

**Anais do 6º Interprogramas de Mestrado
da Faculdade Cásper Líbero
(São Paulo, SP, 5 e 6 de novembro de 2010)
ISSN: 2176-4476**

Texto original como enviado pelo/a autor/a

**A INOVAÇÃO DO AMV (ANIME MUSIC VIDEO) COMO EXPRESSÃO
PÓS-MODERNA DA CULTURA POP JAPONESA**

Marco Bellan¹

1. Resumo

Esse artigo tem como objetivo analisar um tipo de produção midiática específica, uma forma de expressão artística originada de diversos elementos e fenômenos dentro da pós-modernidade e da cibercultura: o AMV (*anime music vídeo*).

A convergência de diversos elementos culturais e técnicos, como a cultura pop japonesa, a disseminação do mundo virtual e a cibercultura, são alguns dos responsáveis pelo surgimento desses vídeos. A edição e a relação entre som e imagem se assemelham em muito ao videoclipe, a não ser pela utilização de cenas de anime ao som de uma trilha sonora, para exemplificar, esse artigo traz uma análise do AMV *Creative Black Space* o ganhador do “*Best in Show*”, da convenção Another Anime Com de 2009.

¹ Discente do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS, 2010-2011) Graduado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS, 2006-2009). E-mail: marcobellan@hotmail.com

O artigo apresenta de forma sucinta um apanhado de todos os conceitos chaves que orientam esse tipo de produção. Com essa conceitualização é possível analisar e traçar relações entre os elementos utilizados e a pós-modernidade, tratada como uma mudança na sensibilidade do homem.

Palavras-chave: Pós-modernidade, Cultura pop japonesa, Otaku, AMV (*anime music vídeo*).

2. Pós-modernidade e a Cibercultura

Ao olharmos o homem contemporâneo, notamos algumas características distintas de outras épocas da história como a maior velocidade da informação e a crescente efemeridade das coisas, associado ao avanço das tecnologias digitais que ocupam espaços de mediação nas relações comunicacionais e simbólicas.

O conceito de pós-modernidade está relacionado a uma transformação do homem industrial para o chamado homem pós-industrial. David Harvey discute a pós-modernidade como uma mudança de sensibilidade do homem, que pode ser notada a partir, sobretudo, da evolução da publicidade e do surgimento de uma sociedade baseada no espetáculo.

O que aparece num nível como o último modismo, promoção publicitária e espetáculo vazio é parte de uma lenta transformação cultural emergente nas sociedades ocidentais, uma mudança de sensibilidade para a qual o termo "pós-moderno" é na verdade, ao menos por agora, totalmente adequado (HARVEY, 1992:12).

Por exemplo, a cidade pós-moderna é vista não mais como sistema racional e organizado, uma forma fechada, mas sim como um organismo caótico que agrupa todos os tipos de elementos. Essa forma de entendimento da cidade pós-moderna se relaciona ao fato de ela estar povoada de signos e símbolos, muitos oriundos da publicidade, que tendem a causar certa entropia.

A pós-modernidade não procura sobrepor-se à modernidade. Ela se agrega à modernidade e a todas as outras eras do homem de uma forma superficial não referenciada, o chamado pastiche.

O significado da palavra pastiche vem de uma forma de imitação grosseira, aplicada anteriormente a arte. Aplicada à pós-modernidade, a palavra é associada à cópia, às colagens

de diversos elementos não propriamente relacionados entre si, à utilização de diversos estilos diferentes em novos contextos e, por fim, à multiplicidade de estilos, por exemplo, clássicos e modernos, coabitando em um único elemento.

O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara lingüística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma pratica neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento ainda existe uma saudável normalidade, lingüística (JAMESON, 1996:44).

Na arte pós-moderna, o conceito de artista como autor criador da obra, conforme se tinha até a modernidade, começa a ser colocado em xeque. O conceito de artista com o pincel e a tela dá lugar ao artista que cola elementos e constrói outros sentidos, usando muitas vezes objetos do cotidiano, como propagandas. Esse procedimento da colagem acaba por aproximar o velho e o novo, fazendo-os viver lado a lado em mistura heterogênea. De acordo com Harvey (1992:12) “Hoje em dia, é norma procurar estratégias ‘pluralistas’ e ‘orgânicas’ para a abordagem do desenvolvimento urbano como uma ‘colagem’ de espaços e misturas altamente diferenciados”.

Na pós-modernidade a colagem se adapta às várias representações da identidade do homem que, pensada antes como caráter unívoco, tende a se esgarçar e se multiplicar em diferentes frentes e desdobramentos. Suas diversas manifestações se complementam e se chocam cotidianamente: “O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto de não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas” (HALL, 2005:12). A existência dessas identidades é associada à multiplicidade de informação, ao capitalismo e à facilidade de comunicação, dentre outros fatores, que dão ao homem pós-moderno uma infinidade de escolhas, sejam elas baseadas nas informações, na comunicação ou no consumo.

As características da pós-modernidade que envolvem a fragmentação e a estética da colagem influenciam diretamente no cotidiano do homem, que usa suas múltiplas identidades no seu cotidiano de acordo com suas opiniões, gostos e escolhas.

Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de “supermercado cultural” (HALL, 2005:75).

Pode-se dizer que essa “fragmentação” é completada por uma “colagem” de diversas outras identidades disponibilizadas como uma espécie de “supermercado cultural”. Derivado de uma sociedade de consumo, o supermercado é um lugar que abriga diversos produtos essenciais para o homem pós-moderno. Pessoas entram, pegam seus carrinhos e trafegam por inúmeras prateleiras com diversos tipos de produtos, cada um com sua marca ou sua especificidade. A pessoa escolhe esse ou aquele produto por diversas razões como a identificação com a própria mercadoria ou por simples impulso.

Podemos traçar um parâmetro comparativo entre um supermercado, no seu sentido de disponibilidade de produtos e marcas, e a disponibilidade de identidades oriundas da pós-modernidade, em que cada pessoa pega diversas identidades nas prateleiras, de acordo com seu desejo de consumo.

Infinitos elementos, descobertas ou mudanças foram os causadores do surgimento do homem pós-moderno, porém um fator importante a ressaltar é que esses elementos não são simples produtos ou produtores de uma mudança, são resultados de relações entre descobertas, inovações e necessidades. Os avanços tecnológicos, que surgem a partir de necessidades do cotidiano do homem, mudam a rotina da sociedade e a forma de sociabilidade, é dessa relação com a tecnologia que surge o cenário da cibercultura.

André Lemos traça uma linha histórica da microinformática, a revolução técnica que possibilitou o nascimento do ciberespaço, com a finalidade de comunicação mediada pela máquina em uma grande rede. Lemos ressalta que só a revolução técnica não foi a responsável pelo nascimento da cibercultura, mas a técnica associada ao seu impacto na sociedade a partir de movimentos sociais em torno da microinformática.

Mais que simples inovações técnicas, o nascimento da microinformática (e da cibercultura) é fruto de movimentos sociais. Aqui parece uma nova lógica em relação às novas tecnologias digitais, onde a lógica tradicional cede, em

parte, o lugar a uma imagem lúdica, criativa, enriquecedora da informática (LEMOS, 2002:105).

A cibercultura é uma forma de cultura ambientada no ciberespaço que constitui uma área de interação e comunicação sem fronteiras na velocidade do imediato. O ciberespaço analisado por Pierre Lévy se propaga por meio de três princípios: interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva.

A interconexão é a relação universal do ciberespaço, para o qual cada computador deve estar situado dentro da rede global. Comunidades virtuais são um resultado da universalização da interconexão, a forma pela qual as pessoas no mundo virtual se relacionam e se comunicam com outras pessoas a partir de uma identificação ou afinidade. Inteligência coletiva é a finalidade do ciberespaço, a facilidade e velocidade da informação sendo usada para criar conhecimento. Essas possibilidades técnicas proporcionadas pela tecnologia não são as responsáveis pelas mudanças na sociedade, mas técnica, sociedade e pensamento se relacionam mutuamente.

Antes de ser uma cultura pilotada (de kubernetes, cibernética) pela tecnologia, trata-se, a meu ver, de uma relação que se estabelece pela emergência de novas formas sociais que surgiram a partir da década de 60 (a sociedade pós-moderna) e das novas tecnologias digitais (LEMOS; CUNHA, 2002:12).

A cibercultura e o crescimento do mundo virtual são alguns dos elementos que dão origem a formas de agrupamentos que só existem no mundo virtual, onde há um verdadeiro supermercado cultural (como exemplificado anteriormente). A junção desses elementos técnicos e tecnológicos é, em parte, os responsáveis pelo surgimento de uma tribo urbana chamada de otakus.

3. A Cultura Pop Japonesa e os otakus

A ocidentalização do oriente causada pela globalização deu origem a uma cultura híbrida, que não é ocidental nem oriental, mas uma junção globalizada, uma cultura pop chamada de *japanese pop*, ou JPop. Um dos elementos da base da cultura pop japonesa é o

mangá, presente no cotidiano de milhares de japoneses, sua popularidade se dá por inúmeros fatores como o preço baixo e a variedade de títulos, gêneros e estilos.

Entre os mangás e os quadrinhos ocidentais, podemos notar diversas diferenças. O quadrinho ocidental normalmente não tem construção cronológica linear, ou seja, o mesmo personagem pode estar em diversas histórias e tempos diferentes. Na maioria dos mangás, a narrativa é linear e seus personagens não aparecem em outras histórias ou fora do contexto de sua origem. Nos quadrinhos ocidentais, os personagens não têm tantos conflitos de identidade, ou de ordem moral (certo e errado), vilões e heróis tendem a não se confundirem. Os personagens dos mangás são mais humanos, em muitas vezes a linha divisória entre certo e errado pode se confundir, sua personalidade, seus desejos e vontades são fatores principais dentro das histórias, colocando muitas vezes seus feitos heróicos em segundo plano.

Além de serializadas, nas histórias dos animês e mangás o tempo não pára. Diferentemente dos desenhos e quadrinhos americanos, nos quais os heróis têm sempre a mesma idade e as histórias podem não se alterar com o tempo sendo até intermináveis, nas produções japonesas as histórias acabam (FARIA, 2008:8).

Para definir melhor as diferenças entre os quadrinhos ocidentais e os mangás, podemos dizer que um é o reflexo dos desejos e sonhos das pessoas, como atos heróicos, poderes para salvar o mundo onde sempre a justiça triunfa e, respectivamente, o outro é um reflexo da mente humana, seus erros, medos e dificuldades.

O estilo do desenho pode ser identificado em qualquer lugar do mundo pelos olhos grandes dos diversos personagens, pelas hachuras e, muitas vezes, a ausência de cores.

Os mangás deram origem a outros produtos estéticos midiáticos, como o anime que é uma animação com a mesma estética. Os animes ocupam grande parte da audiência das televisões japonesas podendo ser divididos em três formatos. Primeiramente é veiculado na televisão aberta na forma de série, seguindo os passos do mangá, são transmitidos com durações de aproximadamente 30 minutos semanalmente. Os OVAS são histórias curtas que ocorrem paralelamente às séries, normalmente sem um vínculo com a série ou os quadrinhos, com uma duração aproximada de 15 ou 20 minutos. *Movie* é o nome dado aos filmes da série,

uma produção específica para o cinema usualmente com uma história própria sem vínculo com a série da televisão aberta.

Esses padrões culturais podem ser vistos também na música pop japonesa, muito semelhante à música pop ocidental, com algumas particularidades, como a mistura de inglês e japonês nas letras de algumas composições.

Quanto à relação da cultura pop japonesa com a cibercultura, podemos notar que vem daí o surgimento da tribo urbana chamada de otakus. O termo em japonês significa “enclausurado” ou “fechado”, sendo usado para identificar pessoas que se fecham em seus quartos vivendo quase exclusivamente no mundo virtual. O nascimento do termo é apontado por Étienne Barral (2000) como *Homo Virtuens*.

O *Homo virtuens* vive por procuração, reivindica o direito de sonhar acordado. Melhor ainda, vive seus sonhos. Esse homem virtual, fascinado, não como Narciso por seu reflexo na água, porém, pela imagem de si próprio que lhe é enviada pela tela de sua televisão ou a de seu computador, não nascerá de uma proveta mas dos circuitos integrados de um computador multimídia (BARRAL, 2000:21).

Os otakus são fascinados por tecnologia, em grande parte, isso se deve à gigantesca variedade de produtos tecnológicos do Japão. Com essa facilidade de acesso as pessoas tendem a ficar cada vez mais tempo conectadas ao ambiente online repercutindo em seu comportamento e personalidade. Como estabelece grande parte das suas interações no mundo virtual, essa tribo urbana realiza trocas de saberes, se comunicam e frequentam comunidades específicas. Lévy (1999:127) define esse tipo de agrupamento como: “Sujeitos ligados por interesses, conhecimentos e projetos mútuos que cooperam entre si e realizam trocas independentemente de proximidades geográficas e filiações institucionais”.

Essa tribo urbana reunida e interagindo virtualmente vivem o que Maffesoli (2006) chama de “estar junto a toa”, ou seja, a socialização pelo lúdico. Isso significa estar conectado sem uma finalidade posta, a não ser para a realização exclusiva do exercício lúdico desprezioso. O termo “estar conectado”, muito comum aos otakus, significa participar das comunidades de desenhos, saber o que acontecerá nos próximos episódios, discutir opiniões

referentes aos animes, mangás, games e música pop. Ciberespaço é o local virtual onde as interações e os agrupamentos são estabelecidos, definido por Lévy como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (1999:92).

4. O AMV (*anime music vídeo*)

O AMV pode ser considerado um *fanfiction*, termo usado para designar criações de fans usando seus personagens favoritos, a disponibilidade de animes no ambiente online é um dos elementos que possibilitam o surgimento desse fenômeno. “O termo *fanfiction* foi originado da junção das palavras inglesas “fan” e “fiction”, referindo-se à produção ficcional feita por admiradores de determinada obra (COSTA, 2009:3)”.

O AMV é produzido a partir de colagens de cenas de animes ao som de uma música que tenha alguma relação com o anime, na visão do seu produtor. Sua forma de criação envolve relações próximas entre o anime e o estilo musical, pois todos são vinculados às preferências culturais e estéticas de seus criadores.

Aspectos da cibercultura dentro do amplo cenário da pós-modernidade convergem como os principais elementos que possibilitam essa forma de representação artística. A partir da disponibilidade da cultura pop japonesa no mundo virtual é possível notar a presença de otakus que se concentram em traduzir esses conteúdos para outras línguas como o português, tornando-o acessível a qualquer pessoa sem o conhecimento da língua japonesa. Essa atitude é normalmente feita sem a intenção de lucro sendo amplamente divulgada no ambiente virtual através de sites e comunidades.

Através do uso de um computador e de uma conexão à Internet, houve transformação do quarto do jovem em um espaço de exercício da individualidade, de acesso ao mundo exterior através da tecnologia sem a chancela dos pais ganha ares assustadores para muitos desses. Dentro desse espaço restrito, mas de posse de um computador conectado à Internet, o jovem é capaz de ter acesso a fotos, músicas e vídeos. Ele pode utilizar esse material para – reciclando-o através de edição, montagem, etc. – expressar seus gostos, sentimentos e valores. Um exemplo disso é o Anime Music

Video (AMV), vídeos feitos por aficionados editando trechos de suas animações preferidas, muitas vezes, com músicas de grupos de rock como Linking Park (LOURENÇO, 2009:5).

Além de poder ser considerado um *fanfiction*, de acordo com sua relação som/imagem o AMV pode ser considerado um videoclipe. Para entendê-lo, devemos decodificar os elementos que o compõem, saber de onde as cenas foram tiradas, sem esse conhecimento prévio, a junção das cenas com a música pode ser considerada um elemento único e não uma colagem.

Para o melhor entendimento acerca desse fenômeno midiático, exemplificaremos com a análise do AMV *Creative Black Space*², criado por Miles Klub, ganhador do prêmio “Best in show”, da convenção Another Anime Con 2009.

Primeiramente, o anime que originou as cenas chama-se *Bakemonogatari*, criado por Nisio Isin, tendo uma versão em mangá e, posteriormente, uma em anime. A história é relacionada ao cotidiano do personagem principal Koyomi Araragi, um estudante do ensino médio japonês que sobreviveu a um ataque de vampiros e acaba ganhando poderes, como conseguir ver no escuro e ter rápida regeneração de ferimentos. O enredo traz temas cotidianos, como virgindade, ciúmes, relações familiares, timidez e força de vontade, tudo associado a uma gama de elementos do folclore japonês como vampiros, fantasmas, figuras mitológicas e espíritos.

O foco principal da série gira em torno da confusa relação de Araragi com Hitagi Senjōgahara, colega de sala com ligações sobrenaturais e, formando um par romântico, enfrenta com ele muitos mistérios.

A música do AMV é uma versão de *Fuck You*, da banda Garfunkel and Oates, cantada por Ted e Stephanie Gooch personagens do seriado *Scrubs*, exibido pelo canal Fox com o nome de *Médicos e Estagiários* em sua adaptação para o Brasil. A série se passa no cotidiano de um hospital fictício chamado de Sacred Heart e mostra a vida profissional e pessoal de diversas pessoas narradas pelo estagiário John Dorian. Stephanie Gooch toca seu instrumento de corda chamado de “ukulele” para as crianças do hospital, lugar onde conhece

² <http://www.youtube.com/watch?v=53ns0QdpZPw>

Ted, o advogado frustrado que, ao longo da série, mostra-se uma pessoa tímida que só pensa no trabalho, tornando-se um homem paranóico com processos.

As cenas do anime se unem à música da série na produção *Creative Black Space*. Nessa produção, Araragi está com Senjōgahara em um playground japonês, quando os dois começam a cantar a música. Miles Klub fez a edição das cenas de acordo com o movimento da boca dos personagens do anime para que parecesse que estivessem cantando a música *I like you* do seriado. A sincronia das cenas com a música presentes no AMV é tão grande que, sem o conhecimento acerca dos elementos que o compõem, seria facilmente considerado uma produção única e não uma colagem.

A edição tem uma finalidade narrativa, sendo que a letra da música e a estrutura de diálogos são os elementos que orientam a montagem. Com a narrativa do AMV é possível notar um conjunto de significados que formam o discurso. Para exemplificar, os primeiros segundos mostram uma sequência de tomadas e cenas em que os dois personagens se encontram em um parque de diversões antes de começarem a cantar.

A motivação do criador Miles se dá pela afinidade com a série de televisão e com o anime. “Eu tive essa idéia cerca de uma semana antes da AWA³. Eu adoro Scrubs e Bakemonogatari e é tão interessante e diferente colocar os dois juntos, eu pensei que a relação entre Araragi e Senjougahara se refletiu muito bem nesta canção”, comenta Miles Krubs a respeito de seu AMV.

Essa prática de juntar coisas que não parecem ter uma relação, formando um único produto é uma característica da pós-modernidade associada também à interatividade vista na cibercultura.

Uma das inúmeras relações do AMV *Creative Black Space* com a pós-modernidade é a utilização do *pastiche* descrito por Jameson (1996), pois ele faz uma referencia superficial sobre a série de televisão e sobre o anime, ele não traz a uma relação profunda com a narrativa original, pois mostra apenas os dois personagens principais cantando.

Podemos relacionar também a *colagem/ montagem* apontada por Harvey (1992) que traça uma relação dos conceitos da pós-modernidade com elementos da cultura e sociedade, apoiando-se nesses conceitos o *desconstrucionismo* (Harvey aput Heidegger e Derrida) ganha um papel importante em sua relação com o AMV.

³ “Anime Weekend Atlanta” evento de anime

O desconstrucionismo é menos uma posição filosófica do que um modo de pensar sobre textos e de “ler” textos. Escritores que criam textos ou usam palavras o fazem com base em todos os outros textos e palavras com que deparam, e os leitores lidam com eles do mesmo jeito. (HARVEY, 1992:53).

A cibercultura como foi mostrada é um elemento primordial para o surgimento desse tipo de expressão artística, porém um elemento específico merece um apontamento, a *interatividade*, sendo que ela tem um papel fundamental em sua produção. Podemos definir interatividade como “a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” (LEVY, 1999:79), receber a mensagem passada pelo anime e a partir daí montar, recombinar e criar o desenho transformando-o em um AMV pode ser considerado uma forma de participação ativa na mensagem.

5. Considerações Finais

O AMV é uma produção relacionada a diversos aspectos da cibercultura, da globalização da cultura pop japonesa e de sua disponibilidade no mundo virtual, sendo ainda uma manifestação criativa e inovadora da pós-modernidade. É possível entender o surgimento e o discurso dessa expressão artística a partir de sua relação com a pós-modernidade enquanto mudança, como cita Huyssen: “(...) uma notável mudança nas formações de sensibilidade, das práticas e de discurso que torna um conjunto pós-moderno de posições, experiências e propostas distinguível do que marcava um período precedente” (1984:20).

Essa forma relação com a mensagem que orienta o surgimento do *fanfic* (COSTA) pode ser chamada também de “*Remix*” (SEGGERN apud KNOBEL; LANKSHEAR, 2008: 22) de imagens diretamente relacionado à colagem, montagem, pastiche e interatividade.

As feições da cultura pop japonesa podem ser analisadas a partir do conhecimento a respeito das relações com a pós-modernidade e de como essa cultura é difundida, nesse caso, sua disseminação pelo mundo virtual com a expansão da cibercultura.

Os otakus podem ser considerados uma tribo urbana (MAFESSOLI) ou comunidade estética (BAUMAN) cujo ambiente de relacionamento se restringe quase unicamente ao mundo virtual. Essa permanência assídua nas relações tecnológicas é um dos fatores que orientam o surgimento do AMV, pois seus criadores usam elementos do mundo virtual (séries, animes e músicas) como matérias-primas. Daí importante, para o entendimento desse

produto midiático, o conhecimento dos elementos que o compõem e de suas fontes na cultura pop japonesa, considerando que apenas otakus (produtores e consumidores dos AMVs) têm esses mecanismos de decodificação.

6. Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual**. São Paulo: Senac, 2000.

COSTA, S. M.. **Fanfiction: a manifestação do leitor como produtor textual na internet**. In: II Simpósio de Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã, p. 684-702. Bauru: LECOTEC, 2009.

FARIA, Mônica Lima de . **História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês**. Actas de Diseño, v. 5, p. 150-157, 2008.

JAMESON, Fredric. **Pos-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo. Atica, 1996.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. **Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization**. In: Journal of Adolescent & Adult Literacy 52(1) September 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 1992.

HUYSSSEN, Andreas. **Mapeando o pós-moderno**. In HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org), p. 14 - 80. Foi modernismo e Política, Rio de Janeiro, Rocco, 1991.

LEMOS, Andre; CUNHA, Paulo. (org) **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003

LEMOS, Andre. **Cibercultura: tecnologia e vida cultural social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LOURENÇO, André L. C.. **Aficionados por Cultura POP Nipônica: Tecnologia como recurso para a representação de si**. In: VIII Reunión de Antropología del Mercosur (RAM), Buenos Aires, 2009.

LUYTEN, Sonia. **Cultura pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.