 2011). Ainda que a inspiração para a primeira série do gênero produzida para a TV, a cargo do estúdio Toei Company, *Máscara do Luar (Gekko Kamen)*, de 1958, fosse originada de ideias muito comuns ao mangá da época, o seriado havia sido concebido exclusivamente para a

televisão. A mesma coisa pode ser dita de *Ultraman (Urutoraman)*, de 1966, produzida pelo estúdio Tsuburaya Productions, do "Pai do Tokusatsu". Tal série, que acabou se tornando a primeira de uma linhagem de mais de 30 continuações e originou um dos símbolos mais importantes para a cultura *pop* japonesa abriu espaço para que a televisão alcançasse o posto de veículo ideal para o gênero. Assim como ela, *Ultraseven (Urutoraman Seven)*, de 1967) também se tornou um marco. Seu personagem-título se tornou tão famoso a ponto de ser reverenciado em diversas obras da cultura *pop* nipônica até hoje. (HERÓI nº 3 p. 6, 7 e 8, 1995; HERÓI nº 4 p. 12, 13, 14 e 15, 1995)

Um dos grandes protagonistas da história do nascimento do *Tokusatsu* se torna conhecido nesse mesmo período. Advindo do mangá, gênero no qual trabalhou como assistente e pupilo de Osamu Tezuka, conhecido popularmente no Japão como "Deus do mangá", o japonês Shotaro Ishinomori (figura 4), nascido em 1938 e falecido em 1998, consolidou-se por ser o criador de uma franquia que se transformou, ao lado da citada franquia Ultra, em sinônimo da cultura *pop* japonesa: a Kamen Rider.

A carreira de Ishinomori começa em meados da década de 1950, quando sua primeira publicação é veiculada na revista semanal *Mangá Shonen*. Foi justamente lá que Osamu Tezuka, impressionado com a qualidade do trabalho de Shotaro, então com 20 anos, convida o artista para trabalhar como seu assistente pessoal, finalizando as páginas do mangá *Astro Boy*, publicado entre 1952 e 1963. A partir de então, o mangaká entra em um acelerado ritmo de produção que o leva a assinar suas próprias séries. Entre elas as mais famosas foram *Cyborg 009 (1964 - 1981)*, *Kikaider (1972 -1874)* e o próprio Kamen Rider, que conta com várias versões tanto para a TV, quanto para o mangá. (NAGADO at al, 2011)



Figure 4 - Shotaro Ishinomori (Fonte: Google, 2014)

Uma particularidade da obra de Ishinomori é que seus argumentos possuem conflitos e características temáticas muito semelhantes. Os principais dilemas abordados por Shotaro residem na complexa rede de relações filosóficas e sentimentais que fazem de um ser vivo, humano. Assim, suas histórias sempre têm o prólogo ambientado na transformação de um homem em um ciborgue ou em um mutante, pondo em xeque a própria ideia do que é a vida. Nas páginas desenhadas pelo artista, os personagens principais são o centro de uma experiência científica realizada por uma grande corporação armada, cujos objetivos envolvem sempre a tomada do poder de uma determinada sociedade. O existencialismo da obra de Ishinomori é uma característica tão importante, quanto original na cultura *pop* japonesa.

Além disso, a inovação plástica inserida no mangá por Ishinomori é algo que toca o design e a estilização dos objetos cotidianos presentes no imaginário popular. A imaginação visual do autor, porém, não se destaca por recriar de forma tecnicamente arrojada as locações e os traços humanos - algo que ele traz do seu mentor, Osamu Tezuka. Shotaro concebe elementos cenográficos os quais levam o leitor a identificar que a obra em mãos é assinada por ele. É o caso dos longos e esvoaçantes cachecóis que envolvem o pescoço de seus protagonistas, bem como

a intersecção mecânica em partes biológicas. A figura do personagem *Kikaider*, por exemplo, teve seu design muitas vezes reformado ao longo do tempo, mas em todas as versões póstumas às originais, as características fundamentais foram mantidas. O personagem representa a obra de Ishinomori, sendo metade azul e metade vermelho; metade homem, metade máquina.

Além de criador da franquia *kamen rider* e de uma ótica estética e narrativa pessoal, Ishinomori ainda foi responsável pela criação de outro dos subgêneros sob os quais o *Tokusatsu* viria a ser lembrado, o *super sentai*². Na prática, nessa categoria estão inseridas exclusivamente as séries focadas na história de um grupo, com vários integrantes, que, via de regra, utilizam uniformes diferenciados uns dos outros pelas cores. Também é necessário salientar que quando se fala nesse subgênero, deve-se saber que ele permanece até hoje, tendo rendido, anualmente, uma série desde 1974, quando *Himitsu Sentai Gorenger*, a primeira delas, foi ao ar. Além desse subgênero e dos dois outros nomeados pelas franquias a que pertencem, como *Kamen Rider* e *Ultraman*, há o chamado *Metal Hero*³. A ele pertencem outros heróis solitários, com uma história própria e difusa das características estéticas das demais categorias, como é o caso de *O Fantástico Jaspion*.

Em 1971, quando já era famoso entre os mangakás japoneses, Shotaro ingressou no estúdio televisivo Toei Company, a fim de encabeçar a realização de *Kamen Rider Ichigo*, a primeira série da franquia. Produzida simultaneamente em dois formatos, mangá e TV, o seriado tinha um orçamento irrisório e enredos simples, sempre envoltos em uma aura sombria e misteriosa. As soluções visuais da produção completavam a obra. Fez tanto sucesso, a ponto de ser prolongada por três anos seguidos, atingindo o total de 81 episódios, marca única dentre todas as séries do gênero *Tokusatsu*.

Contemporânea da terceira série produzida pelo estúdio Tsuburaya Productions, *O Regresso de Ultraman (Kaettekita Urutoraman)*, a produção da primeira série da franquia Kamen Rider caracterizou um período de intensa produção e popularização do *Tokusatsu* no Japão que repercute até a atualidade. A Toei Company, por sua vez, tornou-se uma das maiores produtoras do ramo

² *Super Sentai* é o nome dado ao gênero ao qual estão inclusas as séries formadas por equipes de, em média, cinco heróis fantasiados. Cada integrante se veste de uma cor específica, sendo sempre o de cor vermelha, o líder.

³ *Metal Hero* é o gênero caracterizado por um herói solitário, cujo uniforme resume-se a uma vestimenta metálica ou armadura.

audiovisual do planeta, aventurando-se por inúmeros gêneros até hoje. Nessa época, do outro lado do mundo, a juventude brasileira tinha contato com as primeiras séries do gênero, veiculadas pela TV Tupi e pela Rede Bandeirantes. (TOKUSATSUBRASIL, 2014)

4.2 A Chegada do Tokusatsu ao Brasil

Entre meados da década de 1960 e 1970, o público brasileiro fez os primeiros contatos com a ficção científica japonesa. Foi o "primeiro boom do *Tokusatsu* no Brasil". A primeira obra trazida ao país foi *National Kid* (*Nashônaru Kiddo*), de 1961 (figura 5), produzida pela empresa de eletrônicos National, hoje Panasonic. Além dele, os seriados produzidos pela Tsuburaya Production citados anteriormente e outras produções menores, como *Vingadores do Espaço* (*Magma Taishi*), adaptação televisiva do mangá homônimo de Osamu Tazuka feita pela P Productions também foram incorporados à programação. (MCCARTHY, 2009)



Figura 5 - National Kid, primeiro Tokusatsu exibido no Brasil (Fonte: Google, 2014)

Apesar do sucesso, todas essas séries acabaram proibidas pelo então ministro da Justiça, Alfredo Buzaid, por serem consideradas ofensivas à moral e aos bons costumes, por meio do decreto-lei 1077, de janeiro de 1970. De qualquer forma, marcaram a vida de uma geração de brasileiros, que anos mais tarde se

tornariam responsáveis por reerguer o gênero no país, quando a ficção científica japonesa voltou a integrar com força a grade de programação da TV aberta brasileira, entre as décadas de 1980 e 1990.

Deve-se considerar que, mesmo censuradas, as séries *Tokusatsu* nunca deixaram completamente a televisão tupiniquim. O gênero foi sendo trazido de volta gradualmente, sem causar o impacto de outrora. No começo, com reprises de *Ultraman* (1966) e *Ultraseven* (1967), além de séries de menor expressividade, como *Spectremen* (1972), da P Production, o *Tokusatsu* manteve uma sobrevida até 1986. É aí que entra a produtora Everest Video, do empresário japonês Toshihiko Egashira. Ele percebeu, através de uma emergente cultura de distribuição, locação e venda de fitas VHS de séries do gênero importadas diretamente do Japão e comercializadas no bairro da Liberdade, em São Paulo, uma chance de movimentar o mercado brasileiro. (TOKUSATSUBRASIL, 2014)

Na época, Egashira sofreu influência de outro empresário, o nipo-brasileiro Nelson Sato, da ainda ativa Sato Company. Ambos eram ex-proprietários de vídeo-locadoras que começavam a se aventurar no ramo do licenciamento e produção de produtos infanto-juvenis. Assim, a Everest Vídeo adquiriu da Toei Company os direitos de distribuição e trouxe ao Brasil em 1986, fitas VHS oficiais das séries o *Fantástico Jaspion* e *Esquadrão Relâmpago Changeman*, além do animê *Comando Dolbuck*. Nos primeiros meses de comercialização, a dupla de seriados *Tokusatsu* atingiu resultados pífios, ficando muito atrás da animação trazida com eles. O passar do tempo, porém, fez com que a situação se invertesse e, menos de um ano após o lançamento das fitas, *Changeman* e *Jaspion* davam sinais de que ainda poderiam render muito mais. Pouco a pouco, o público infanto-juvenil brasileiro criava afeto pelo gênero. (CAVVES, 2014)

Dessa forma, em 1987, Egashira tentou emplacar os seriados na televisão, mas sofreu uma forte rejeição da maioria dos canais abertos. O SBT, a Record e a Globo não demonstraram nenhum interesse na veiculação das séries, o que levou o empresário a entrar em contato com a Rede Manchete de Televisão, fundada em 1983 há então quatro anos, visto que a Bandeirantes ainda era um canal voltado quase que exclusivamente para a transmissão de programas voltados ao esporte. Assim, sob um acordo de exibição pouco vantajoso tanto para a produtora, quanto para a emissora, o *Fantástico Jaspion* (figura 6) e *Esquadrão Relâmpago Changeman*, enfim, encontraram uma casa no Brasil. (CAVVES, 2014)

Lá, as duas séries começaram a ser exibidas, inicialmente, às 17h00 e 17h30, horário no qual, via de regra, todas as crianças estavam em casa, algo fundamental para a audiência dos programas (TOKUSATSUBRASIL, 2014). Além disso, é necessário destacar que, mesmo há quase 30 anos, a televisão já era um aparelho amplamente difundido no país e estava presente nas casas de boa parte das famílias brasileiras. Assim, o sucesso veio em pouco tempo e boa parte das emissoras que antes haviam rejeitado a proposta da Everest Video começaram a buscar outras séries a fim de competir com os níveis de audiência alcançados pela emissora da família Bloch. Tinha início o chamado “segundo (e último) boom” do tokusatsu no Brasil, visto que o anterior havia acontecido duas décadas antes, quando as primeiras séries chegaram às redes Tupi e Bandeirantes.



Figura 6 - O Fantástico Jaspion (Fonte: Google, 2014)

A iniciativa de Toshihiko Egashira consistia em trazer duas ou três séries japonesas ao país por vez, sedimentando o gênero gradualmente na programação aberta da televisão brasileira, algo semelhante ao que ocorreu na França, onde ainda hoje o público infanto-juvenil consome esse tipo de mídia. O grande problema

é que o sucesso obtido inicialmente por *O Fantástico Jaspion* e *Esquadrão Relâmpago Changeman* foi tão arrebatador, que fez com que todas as outras emissoras corresse atrás do prejuízo. Em pouco tempo, a Globo, a Record, o SBT e até a Bandeirantes começaram a importar outras séries nipônicas, sem o cuidado e o apreço adequados. Seriados como *Metalder*, *o homem máquina* e *Sharivan*, *o guardião do espaço* foram exibidos no Brasil sem que houvesse, por exemplo, a preocupação em respeitar a cronologia dos episódios. Essa relação estritamente mercadológica, como previu Egashira, acabou saturando o público antes do tempo. (CAVVES, 2014)

Cabe salientar que o relacionamento construído pela Everest Video com o estúdio nipônico Toei Company, responsável assinar a produção de quase todas as série *Tokusatsu* trazidas ao Brasil na época, era diferenciado. Egashira, que investiu fortemente na compra dos direitos das tais séries, chegou a viajar ao Japão para negociar pessoalmente com os executivos japoneses e teve de superar diversos procedimentos burocráticos que envolviam a entrada dos rolos da fita master em terras brasileiras. Ainda que a promessa de sucesso fosse evidente, vide o conhecimento de mercado do empresário, todo o processo que envolvia desde a negociação até a dublagem e veiculação da série era extremamente difícil. Tanto é que a própria Everest Video declarou falência no dia em que foi ao ar o primeiro episódio de *O Fantástico Jaspion*, algo compensado por Egashira algum tempo depois, ao fundar a Tikara Filmes, cujo legado é uma continuação direta da sua predecessora.

Em 1989, a Everest ainda trouxe ao Brasil *Comando Estelar Flashman* (*Chōshinsei Furasshuman*), que fez grande sucesso. A série, assim como *Esquadrão Relâmpago Changeman*, pertencia ao subgênero conhecido como *super sentai*. Ainda no mesmo ano, a produtora Top Tape ainda licenciou o seriado *Jiraiya*, *o incrível ninja* (*Sekai Ninja Sen Jiraiya*) (TOKUSATSUBRASIL, 2014).

Em 1991, a Rede Manchete, que havia alavancado não só o gênero, mas suas própria imagem, graças à veiculação de *Esquadrão Relâmpago Changeman* e *O Fantástico Jaspion*, acertou novamente. Em abril daquele ano, a emissora integrou a sua programação o seriado *Kamen Rider Black* (*Kamen Raidā Burakku*), de 1988, que foi traduzido como *Black Kamen Rider*. A série, que se tornou extremamente popular no Brasil, configura ainda uma marca histórica na própria trajetória do *Tokusatsu*. Criada pelo artista Shotaro Ishinomori, assim como a primeira série do

segmento, *Kamen Rider Ichigo*, em 1971, a série foi produzida simultaneamente para a televisão e em formato de mangá e é tida por muitos apreciadores como o último grande acerto da franquia. De fato, foi a última série a ter o envolvimento direto e versão em mangá concebida pelo seu criador, Shotaro Ishinomori falecido em 1998. (NAGADO et al, 2011)

Ainda na primeira metade da década de 1990, o público infanto-juvenil do Brasil viveu sob a projeção alcançada pelo *Tokusatsu*. Mesmo não conseguindo reproduzir o sucesso que obteve com a exibição das primeiras séries do “segundo boom”, veiculadas entre 1988 e 1995, o gênero se manteve popular, graças ao lucrativo comércio de produtos licenciados. Seriadados como *Esquadrão Relâmpago Changeman* e *O Fantástico Jaspion* renderam histórias em quadrinhos produzidas inteiramente em território brasileiro, álbuns de figurinhas, brinquedos diversos e até LPs de suas trilhas sonoras. Esse processo, no entanto, foi continuado por muitas de suas sucessoras, como *Esquadrão Especial Winspector (Tokkei Uinsupekutā)*, trazida ao Brasil pela Tikara Filmes em 1994 (HERÓI nº 2, p.12, 13), junto a várias linhas de brinquedos temáticos de concepção rigorosa e atrativa fabricados pela Glasslite. (Youtube, 2014)

Dessa forma, gradualmente estabelecido como um gênero popular dentre o público brasileiro, foi apenas uma questão de tempo para que surgisse, em terras brasileiras, uma mídia jornalística especializada, não somente em *Tokusatsu*, mas em toda cultura *pop* oriental e ocidental. Foi aí o início de uma linha editorial de publicações que perdurou até a massiva inserção doméstica da internet, no início da década de 2000, quando o gênero migrou para o mundo virtual.

4.3 O período de repercussão jornalística

Coincide com a chegada de uma mídia voltada integralmente para a análise e difusão da cultura *pop*, também, o fim do *Tokusatsu* no Brasil. De imediato, porém, cabe salientar que esse fim, assim como a própria dinâmica que rege a natureza, foi processual e lento. No período compreendido entre 1988 e 1994, integraram a programação da tv aberta brasileira, 21 séries o gênero, quase o triplo dos oito seriados pertencentes à categoria exibidos entre de 1987 e 1964, quando o gênero aportou em terras tupiniquins com *National Kid (Nahsonaru Kiddo)*, primeiro exemplar trazido do Japão e exibido em 1967 pela Tv Tupi (TOKUSATSUBRASIL,

2014). Além disso, as condições de exibição do gênero no Brasil foram radicalmente modificadas em 1992, fazendo com que o gênero sofresse profundas mudanças, tanto em sua adaptação mercadológica para o Ocidente, quanto em sua própria linguagem. Esse último ponto, porém, será analisado no item 4.4.1 Neste espaço está sendo focalizada a criação de uma mídia especializada.



Figura 7 - Metalder, o homem máquina (Fonte: Google, 2014)

Nesse período de intensa veiculação dos seriados, houve uma dúzia de séries de enredo e produção bem desenvolvidos cuja repercussão foi mínima. Na prática, elas só conquistaram a admiração em meados da década de 2000, atingindo o público através da internet. É o caso de Metalder (figura 7), o homem máquina (*Chōjinki Metarudā*), produzida pelo Toei e exibida através da Rede Bandeirantes em 1990. Na época, foi um histórico fracasso, marcado por apenas 39 episódios, dez a menos que a média das demais produções do mesmo estúdio, que orbitavam entre 50 e 55 capítulos. A série, uma homenagem ao personagem Kikaider, criado pelo mangaká Shotaro Ishinomori três décadas antes, tornou-se uma espécie de *cult* com o passar dos anos. Assim, é lembrada hoje pelo teor sombrio de sua

ambientação e pela elaboração apurada de seus roteiros (HERÓI nº 44, p. 8, 9, 10, 11 e 12, 1995).

Deve-se lembrar que, mesmo não atingindo o sucesso, todas essas séries obtiveram espaço na mídia especializada. Na verdade, o espaço na imprensa veio atrelado ao gigantesco sucesso do fenômeno de audiência e merchandising, o animê *Cavaleiros do Zodíaco*, exibido originalmente pela Manchete a partir de 1994. Afastados da tv aberta brasileira desde 1990, com o término do desenho Zillion, exibido pela rede Globo, os animês então voltaram à programação da tv aberta brasileira e passaram a ocupar o espaço antes preenchido pelo *Tokusatsu* (<https://www.youtube.com/watch?v=hLb6pG8br88>). O gênero live-action, então, passou de atração principal para a posição de "programa-tapa-buracos", sendo veiculado de forma descuidada, sem, sequer, a preocupação com a cronologia própria das séries.

Logo após a estreia de *Cavaleiros do Zodíaco*, no entanto, veio às bancas a revista *Herói*, publicada pela então editora Acme, hoje conhecida como Conrad. A publicação era semanal, tinha 24 páginas e era impressa no formato popularmente conhecido como "formatinho" (13 x 21cm), característico das edições nacionais de gibi da época. Conta-se que a tiragem do primeiro volume da revista teve de sofrer duas reimpressões devido à procura do público. Algo em torno de 200 a 300 mil exemplares, uma tiragem semelhante a que tinha a revista *Veja* no mesmo período. (SENPUU, 2014)

O grande foco da *Herói* era, de fato, os *Cavaleiros do Zodíaco*, que figuravam capa sim, capa não, na publicação. Mesmo assim, como havia um número de páginas a ser completada por edição, e elas não poderiam ser inteiramente dedicadas a uma única série, várias pautas não só de *Tokusatsu* mas de toda e qualquer vertente da cultura *pop* passaram a ganhar espaço dentro da revista.

Quase todas as séries de ficção-científica nipônica exibidas no Brasil ganharam, pelo menos, uma matéria a respeito, além de guias de episódios e notícias quentes. A popularidade da revista *Herói* era tamanha, que permitiu ao gênero durar até o final da década de 1990, mesmo sem o fervor dos primeiros seriados exibidos pela Manchete. Um dos responsáveis por isso foi especialista em cultura japonesa, Alexandre Nagado, que não apenas escreveu muitas das matérias contidas nas *Herói*, mas até hoje, mesmo afastado das redações continua produzindo textos e análises sobre o tema em site próprio

(<http://nagado.blogspot.com.br>). Ainda sobre a época, é essencial informar que surgiram mídias rivais, como a revista *Heróis do Futuro* e, mais tarde, a *Henshin*. Nenhuma delas, porém, gozava do ineditismo, e conseqüentemente relevância, da *Herói*.

Um detalhe importante é que o acesso à apuração do *Tokusatsu* era muito complicado. Antes da imersão do mundo nas possibilidades da *web*, era preciso ir acumular materiais como revistas importadas, além de séries não-traduzidas. O Bairro da Liberdade, em São Paulo, era um dos locais para isso, visto ser uma das únicas portas de entrada de material especializado trazido diretamente do Japão para o Brasil. Assim, o jornalismo especializado da época valia-se de um esforço para a produção desse tipo de conteúdo, cujas fontes, muitas vezes, levavam meses para chegar às terras brasileiras. (SENPUU, 2014)

Gradualmente, porém, a socialização da internet, atrelada ao artifício da conexão banda larga, acabou por extinguir quase que definitivamente esse tipo de esforço na apuração. Na prática, o que houve foi a migração do papel para a *web*, assumindo que o *Tokusatsu* estava se transformando num produto enjaulado pelo tempo. Mesmo longe da tv brasileira há algum tempo, o gênero ainda figurava na mente e nas lembranças quem o assistiu. De fato, foi graças a uma boa parcela dessa geração, que a ficção científica japonesa viria a atingir um novo patamar de admiradores no Brasil anos mais tarde, a partir de meados da década de 2000.

4.4.1 Novos caminhos de adaptação para o Ocidente

No início da década de 1990, o *Tokusatsu* também sofreu uma profunda mudança sobre suas condições de exibição no Ocidente, o que seria um fator determinante para sua decadência. Em 1992, os direitos sobre o licenciamento das séries foram vendidos para a então pequena empresa de distribuição Saban Entertainment, do empresário egípcio Haim Saban. A partir daí, com o foco das exibições voltado para o mercado norte-americano, a licenciadora adotou uma medida que muito remetia ao ocorrido com clássico *Gojira* (1954), quando este foi refilmado para o circuito comercial dos EUA: aproveitar apenas as cenas da versão original dos seriados que fossem protagonizadas pelos atores completamente fantasiados e reencenar as demais.

Na prática, isso consistia na justificativa de adaptar a obra para a população americana, fortemente miscigenada e cosmopolita. Dessa forma, as equipes de heróis fantasiados passaram então a ter um membro de cada etnia e foram inseridos no ambiente urbano tipicamente ianque. Todos os conflitos dos seriados originais também foram amenizados, isentos de toda trama envolvendo temáticas sombrias como, por exemplo, a morte ou o intenso sofrimento de um personagem.

A primeira série utilizada para realizar essa adaptação foi o *super sentai Kyōryū Sentai Jūrenjā*, livremente traduzido como Esquadrão Dinossauro Zyuranger. Lançada no Ocidente sob a alcunha de *Mighty Morphin' Power Rangers* (figura 8), o seriado deu início a uma franquia de sucesso e até hoje bem sucedida, alimentada a cada ano por uma nova temporada (HERÓI nº 10, p. 22, 23). Em 2014, foi lançada a vigésima temporada da série, *Power Rangers: Super Megaforce*, adaptada do *sentai Kaizoku Sentai Gōkaijā*, veiculado no Japão entre 2011 e 2012.



Figura 8 - Mighty Morphin' Power Rangers (Fonte: Google, 2014)

Ainda assim, é bom salientar que, embora a primeira série da franquia Power Rangers tenha sido exibida no Brasil em 1994, através da rede Globo, as séries *Tokusatsu* que já haviam sido licenciadas previamente foram veiculadas normalmente (HERÓI nº 2, p. 6). É por isso que mesmo quando as produções da Saban já estavam por volta da terceira ou quarta temporada, a tv brasileira ainda

teve inclusa em sua programação reprises de seriados como Jiriya, o incrível ninja, *Black Kamen Rider* e Ultraman.

4.4.2 Power Rangers é um *Tokusatsu*?

Etimologicamente, a palavra *Tokusatsu*, como já mencionado anteriormente, significa “filme de efeitos especiais”, o que a coloca como termo que pode abranger toda a gama de produções audiovisuais as quais utilizam técnicas de efeitos especiais em sua produção. Porém, essa terminologia acabou tendo sua conotação transformada ao longo do tempo.

Informalmente, *Tokusatsu* passou a habitar o imaginário do público ocidental como algo que remete imediatamente a robôs gigantes e monstros criados a partir da técnica *suitmation*, heróis que se transformam através de algum dispositivo eletrônico e tramas envolvendo grandes corporações e experiências científicas. Dessa forma, seria justo afirmar que a palavra *Tokusatsu* teve seu significado desviado da tradução literal do termo para então passar a compreender o gênero de ficção científica nipônica, cujas características são justamente as vistas em séries como *Esquadrão Relâmpago Changeman*, *O Fantástico Jaspion* e *Black Kamen Rider*. Assim, é possível afirmar que o seriado Power Rangers consiste num *Tokusatsu*, pois embora possua personagens e tramas ambientadas em solo norte-americano, todos os seus efeitos especiais são erguidos sob a linguagem nipônica.

4.5 A migração para a internet e a consolidação do *status cult*

No início dos anos 2000, uma pequena parcela do público infanto-juvenil das décadas de 1980 e 1990 estava então no início da vida adulta, acompanhado de perto pela inclusão digital e pelo amplo acesso à informação. Dessa forma, não demorou para que uma infinidade de sites especializados, fóruns de discussão e downloads fossem criados por essa geração, que passou a admirar o gênero de ficção japonesa com outros olhos. Se quando originalmente transmitido pela tv aberta, o *Tokusatsu* chegou a obter enorme sucesso de audiência e merchandising, agora, ele assumia o *status* de ser destinado a um público específico, nostálgico e pouco difundido.

Além disso, através da disponibilização das séries *online* e com a abertura à diversas fontes de informação estrangeira, o gênero pôde ser novamente revisitado e analisado por uma ótica mais crítica, técnica. Hoje, é possível reconhecer a relevância do *Tokusatsu* não só dentro da vida de uma geração, mas também dentro da história da própria televisão brasileira. Publicações como *JAPOPOP - O Poder da Cultura Japonesa*, lançado em 2007, através da editora NSP e escrito pela pesquisadora Cristiane Sato; e *Almanaque da Cultura Japonesa*, lançado em 2005 pela Conrad e assinado por Alexandre Nagado; comprovam o quão instigante à reflexão pode ser o tema. São livros que buscam situar não só o impacto causado pela cultura *pop* causado no Brasil, mas também esclarecer detalhes sobre o comportamento e a história recente da sociedade japonesa.

Outro ponto a ser destacado é a participação do gênero nas feiras de cultura *pop* nipônica, extremamente populares no país. Anualmente, acontecem ao longo de várias cidades pelo país, como Rio de Janeiro, São Paulo e Recife, uma grande quantidade de eventos voltados ao tema, frequentados por um público acolhedor e fiel. É o caso do Anime Friends, que acontece anualmente em São Paulo desde 2003 e consegue atrair um público de mais de 100.000 pessoas, maior popularidade em eventos do tipo. O festival, realizado sempre em julho, estende-se por cerca de uma semana e abraça todo espectro da cultura *nipônica*.



Figure 9 - Senpuu, Tokusatsu levado a sério (Fonte: Google, 2014)

Assim como ele, são muitos outros, mesmo que sem a projeção nacional. O *Tokusatsu*, por sua vez, sempre está presente, mesmo que visto sob uma ótica nostálgica. Hoje, com grande dedicação de seus apreciadores, o gênero também se mantém vivo através de sites de teor jornalístico feitos por fãs como *Senpuu* (figura 9), *Tokusatus* e *Jbox*. Os dois primeiros são exclusivamente voltados para o tema, focados na veiculação de notícias quentes sobre as produções japonesas atuais e na concepção. Já o último trabalha todo o universo do *pop* japonês, alternando suas pautas entre o cinema, a tv, a música e até aspectos da cultura tradicional.

As produções sobre o tema, por sua vez, não se restringem ao texto, e habitam formatos como o *podcast* e o *videocast*. Dessa forma, elas tem conseguido atingir um grau de aprofundamento nos temas muito maior que na metade da década de 1990, quando o acesso à informação de qualidade envolvia processos demorados e exaustivos como a tradução livre de termos diretamente do japonês e a importação de livros e revistas especializadas que demoravam meses para chegar ao Brasil.

Outro aspecto é o início da comercialização mangá em terras brasileiras. O processo teve início em 2001, pelas editoras Conrad e JBC, responsáveis por publicar séries como *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco* e *Ruroni Kenshin*. Fenômeno de vendas inclusive atualmente, o quadrinho japonês vem atuando desde então como um forte representante da cultura *pop* nipônica no Brasil. Sobre isso é válido salientar que, embora não tenha uma relação direta com o período em que o *Tokusatsu* atingiu grande sucesso no país, os quadrinhos japoneses são um fenômeno de vendas e que mantém viva, pelo menos, a memória do *live-action* em terras brasileiras.

Num país de intensa produção cultural como é o caso do Brasil, autores nacionais chegaram a, inclusive, a quadrinizar o tema. É o caso do próprio Alexandre Nagado, criador do personagem *Blue Fighter*, uma homenagem a quase todos os subgêneros do *Tokusatsu*. Publicado esporadicamente entre o meio da década de 1990 e o início da década de 2000, foi contemporâneo de outra série de sucesso: a *Combo Rangers*. Escrito pelo paulistano Fábio Yabú, a história conta as aventuras de um quinteto completamente baseado no conceito do *super sentai* e chegou a atingir uma boa popularidade. Prova disso é o fato de que, em 2012, Yabú conseguiu acarretar mais de R\$50,000 através do site de financiamento coletivo Catarse para produzir uma nova história (figura 10).

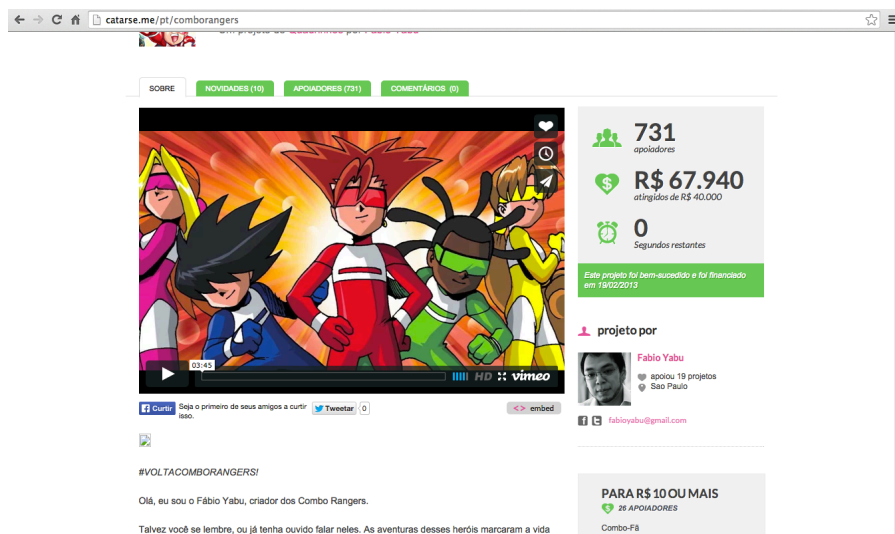


Figura 10 - Projeto do quadrinista Fábio Yabú no Catarse (Fonte: Google, 2014)

4.6 Os aspectos técnicos e conceituais

O *Tokusatsu* pode ser definido como um gênero audiovisual que se apropriou e remodelou diversos aspectos da cultura *pop* norte-americana. É possível enxergar essa influência desde o princípio (SATO, 2007). Quando o diretor de arte Eiji Tsuburaya vestiu o dublê Haruo Nakajima com a fantasia do monstro *Gojira* e o fez atuar sobre uma maquete da cidade de Tóquio em 1954, foi definida a técnica de filmagem conhecida como *suitmation*. Ela foi criada por Tsuburaya como uma alternativa mais barata a então popular *stop motion*, característica de produções norte-americanas da época, como *King Kong*, de 1933. A própria concepção de um monstro gigante que invade a cidade é algo pinçado pelos japoneses do cinema americano, ainda que redefinida para a mídia oriental. Nas palavras de Nordan Manz,

A construção da monstruosidade no gênero é bastante particular. Notadamente, ou se trata de seres de uma unidade, mas de uma unidade que não cabe em nenhum padrão biológico ou estético; ou se trata de seres que parecem, justamente, ser o resultado de uma mistura ainda mais improvável, a da junção de partes variadas de seres integrais cujo fenótipo não é conhecido ou esperável” (METÁFORAS POLÍTICAS NO GÊNERO TOKUSTASU: A METAMORFOSE DOS SIGNOS NA MÍDIA JAPONESA, P 28)

Além disso, o *Tokusatsu* traduz na figura de seus heróis um representante do bem, por vezes trajado nas cores do próprio Japão. Assim como o *Superman*, criado nos Estados Unidos em 1938 por Joe Shuster e Jerry Siegel, a criação de Eiji Tsuburaya para a televisão, o *Ultraman*, veiculado em 1968 no Brasil pela Tv Tupi, era um alienígena vermelho e branco, gigante, que, ao encarnar na pele do oficial da Patrulha Científica Shin Hayata, passava a defender a todo custo o planeta Terra.

A grande diferença entre os dois personagens citados acima está na abordagem tomada por eles ao longo dos anos. Se o *Superman* passou ser a imagem do modo de vida da sociedade norte-americana, ambientado em histórias cada vez mais nacionalistas, o *Ultraman* tem sua gênese condensada em uma metáfora mais complexa. Surgido quase 20 anos após o bombardeio de Hiroshima e Nagasaki, o herói representa não só o surgimento do gênero *Tokusatsu*, mas a posição de redenção alcançada pelo Japão após sua devastação. A luz é a fonte de sua vida, uma analogia clara à busca pelo equilíbrio e pelo saber orientais. (CONTINENTE, 2014)

5. ANÁLISE DE MÍDIAS

5.1 *Tokusatsu* na televisão

No Japão, a veiculação periódica dos *Tokusatsu* na tv acontece anualmente há cinco décadas. Entre os gêneros *super sentai*, *metal hero*, *ultraman* e *kamen rider*, já foram mais setenta séries; algumas sucesso absoluto e outras nem tanto. O fator que determina esse grau de aceitação do público reside justamente, portanto, nos níveis audiência alcançados pelas séries, que variam de acordo com o horário de exibição e a comercialização de produtos licenciados. De acordo com Nagado,

Com empresas patrocinando e interferindo para que a série mostre produtos, a expectativa maior passa a ser não apenas a audiência, mas a venda de produtos licenciados. Uma série pode ter uma grande audiência, mas uma venda pífia de brinquedos, seja pela faixa etária, seja por questões do momento econômico do país. (NAGADO, 2014)

Com base nessa análise, deduz-se que a qualidade artística das séries podem nada ter a ver com o sucesso obtido por elas. Ou seja, por mais bem roteirizado, atuado, produzido e dirigido que seja um determinado seriado, o que vai determinar seu sucesso são questões que competem apenas ao plano de comercialização destinado a ele enquanto produto.

Na prática, poderia-se atribuir isso a, principalmente, o fato de que o público-alvo do gênero dos *Tokusatsu* estudados aqui são indivíduos entre os 6 e 12 anos. Nessa faixa-etária, o espectador ainda não possui conhecimento ou capacidade de discernimento para avaliar as competências técnicas e artísticas de um objeto. Além disso, também é mais suscetível à influência causada pela publicidade, campo de atuação fundamentalmente relacionada ao sucesso de uma determinada série do gênero.

Nesse ponto, também salienta-se que, graças à dificuldade existente no processo de tradução da língua japonesa para o português, há escassez de informações sobre a popularidade, os índices de audiência e mesmo as campanhas publicitárias que envolvem o *Tokusatsu* no Japão. Tal fato pode comprometer completamente a imagem que se tem de uma série. Um exemplo disso ocorreu em 2013, com a publicação do livro *Ultraman ga naiteiru Tsuburaya Pro no shippai*, traduzido livremente como *Ultraman está chorando - O fracasso da Tsuburaya*

Productions, escrito por Hideki Tsuburaya, neto de Eiji Tsuburaya, a mente por trás da franquia Ultraman. Na obra, o autor desmente muitas das informações veiculadas à exaustão no Ocidente, como o fato da série *Ultraman Tiga (Urotoraman Tiga)* ter sido o sucesso comercial responsável por salvar a produtora Tsuburaya Pro da falência em meados da década de 1990 (CASA DO BONECO MECÂNICO, 2014).

Outro caso relevante é o do seriado *O Fantástico Jaspion*, referenciado no Ocidente por anos como sendo uma obra de sucesso mediano no Japão (HERÓI n 22, p 26). A verdadeira informação, porém, só pode ser obtida em 2014, quando o especialista em cultura japonesa Alexandre Nagado traduziu do japonês para o português uma lista com todos os índices médios de audiência do *Tokusatsu* na tv japonesa, provando que a série era exibida em 11,8% dos televisores nipônicos - uma marca que só viria a ser superada sete anos depois, em 1991, com Esquadrão Especial Winspector. (BLOG SUSHI POP, 2014)

5.2 Popularidade no Brasil

Acreditava-se que *O Fantástico Jaspion* havia fracassado no Japão, aqui no Brasil, a série foi, incontestavelmente, um fenômeno de audiência. Entre 1988 e 1990, o seriado chegou a ser exibido em 12% dos televisores brasileiros simultaneamente, um índice altíssimo inclusive superior ao do animê *Cavaleiros do Zodíaco* (HERÓI nº 22, 1996, p 24). Além disso, a série possuiu inúmeras linhas de brinquedos licenciados pela Glasslite, além de álbuns de figurinhas e histórias em quadrinhos nacionais lançados pela editora Ebal, escritas e desenhadas por artistas brasileiros (MANZ, 2013, p. 96). Outro aspecto relevante sobre a distribuição da série no Brasil é que foi criado um espetáculo circense com músicas e coreografias sobre o personagem (figura 11) como tentativa de promoção do seriado, com direito à propaganda de televisão. (Youtube, 2014).



Figura 11 - Comercial de tv do Circo do Jaspion (Fonte: Google, 2014)

O horário de exibição de *O Fantástico Jaspion*, às 17h00, também foi fundamental para o sucesso da série. Isso se deve ao fato do final da tarde ser um período onde o público infanto-juvenil está em sua grande maioria em casa, enquanto o horário comercial só termina às 18h00. Assim, mesmo nas residências onde só havia um televisor, as crianças, hipoteticamente, tinham acesso à série, visto que boa parte dos pais ainda não estava em casa. De qualquer forma, após a exibição completa do seriado e algumas reprises, ele foi passado para o canal Record, que o exibiu às 16h00 até 1996 (figura 12), sempre mantendo um nível de público aceitável. (Youtube, 2014).



Figura 12 - Comercial de tv dos Tokusatsu exibidos pela Record (Fonte: Google, 2014)

Em contrapartida, ao analisar *Metaldar, O Homem Máquina*, lançado no Brasil em 1990, percebe-se que o seu rendimento comercial, bem como a própria audiência obtida, foram pífios. Exibido originalmente pela Bandeirantes, às 20h, apenas como tentativa de competir com a concorrência imposta pela TV Manchete, a série foi trazida ao país sem nenhuma campanha de marketing e, sequer, brinquedos licenciados (TOKUSATSUBRASIL, 2014). Apesar disso, o tempo a transformou em um *cult* dentre os demais *Tokusatsu*, algo que surgiu justamente com o amadurecimento do público-alvo.

A série, erguida sob roteiros existencialistas, era envolta em um teor sombrio, pondo em xeque questões como a descoberta da própria humanidade e da discussão filosófica sobre o que é o bem e o mal. Além disso, contava com uma produção eficaz, dotada de efeitos especiais bem trabalhados. De acordo com Nagado, "apesar do pouco sucesso, não é exagero dizer que *Metaldar* foi o melhor seriado japonês live-action desde os *Ultra* originais" (HERÓI nº 44, p 28). Hoje, é possível encontrar produtos licenciados da série em sites de compra e venda online sendo vendidos por preços exorbitantes, tamanho o grau de fetiche alcançado pela obra.

5.3 *Tokusatsu na internet*

Muitas das séries de ficção científica japonesa live-action trazidas ao Brasil ou reprisadas durante as décadas de 1980 e 1990 só vieram a ocupar um lugar de prestígio e obter o reconhecimento pelos fãs muitos anos depois, com a chegada da internet. Pode-se dizer que foi a partir do momento em que elas deixaram de orbitar sob um propósito unicamente comercial e migraram para a *web* que se deu o surgimento de um novo mercado consumidor.

Autossuficiente, esse mercado foi formado, essencialmente, por um pequeno grupo de remanescente da época no qual o gênero tinha veiculação nacional através da tv aberta. Pouco a pouco, entre o início e o meio da década de 2000, surgiram diversos sites e mídias digitais especializadas, tanto na análise crítica das obras e nos aspectos históricos que as envolvem, quanto na proliferação de downloads dos episódios das séries.

O que motiva a criação de tais mecanismos midiáticos é a união de dois fatores. O primeiro é a chegada daquela mesma geração que teve contato com o gênero na década de 1990 à idade adulta, e, conseqüentemente, capacitada a apreciar o *Tokusatsu* com outra visão, então crítica e consciente do que ele representa, não só para a cultura japonesa, mas para a própria história da televisão brasileira.

O segundo é o fato de que com a facilitação do acesso global a todo conteúdo disponibilizado na rede mundial de computadores, a nostalgia se tornou uma sensação comum a essa mesma geração. Até então, dentro da tradição popular e do senso comum, só figuravam nas mentes da população adulta lembranças distantes da infância, quando os programas televisivos eram exibidos, no máximo, uma vez por dia e o acesso a eles era restrito a rede de televisão que o veiculava.

Com a chegada da *web*, o grupo de indivíduos que teve contato com o *Tokusatsu* e que agora interage tão intimamente com a internet pôde revisitar suas memórias. Nas palavras de Sá Machado, "associar os filmes à infância e compartilhar esta experiência em público, mesmo que virtualmente, faz com que aquele que não teve a vivência do outro, mas sim sua própria, se sensibilize e, de certa forma, se solidarizasse com as demais postagens" (SÁ MACHADO JÚNIOR, 2009, p. 3).

Aos poucos, sites especializados e redes sociais utilizaram da interação motivada pela inserção doméstica da banda larga, que permite o fluxo de informações compartilhado entre indivíduos do mundo inteiro ser acessado em alta velocidade, para recriar esse mercado consumidor do *Tokusatsu*. Ainda assim, mesmo admitindo que a nostalgia é um elemento fundamental para que o gênero fosse redescoberto em meados da década de 2000, deve-se saber que esse sentimento agiu como um motor de arranque. Hoje, não somente conteúdo referencialista e nostálgico é produzido. Há, cada vez mais, admiradores do gênero que acompanham a veiculação das séries diretamente do Japão.

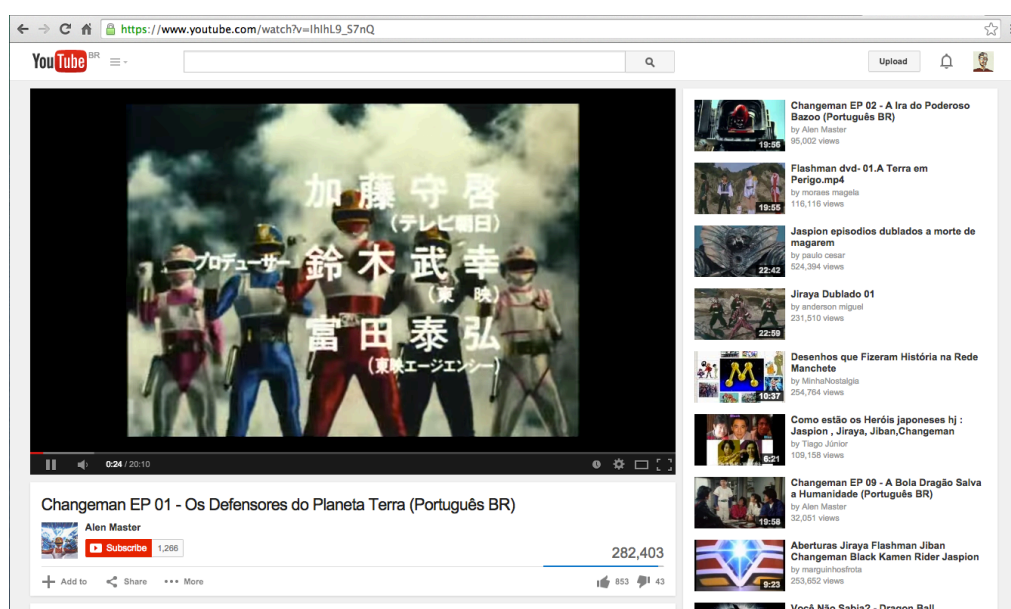


Figura 13 - Esquadrão Relâmpago Changeman no youtube (Fonte: Google, 2014)

Um exemplo disso pode ser observado ao analisar o número de visualizações dos vídeos dos episódios das séries através do youtube. Capítulos marcantes, como o primeiro e os últimos de cada seriado, atingem números altíssimos de visualizações. O primeiro episódio de *Esquadrão Relâmpago Changeman* contempla quase 300 mil visitas (https://www.youtube.com/watch?v=IhIhL9_S7nQ) (figura 13), enquanto que os demais, à exceção dos últimos, mal existem para exibição online.

Dessa forma, é possível estabelecer dois tipos de espectadores do *Tokusatsu* que coexistem hoje na internet. Aquele que pesquisa e aprecia o gênero apenas como um mecanismo de ativação da memória afetiva, ou seja, que obtém a

satisfação provida pelo ato isolado de assistir às séries transmitidas em suas infância sem buscar conhecer o gênero do ponto de vista histórico e linguístico; e aquele que, embora tenha tido contato com o gênero na infância, desenvolveu uma admiração por ele capaz de transcender a memória afetiva, pontuando sua satisfação pessoal na busca constante por materiais recentes, dados históricos e o que mais envolver o mercado produtor do *Tokusatsu*, tanto no Brasil e no Ocidente, quanto no Japão. É justamente essa segunda categoria a qual pertencem os proprietários dos sites que abordam o tema hoje.

5.4 Produção de conteúdo digital

A publicação semanal *Herói* (figura 14), surgida como uma dissidência editorial da revista *Set* (SENPUU, 2014) foi veiculada entre 1995 e 2002 e teve diversos formatos, equipes criativas e temas abordados. Sua primeira edição teve cerca de 300 mil cópias vendidas no Brasil. No início, a publicação contava com 24 páginas, das quais metade era dedicada inteiramente ao animê *Cavaleiros do Zodíaco*, e, quase todo o espaço destinado ao *Tokusatsu* era dedicado ao emergente sucesso *Might Morphin Power Rangers*, que acabara de estreiar na Rede Globo. Nas primeiras 23 edições, houve treze matérias especializadas no gênero *live-action* nipônico, sendo metade delas destinadas a analisar sua versão norte-americana.



Figura 14 - Revista Herói nº 10 (Fonte: Google, 2014)

Apesar disso, com o enorme sucesso da publicação, a partir da edição 24, ela teve seu número de páginas dobrado. Isso abriu espaço para inúmeras pautas ligadas ao *Tokusatsu*, mesmo que alguns deles já estivessem fora da programação da televisão abertas e suas respectivas facetas comerciais, impulsionadas pelo licenciamento de produtos, já não fosse tão intensa quanto no início da década de 1990.

Da edição 24 à 60, porém, a revista Herói publicou 36 artigos sobre o gênero. Alguns deles eram dedicadas a fornecer exclusivamente um guia de episódios de determinada série, visto que, na época, o acesso a esse tipo de conteúdo era escasso e necessário ao público que acompanha os seriados diariamente. Na prática, a ausência da internet colocava o espectador em uma posição desfavorável no que se refere ao interesse pessoal em conhecer mais sobre o produto admirado. Os guias de episódios, hoje encontrados com a maior facilidade em qualquer site que trate de *Tokusatsu*, eram algo precioso para os apreciadores.

Mesmo assim, a publicação também trazia resenhas críticas dos seriados, acompanhadas de várias imagens e descrições das próprias tramas, afinal, já não era mais possível acompanhar algumas das séries pela televisão e o espaço

dedicado a elas na revista era o único meio de conhecê-las. Alexandre Nagado, especialista em cultura *pop* japonesa foi um dos responsáveis por conceber os textos mencionados. Em entrevista cedida ao podcast do site Senpuu (SEMPUU, 2014), completamente voltado para a análise do *Tokusatsu*, ele declarou que muitas das informações publicadas na *Herói* vinham direto do Japão e dos Estados Unidos em revistas especializadas e fitas VHS. Ele ainda apontou como uma das maiores dificuldades a tradução do material e o tempo que este levava para chegar ao Brasil, pois muitas vezes dependiam de transporte marítimo.

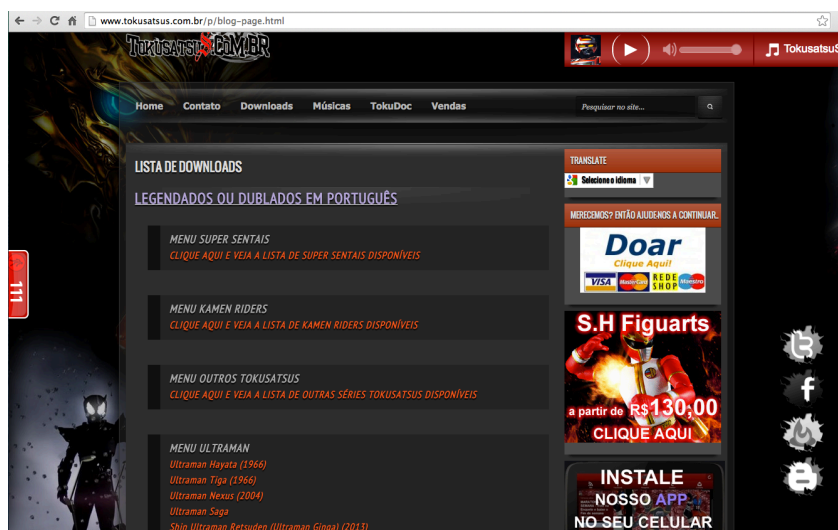


Figura 15 - O site Tokusatus.com.br (Fonte: Google, 2014)

Hoje, no entanto, a situação é diferente. Há uma proliferação de mídias que dialogam diretamente com a produção japonesa, adaptando-se aos novos meios de produção da *web*. Sites como Tokusatus (Tokusatus, 2014) (figura 15) e Tokusatsu-Download (Tokusatsu-Download, 2014) (figura 16), além de produzirem artigos e veicularem notícias, disponibilizam para download não somente as séries exibidas na tv aberta brasileira, mas muitos dos seriados inéditos no país. Cabe lembrar que desde 1992, os direitos de exibição de quase todas as séries do gênero estão sob a tutela da Saban Entertainment, o que inviabiliza a vinda desses produtos para o ocidente sem que eles sofram adaptações e refilmagens, como é o caso da franquia *Power Rangers*.

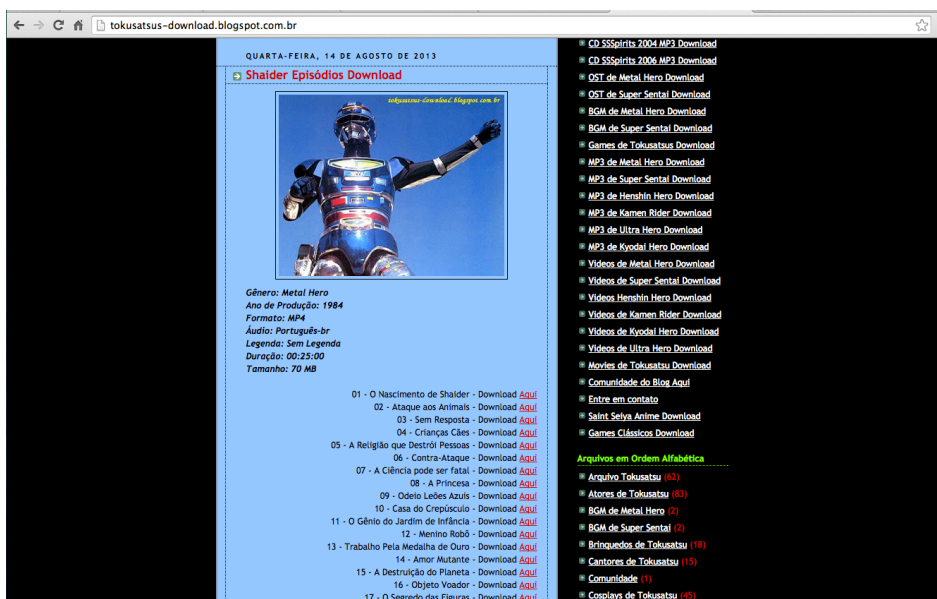


Figura 16 - O site tokusatu-downloads.blogspot.com (Fonte: Google, 2014)

Esse trabalho de disponibilização dos seriados originais, portanto, normalmente vem também imerso no processo conhecido informalmente na web como *fansubs*, que consiste em legendar, ou seja, traduzir do japonês para o português, todos as falas de uma determinada série sem que haja um acordo formal entre uma empresa especializada, como os estúdios Álamó ou já não mais existente Herbert Richers. Tal fato, comprovado através da observação dos materiais distribuídos gratuitamente pelos mencionados sites, serve como síntese de como o *Tokusatsu* se tornou, gradualmente, um produto cultural potencialmente voltado para o consumo de um nicho. Apesar disso, a questão levantada anteriormente sobre o poder que tem a nostalgia dentro do mercado consumidor não deva ser perdida de vista.

5.5 O caso da franquia Ultraman

A franquia *Ultraman* (figura 17), dentro do gênero *Tokusatsu*, possui uma conotação diferenciada. Por enquadrar às suas tramas características completamente particulares da sociedade nipônica, ela não dispõe da mesma popularidade que as demais séries fora do Oriente (REVISTA CONTINENTE, 2014). Assim sendo, apenas quatro das mais de 30 séries que a compõem foram exibidas

no Brasil, o que, ainda assim, conseguiu gerar um pequeno grupo e admiradores. (TOKUSATSUBRASIL, 2014)

Dentro desse contexto, surge o site Ultraman (Ultraman, 2014), que já tem 17 anos de vida e, mesmo antes da incursão definitiva do *Tokusatsu* na internet, em meados da década de 2000, já produzia conteúdo digital. Associado a isso, está o fato de que dessas quatro séries veiculadas em terras brasileiras, apenas duas podem ser encontradas para download gratuito com as dublagens originais. As inéditas só podem ser adquiridas através da compra em sites voltados para a venda de materiais fora do mercado há anos como os citados aqui. Uma dessas lojas virtuais é justamente a do site referido acima.



Figura 17 - Ultraman em ação (Fonte: Google, 2014)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do que caracteriza o *Tokusatsu* enquanto produto cultural, abrindo espaço assim para o entendimento de suas particularidades linguísticas e para a compreensão de seu processo histórico de formação, foi possível situá-lo como um gênero audiovisual que, embora surgido no Japão, tomou proporções mundiais.

Dessa forma, foi admitida a ótica analítica direcionada ao período compreendido entre o final da década de 1980, quando o *Tokusatsu* atingiu máxima popularidade no Brasil através da tv aberta; e a atualidade, época em que o gênero passou por transformações mercadológicas, estabelecendo não um, mas dois públicos-alvo. Ambos os públicos, sedimentados na inserção massiva da internet como ferramenta de uso cotidiano, foram formados originalmente como um só, embasados na capacidade que o gênero tem de despertar a nostalgia naquela geração de brasileiros que o assistiu na televisão durante a infância e hoje, revisita-o através da internet.

Porém, ao constatarmos a disparidade entre os números de visualizações obtidas pelos capítulos-chave das séries do youtube e os demais episódios, hipoteticamente isentos do clímax narrativo que ocorre naturalmente no início e no fim de uma trama, foi possível distinguir pelo menos dois mercados consumidores. O primeiro unicamente em busca de uma satisfação depositada no ato de lembrar, através da experiência imediata, a infância. O segundo, um grupo menor, cuja a gama de interesses pelo assunto foi gerada também pela nostalgia, mas não se limitou a tal. Esse grupo, então, caracteriza-se também pela atuação no campo jornalístico que envolve o *Tokusatsu*, passando a produzir conteúdo especializado e, inclusive, concebendo o intercâmbio cultural que é a adaptação direta das séries japonesas para o português.

Apesar disso, é nítido que ambos os grupos convergem a um ponto comum, no sentido que admiram o universo criado pela cultura *pop* japonesa. Não seria incorreto dizer que embora extraíam do *pop* nipônico sensações divergentes, a pulsão que os motiva a isso é a mesma. Dessa forma, pode-se concluir que a veiculação dos seriados *Tokusatsu* entre as décadas de 1980 e 1990 serviu não somente para a criação de um mercado consumidor, mas também para a inserção de símbolos e signos presentes no repertório pessoal de uma geração.

Hoje é possível visualizar um amplo campo de pesquisa aberto através do processo de transformações que o *Tokusatsu* causou não somente na geração nascida entre as décadas de 1990 1980, mas no próprio gênero audiovisual. As técnicas de efeitos visuais desenvolvidas por Eiji Tsuburaya na década de 1950 e 1960, mesmo superadas mecanicamente pela inserção da computação gráfica no cinema e na televisão, continuaram existindo como linguagem.

Esse processo por si já configura um campo de pesquisa ainda inexplorado. Quando analisado sob a ótica de que surgiu originalmente como uma alternativa aos altos custos de produção da época, mas que por ter acompanhado o crescimento de uma geração, passou a ser percebida por ela como uma escolha linguística repleta de significados, torna-se evidente a importância do estudo do *Tokusatsu*.

Sobretudo, é possível admitir que o gênero foi um catalisador da relação de admiração e absorção dos símbolos culturais nipônicos pela geração de brasileiros que hoje orbita entre os vinte e trinta anos. A interação ainda na infância com os seriados *Tokusatsu*, que na época não passava de puro entretenimento, acabou vertida na porta de entrada para o interesse e o conhecimento da própria cultura oriental.

O levantamento histórico realizado nesta pesquisa mostra que mesmo popular no Japão desde sua origem nos anos 1950, o gênero trouxe consigo ao Ocidente, especificamente ao Brasil, uma série de formatações linguísticas originais.

REFERÊNCIAS

BLOG ÁTOMO, disponível em <<http://atomo.blogspot.com.br/2013/12/godzilla-ii.html>> (Acesso em 27/08/2014)

BLOG CASA DO BONECO MECÂNICO, disponível em <http://usys222anexo.blogspot.com.br/2014/05/ultraman-esta-chorando_10.html> (Acesso em 25/10/2014)

BLOG SUSHI POP, disponível em <<http://nagado.blogspot.com.br/2013/08/eiji-tsuburaya-o-mestre-do-tokusatsu.html>> (Acesso em 27/08/2014)

BLOG TOKUSATSUBRASIL, disponível em <<http://tokusatsusbrasil.blogspot.com.br/2011/03/tokusatsus-brasil.html>> (Acesso em 15/10/2014)

BLOG TOKUSATSUS-DOWNLOADS, disponível em <www.tokusatsus-download.blogspot.com> (Acesso em 15/10/2014)

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**, Unisinos, EUA, 2003

Cavves, disponível em <<http://www.cavves.com.br/2009/04/25/entrevista-com-sr-toshihiko-egashiraex-proprietario-da-everest-video/>> (Acesso em 27/08/2014)

Comercial televisivo dos brinquedos Winspector, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=INdKT7c3RGY>> (Acesso em 13/11/2014)

Comercial televisivo do Circo do Jaspion, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=3zXzVADhrLc>> (Acesso em 13/11/2014)

MANZ, Nordan. **Metáforas políticas no gênero tokusatsu: metamorfoses dos signos na mídia japonesa**, 2013, São Paulo, 2009

NAGADO, Alexandre, MITSUDA, Michel, DE GOES, Rodrigo - **Cultura pop Japonesa**, e-book, São Paulo, 2009

MCCARTHY, Helen. **A Arte de Osamu Tezuka**, Mythos, EUA, 2011

RAGONE, August. **Eiji Tsuburaya - Master of Monsters**, 2013, EUA

Revista Herói, editora Acme, São Paulo, 1995 - 2000

SÁ MACHADO JÚNIOR, Cláudio. **Do banal ao afetivo: os tokusatsus na televisão brasileira - narrativas introspectivas e nostálgicas nas memórias compartilhadas em ciberespaços**, Ceará, 2009

SATO, Cristiane. **JAPOPOP - O Poder da Cultura Pop Japonesa**, NSP Hakkosha, São Paulo, 2007

TOKUSATSUS, disponível em <www.tokusatsus.com.br> (Acesso em 27/08/2014)