Universidade de São Paulo
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Antropologia
Programa de Pós-graduação em Antropologia Social

***Otakur:* um Sujeito entre Dois Mundos**

Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade

Victor Eiji Issa

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de mestre, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Sylvia Caiuby Novaes.

Versão corrigida

São Paulo
2015

À minha família.

Resumo

Os personagens centrais desta pesquisa são os *otakus*, que podem ser descritos como fãs aficionados por mangás e animes, que passam boa parte de seu tempo entretidos com estes elementos (além de alguns outros) da cultura pop japonesa, vínculo este que exerce influência sobre sua visão de mundo e sobre o modo como agem em seu cotidiano. O foco central da pesquisa será a busca pela compreensão da relação existente entre ficção e realidade. Parto da ideia de que a ficção não é um simples produto do contexto sociocultural no qual é produzida: de fato é fruto deste contexto, porém na medida em que apresenta uma leitura, um modo de ver que extrapola os limites da realidade, ela pode ser vista como um agente ativo, transformador, como um agente que estimula a construção de novas percepções sobre o mundo que nos cerca.

Palavras-chave: *Otaku*, ficção, *mangá*, *anime*, Antropologia Social.

Abstract

The central characters of this research are the *otakus*, who can be described as fans of mangá and anime, who spend much of their time entertained with these (and some others) elements of Japanese pop culture, a linkage that influences their worldview and the way they act in their daily lives. The central focus of the research is the quest for understanding the relationship between fiction and reality. My assumption is the idea that fiction is not simply a product of the sociocultural context in which it is produced: in fact it is a product of this context, but as it is a way of reading, a way of seeing, which goes beyond the limits of reality, fiction may be thought of as an active agent, transformer, an agent that stimulates the construction of new insights about the world around us.

Key words: *Otaku*, ficção, *mangá*, *anime*, Antropologia Social.

Agradecimentos

Agradeço a Deus e a meus pais pela vida que me deram. Espero que meu pai, Fumio, onde quer que esteja, e minha mãe, Lucia, felizmente ainda aqui na Terra, saibam que lhes sou grato pelo cuidado e carinho.

A minha avó, dona Rosália, sempre presente em minha vida.

A todos aqueles que me ensinaram algo. Em especial, agradeço a Sylvia Caiuby Novaes, minha orientadora, que, mais do que ensinamentos e conselhos, me ofereceu também suporte nos momentos difíceis, de forma atenciosa e com muita generosidade. Sempre admirei a forma como ela consegue harmonizar um espírito enérgico com um ouvido paciente, um pulso firme e uma mão amiga.

Outros professores que não poderia deixar de citar aqui são: Rose, Franci, Lilia e John. Intelectuais que se destacam não só pelo que produziram, mas por seu caráter, seu coração. Sempre me trataram de forma atenciosa e generosa.

A todos os meus amigos. Em especial, a Eidy (e família), Thomas, Samantha, Renato, Hikaru, Francisco Clairton, Luís, Sérgio (e família), Auro, Vitor, Cida, Edu (e família) e Emílio, que sempre estiveram presentes, principalmente nas horas mais difíceis.

A Cristine, Kauã, Luan, Oscar e Taira, amigos cujas contribuições foram fundamentais para a realização desta pesquisa.

Ao pessoal do LISA: Mariana, Paula, Ricardo e Leo. Pessoas sempre dispostas a ajudar.

Às moças do departamento de Antropologia: Soraya, Rose e Ivanete.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa concedida entre maio de 2012 e abril de 2014.

Enfim, agradeço a todos que, de alguma forma, me ajudaram.

Lista de Figuras

Fig.1: <i>Companheiros de classe</i>	p. 17
Fig.2: <i>Curtindo a liberdade</i>	p.18
Fig.3: <i>“Eu visto a camisa!”</i>	p.18
Fig.4: <i>Quarto otaku</i>	p.19
Fig.5: <i>Igual coração de mãe</i>	p.19
Fig.6: <i>Registros</i>	p.20
Fig.7: <i>Amigos inseparáveis</i>	p.20
Fig.8: <i>Passatempo</i>	p.21
Fig.9: <i>Cena do anime Neon Genesis Evangelion</i> , de Hideaki Anno	p.25
Fig.10: Pág. do mangá <i>Neon Genesis Evangelion</i> , de Hideaki Anno	p.26
Fig.11: Pág. do mangá <i>Puella Magi Madoka Magica</i> (1), de Gen Urubochi	p.27
Fig.12: Pág. do mangá <i>Puella Magi Madoka Magica</i> (2), de Gen Urubochi	p.28
Fig.13: Pág. do mangá <i>Vagabond</i> (1), de Takehiko Inoue	p.29
Fig.14: Pág. do mangá <i>Vagabond</i> (2), de Takehiko Inoue	p.30
Fig.15: Pág. do mangá <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> (1), de Massami Kurumada	p.31
Fig.16: Pág. do mangá <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> (2), de Massami Kurumada	p.32
Fig.17: Pág. do mangá <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> (3), de Massami Kurumada	p.33
Fig.18: Foto tirada no evento Anime Friends 2012	p.109
Fig.19: Foto tirada no evento Anime Friends 2013	p.111
Fig.20: Foto tirada no evento Anime Friends 2012	p.111
Fig.21: Foto tirada no evento Anime Party 2012	p.112
Fig.22: Foto tirada no evento Anime Dreams 2013	p.112
Fig.23: Foto tirada no evento Ressaca Friends 2012	p.113
Fig.24: Foto tirada no evento Ressaca Friends 2012	p.113
Fig.25: Foto tirada no evento Anime Friends 2013	p.113
Fig.26: Foto tirada no evento Anime Friends 2012	p.113
Fig.27: Foto tirada no evento Anime Friends 2012	p.114
Fig.28: Foto tirada no evento Anime Friends 2012	p.114

Fig.29: Foto tirada no evento Anime Friends 2012	p.114
Fig.30: Foto tirada no evento Anime Dreams 2013	p.115
Fig.31: Foto tirada no evento Anime Friends 2013	p.115
Fig.32: Foto tirada no evento Anime Party 2013	p.115
Fig.33: Foto tirada no evento Anime Dreams 2014	p.115
Fig.34: Foto tirada no evento Anime Friends 2013	p.116
Fig.35: Foto tirada no evento Anime Dreams 2014	p.117
Fig.36: Foto tirada no evento Anime Fantasy 2012	p. 121
Fig.37: Foto tirada no evento Anime Friends 2013	p. 132
Fig.38: Card da personagem Misty, do anime <i>Pokémon</i>	p.132
Fig.39: Foto tirada no evento Anime Friends 2013	p.133
Fig.40: Cena do anime <i>Pokémon</i> , de Takeshi Shudo	p.133

OBSERVAÇÃO: As imagens presentes nesta dissertação possuem caráter ilustrativo, sem fins comerciais, não constituindo ofensa aos direitos autorais de seus proprietários, estando de acordo com o artigo 200 da Constituição de 1988 e com o artigo 46 da lei 9.610/1998 que regula os direitos autorais e afirma: “Não constitui ofensa aos direitos autorais: (...) III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra; (...) VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores. A manifestação do pensamento, criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo, não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição”.

Sumário

Agradecimentos	pág. v
Lista de figuras	pág. vi
Apresentação	pág. 01
Parte I: Palavras-chave	pág. 04
Cap. 1: Os <i>Otakus</i>	pág. 05
Cap. 2: Mangás e Animes	pág. 23
Parte II: Ficção e Realidade	pág. 45
Cap. 1: A Magia da Ficção	pág. 49
Cap. 2: “Meu filho vai se chamar Gohan”	pág. 59
Cap. 3: Conexão	pág. 70
Cap. 4: Entre Dois Mundos	pág. 84
Parte III: Dramatização	pág. 108
Cap. 1: <i>Eventos de Anime</i>: Rituais <i>Otaku</i>	pág. 109
Cap. 2: A Prática do <i>Cosplay</i>	pág. 130
Considerações finais	pág. 137
Referências bibliográficas	pág. 140

Apresentação

No mundo contemporâneo, não são poucas as pessoas que – seja por meio de livros, revistas, da televisão ou da internet – passam boa parte de seu tempo entretendo-se com filmes (os *feature films*), seriados, telenovelas, mangás, animes, romances etc. Podemos, numa palavra, definir estas formas de entretenimento: são ficções. A ficção é, em nossa sociedade, um importante veículo de comunicação. Não só de comunicação, mas também de interação e aprendizado.

Neste trabalho, procuro mostrar como a ficção pode atuar como um “espelho” – que reflete – e como um “espelho mágico” – que transforma – ideias, emoções, sentimentos... experiências (para usar uma só palavra) pelas quais os sujeitos passam no decorrer de sua vida: eis a ideia que é a pedra-angular deste estudo. Faço uso da metáfora do “espelho” pensando nas análises de Clifford Geertz sobre os diversos *textos* existentes numa cultura. Os *espelhos mágicos* são uma metáfora cunhada por Victor Turner (1982) em suas reflexões sobre o poder que as performances exercem numa sociedade. Nesta pesquisa me propus a articular as teorias destes e alguns outros autores para refletir sobre a relação – que chamo de *diálogo* – existente entre ficção e realidade.

Optei pela metáfora do “diálogo”, pois este termo se refere a uma mensagem enviada por um emissor e que recebe uma resposta por parte do receptor (sem esta estaríamos falando de um monólogo). A meu ver, nossa relação com o universo da ficção é uma “viagem” de ida e volta: vemo-nos refletidos no universo da ficção, porém este universo fornece imagens que nos transformam. A realidade é a fonte na qual encontramos as referências simbólicas através das quais “lemos” as ficções; porém, estas nos fornecem novas referências que influem em nossa maneira de pensar, sentir e agir.

O contexto que escolhi como referência para construir minha análise é o *mundo otaku*, mais especificamente o dos *otakus* que vivem em São Paulo. Qual a razão desta escolha?

A característica mais marcante dos *otakus* é a grande proximidade que estes sujeitos têm com o universo dos mangás e animes. Dentre as várias peculiaridades que os distinguem, ao longo deste estudo serão destacadas duas delas: seu vínculo especial com o universo da ficção e um jeito de ser que lhes é bem característico. Percebê-las foi fundamental para que eu pudesse formular a análise que aqui estou propondo. É o pressuposto de que há uma relação entre estas duas características que me fez pensar sobre a possibilidade de existir um *diálogo* entre as experiências vividas por estes sujeitos e as diversas referências simbólicas que encontram no mundo da ficção.

Nesta pesquisa parto do princípio de que a ficção fornece referências que expressam experiências que o indivíduo percebe em si e no mundo a sua volta. Ao mesmo tempo em que apresenta experiências com as quais o sujeito se identifica – e nesse sentido atua como um *espelho* –, ela fornece novos símbolos, que influem na maneira dele pensar, sentir e agir – é nesse sentido que atua como um *espelho mágico*.

Esta dissertação está dividida em três partes.

Na primeira parte defino alguns termos que considero essenciais para situar o leitor na reflexão proposta ao longo deste trabalho. Esta parte é composta por dois capítulos: no primeiro capítulo, apresento um panorama geral do que podemos considerar como mangás e animes. Digo, “panorama geral” pois estamos falando de um universo mais complexo do que se imagina. Há uma grande variedade de tipos de mangás e animes dentre os quais os *shonen* (aqueles voltados para um público jovem masculino), os *shoujo* (voltados para o público feminino), os *yayoi* (que mostram romances homossexuais) e os *hentai* (com conteúdo pornográfico) são os mais conhecidos. Não entrei em detalhes no que diz respeito a estas especificidades. Procurei conceituar de forma concisa o que são estes tipos de ficção. No segundo capítulo defino o que, no Brasil, significa ser um *otaku*. Neste capítulo apresento um levantamento conciso dos trabalhos mais significativos que tratam do tema – os *otakus* – e também busco mostrar minha própria abordagem, fruto do processo de construção de minha etnografia sobre o *mundo otaku*.

É na segunda parte que desenvolvo uma análise de cunho mais teórico. Nela, apresento experiências de vida vividas por três *otakus* que conheci e com quem pude construir uma relação mais próxima ao longo do processo de pesquisa. Esta parte conta com quatro capítulos. Nos três primeiros apresento as histórias de Oscar, Luan e

Cristine. No quarto capítulo, abordo de forma mais detalhada os conceitos e teorias que nortearam minhas reflexões ao longo desta pesquisa.

Na terceira parte falo sobre os *eventos de anime* e sobre a prática do *cosplay*. Um leitor que já tenha certa familiaridade com o *mundo otaku* poderá até se perguntar a razão de eu não ter abordado este tema logo na primeira parte, já que são elementos de grande importância na construção da identidade, individual e coletiva, de um *otaku*. Justifico tal escolha afirmando que, neste trabalho, encaro os eventos de anime, como rituais, como *momentos liminares*, e a prática do *cosplay* como uma *performance* que age como meio de expressão muito importante para um *otaku*. Para que se compreenda esta minha abordagem, faz-se necessário entender os conceitos e ideias que desenvolvo na Parte II. Espero que após ler este trabalho, o leitor concorde que esta foi a forma mais coerente de apresentar e discutir estes temas.

Ressalto que o grande objetivo deste trabalho é refletir sobre a relação que há entre ficção e realidade. Refletir sobre como imergimos em um mundo de onde voltamos transformados. Os *otakus* serão nossos guias nesta viagem que proponho fazer junto a você, leitor.

Parte I
Palavras-chave

Capítulo 1

Os *Otakus*

I

Você conhece o bairro da Liberdade, localizado na região central da cidade de São Paulo? É um bairro famoso por ser um local que ao longo de décadas construiu, e ainda mantém, uma imagem associada ao Oriente. Bem, mas independentemente da resposta dada à pergunta acima, caso algum dia esteja andando por essa região, tente vivenciar a experiência que proponho a seguir.

Procure ir de metrô. Desça na estação que leva o nome do bairro – Liberdade – e, assim que passar pela catraca, a única da estação, vire à esquerda. Andando alguns passos, vai se deparar com uma escada. Assim que subir alguns degraus desta escada, verá alguns bancos.

Já comece a ficar atento: se for um fim de semana, é quase certo que haverá pequenos – dependendo do dia e do horário poderão ser grandes – grupos de pessoas, em sua maioria jovens. Se estes bancos e a praça onde esta escada desemboca (a Praça da Liberdade) estiverem vazios, siga andando. A partir da escada, siga em frente alguns passos e vire à direita. Sairá na rua Galvão Bueno. Mantendo-se na calçada da direita, logo vai encontrar um shopping, o maior da rua. Entre nele. Nos fins de semana ele sempre está lotado.

Seja nos bancos próximos à escada do metrô, seja neste shopping, olhe para as pessoas que circulam por estes espaços. Lance um olhar atento a elas. Perceberá que algumas se destacam por certos detalhes. Vejamos quais são.

Repare primeiro na região superior, na cabeça delas: veja se estão usando algum chapéu ou touca diferente daqueles que está acostumado a ver. Se não estiverem usando nada na cabeça, veja a cor dos cabelos, se não estão pintados ou se apresentam mechas coloridas com cores mais exóticas (um vermelho chamativo, ou azul ou roxo). E ainda,

se não estiverem pintados, repare se os cabelos apresentam cortes excêntricos, ou se forem compridos, se estão desajeitados, rebeldes.

Agora, desça um pouco o seu olhar. Repare nas camisetas ou blusas que tais pessoas estão vestindo. Tente encontrar desenhos em suas roupas, em geral estampas grandes e coloridas, com desenhos de alguma pessoa, animal, ou um ser que você não consegue identificar, mas não importa o que esteja desenhado, repare se a figura tem olhos grandes. E atente também para o estilo do desenho, se ele é feito em traços diferentes daqueles encontrados nas histórias da Turma da Mônica, do Snoopy, Bob Esponja ou nos *comics* (Super Homem, Homem Aranha, Batman etc.). Ainda olhando na região do tronco, moças ou rapazes, veja se usam algum tipo de acessório: se usam algum tipo de colar, mas bem diferente de uma joia ou bijuteria comum... tente perceber se nestes acessórios há algum símbolo, um desenho, ou algum objeto (uma espada, um cajado, ou uma arma, entre outros).

Olhe agora para as costas destas pessoas. Veja se estão usando mochilas. Se estiverem, me arrisco a dizer que serão da cor preta. Veja se nestas mochilas há uns acessórios pequenos e redondos, conhecidos como bottons, com algum desenho, em geral do mesmo estilo daquele que você percebeu nas estampas das camisetas ou com fotos de artistas ou bandas orientais (em geral japonesas ou coreanas).

Se conseguir se sentar, ou ao menos se posicionar perto destas pessoas, tente escutar sua conversa. Perceba se frequentemente aparecem palavras estranhas, mas que parecem ser de origem japonesa, ou se você não tem noção alguma de japonês, se ao menos parecem ser palavras de algum lugar do oriente. Repare se elas não se referem umas às outras por meio de apelidos, em geral nomes exóticos, não necessariamente palavras orientais. Após seu ouvido estar mais acostumado com estas palavras diferentes, repare no enredo, no fluxo da conversa. Repare se parecem estar narrando, ou comentando os acontecimentos, ou ainda tentando prever o final de uma história.

Meu caro (a), se você constatou todos ou boa parte destes fatores nas pessoas que observou, é bem provável que você tenha se deparado com *otakus*.

II

Por meio da experiência que acabei de propor procurei, de um jeito descontraído, descrever algumas características recorrentes entre as muitas pessoas com quem conversei, ao longo desta pesquisa. É claro que não podemos tomar este conjunto de traços descritos como um padrão e sair por aí rotulando pessoas. Muitas pessoas com quem tive contato e se consideram *otakus*, seja por timidez, por gosto pessoal, ou outra(s) razão(s), não agem, interagem, ou se vestem da forma descrita acima. Outras, apresentam um ou vários desses traços, mas não se consideram *otakus*. A meu ver, isso se deve ao fato de que o termo “otaku”, para algumas pessoas, traz consigo uma imagem um tanto quanto pejorativa. Falaremos mais sobre isso adiante. Por ora, o que nos interessa é entender melhor o que, no Brasil, significa ser um *otaku*.

A primeira coisa a se destacar ao se falar sobre os *otakus* é: aqui no Brasil este grupo se identifica por meio de uma ressignificação de um termo japonês. “*Otaku*” é um termo que não possui uma tradução inteligível para o português. Literalmente, significa “seu lar”. No Japão este termo tem um sentido pejorativo, designando indivíduos que vivem enclausurados em suas casas, obcecados por seus hobbies. Lá, esta paixão por determinado assunto é quase uma obsessão, atingindo um nível que nós brasileiros veríamos como patológico. A pessoa de fato se isola da sociedade.

Não há informações precisas sobre quando e como este termo passou a ser usado no Brasil, porém o que se pode afirmar é que o modo como se vê um *otaku* é bem diferente nos dois países.

O livro *Otaku – os Filhos do Virtual* (2000), de Étienne Barral, é uma boa referência para quem quer entender melhor o que significa ser um *otaku* no Japão. Barral procura mostrar como as pressões exercidas pela sociedade japonesa sobre os indivíduos são a principal razão para o surgimento do “fenômeno otaku” (termo usado pelo próprio autor). Tanto que o título do livro é baseado na ideia de que os *otakus* encontram no universo da ficção o conforto de um carinho materno, de um abraço paterno, sensações que lhes faltam em sua vida cotidiana, já que os adultos japoneses vivem imersos em seus escritórios. A análise por ele apresentada, é fruto de uma reportagem investigativa realizada no Japão, país onde o autor vive desde 1986.

Barral destaca que no Japão o termo *otaku* foi usado pela primeira vez em 1983, por Nakamori Akio, para classificar um fenômeno que começava a surgir no Japão:

jovens que possuíam hobbies exóticos e preferiam viver isolados em seus quartos, mantendo um “contato virtual” com a realidade. Só relacionavam-se com pessoas que compartilhavam seus hobbies.

Basicamente, o autor explica este isolamento como uma fuga da realidade. Tenho plena consciência de que a realidade estudada por Barral é muito diferente da que eu me propus a estudar – tanto que já comecei este capítulo destacando que “*otaku*” é um conceito que, no Brasil, traz consigo um conjunto de significados bem distinto daqueles acionados quando usado no Japão – porém, ao ler sua análise me perguntei se ao invés de ser interpretada como uma “fuga” das pressões que a sociedade exerce, a relação que o *otaku* estabelece com o universo da ficção não poderia ser pensada como uma “busca” do sujeito por elementos, símbolos com os quais se identifica e que lhe permitem construir uma identidade própria, diferenciada. Ou seja, não olhar para eles como agentes passivos, mas sim ativos. Aliás, foi este “desconforto” provocado pela leitura deste livro, o pontapé inicial para a formulação das ideias que aqui apresento.

Como disse, neste capítulo, o objetivo central é esclarecer ao leitor como, no Brasil, o termo *otaku* é interpretado. Porém, antes de prosseguir convém fazer mais um esclarecimento sobre o significado de “*otaku*” no Japão. Em sua dissertação de mestrado *Mangá e a Transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*, Gustavo Furuyama compara brevemente o emprego deste termo nos dois países. O autor escreve:

Traduzindo para o inglês seria o equivalente a “nerd”. No Japão esse termo é usado para designar uma pessoa que é fanática por algum assunto. De uma forma geral, essa pessoa acaba sendo aquela que não gosta de muito convívio social, que se isola do mundo e por isso, quando crianças, sofrem com a intolerância dos amigos. Geralmente são tímidos e acabam criando seu próprio mundo. Dentre os tipos de otakus existe o “mangá otaku” que seria o fanático por mangás e animês. No Brasil o termo “otaku” é usado para definir uma pessoa fanática por mangá, não sendo um termo genérico para uma pessoa aficionada por algo. Identificar um otaku brasileiro é uma tarefa relativamente simples porque é muito nítida a paixão da pessoa pelo mangá e você poderá ver as mesmas pessoas nas feiras de quadrinhos japoneses. Tão forte é a identificação entre os otakus brasileiros que todo o modo de vida acaba sendo semelhante, desde roupas até preferências gastronômicas. De certa forma, hoje em dia, no Brasil, o termo acabou por ter um caráter pejorativo, se aproximando do nerd citado, mas um pouco da culpa é dos próprios designados, pois se comportam diferentemente do resto da sociedade.

Da análise dos fatos e entendendo o conceito e uso da palavra “otaku” nos dois países, podemos concluir que um otaku brasileiro equivale a um japonês não mangá-

otaku, tamanha é a presença do mangá na vida do povo japonês. (FURUYAMA, 2008, pp. 39-40)

O trecho acima mostra a diferença entre o uso do termo nos dois países. Em nosso país é relacionado a pessoas aficionadas por cultura pop japonesa, enquanto no Japão é usado para se referir a pessoas aficionadas por qualquer assunto (jogos ou um determinado jogo, séries, esportes, carros etc.).

A descrição apresentada por Furuyama é bem clara e direta. Porém, senti certo incômodo com o modo como o autor descreve um *otaku* brasileiro. Comentarei os pontos que me incomodaram e, a partir destes comentários, adentrarei especificamente na questão do que significa, na minha opinião, ser um *otaku* no Brasil. Gostaria de deixar claro que estou ciente do fato de que Furuyama, em seu trabalho, não tem por objetivo empreender uma análise sobre os *otakus* e talvez isso tenha acarretado nos fatores que vou comentar abaixo. Em toda a sua dissertação, a única parte em que encontrei algum comentário sobre o termo “*otaku*” foi o trecho citado acima. Mas, como a minha dissertação tem como personagens centrais os *otakus*, me vejo na obrigação de evitar alguns mal entendidos que poderiam advir desta citação.

Começo afirmando que não há nenhum ponto na descrição feita por Furuyama que possa ser tomada como um erro. Ele não escreveu nenhum absurdo. Porém, o primeiro ponto e o que mais me incomodou foi o modo como a descrição foi apresentada. Quando ele afirma que o termo tem um caráter pejorativo e, principalmente, quando afirma que “um pouco da culpa é dos próprios designados, pois se comportam diferentemente do resto da sociedade” (idem). O termo “culpa” dá a impressão que um *otaku* no Brasil não gosta de ver visto como tal. E mais: que eles são vítimas, e não agentes construtores de uma “identidade *otaku*”. De fato, há um pouco desse caráter pejorativo. Muitos *otakus* com quem conversei afirmam já terem sido alvo de alguma brincadeira ou discriminação na escola, no trabalho, na rua, ou mesmo em casa, pelo seu modo de ser. Mas, o ponto que quero destacar é: a maioria deles encara este modo como *o seu* modo de ser. Eles, ainda que às vezes se sintam incomodados, não buscam esconder ou se comportam desta maneira que lhes é tão peculiar de forma involuntária, inconsciente, fazendo com que sejam enquadrados, sejam vistos pelos outros como *otakus*. Não. O fato de serem visto como *otakus* não é tido como um fardo, mas sim como uma meta. Eles assumem uma identidade, eles querem mostrar à sociedade que são *otakus*. Por isso usam toucas, por isso “vestem a camisa” (e esta

expressão pode ser interpretada nos dois sentidos, no figurado e no literal) de seus personagens etc. A maioria daqueles com quem tive contato são *otakus* assumidos.

Outro ponto que me provocou certo incômodo, este de menor relevância, é quando Furuyama escreve que o que define um *otaku* no Brasil é sua paixão por mangás. A afirmação não está errada, apenas incompleta. Além dos mangás, outras paixões comuns entre aqueles que se dizem *otakus* são: animes, J-pop (música pop japonesa), J-rock, K-pop (música pop coreana), novelas japonesas e coreanas (em vez de “novela”, termo associado a “coisa de velho”, os *otakus* preferem usar o termo “dorama” (da palavra “drama”). Volto a afirmar: a citação acima não contém nenhum absurdo. Em essência, o que define um *otaku* é sua relação com o mundo dos mangás e animes, aliás este é o fato que, como veremos ao longo deste trabalho, engendrou a reflexão central desta dissertação, que é a relação entre os universos da ficção e da realidade. Quanto à leitura de mangás, ainda que esta ação faça parte do cotidiano de uma pessoa, isso não a torna, automaticamente, um *otaku*. Além disso, muitos *otakus* não lêem mangás, preferem apenas ver animes pois têm preguiça, ou não gostam de ler. Outro fator a se destacar é que esta paixão por mangás e animes, ficções de origem japonesa, leva a um interesse por parte destas pessoas por outros elementos da cultura japonesa, como os citados acima: j-pop, doramas... além de outros como a história do Japão, os valores desta sociedade, sua culinária (por exemplo, o caso do leite de soja com sabor de frutas, que é vendido em saquinhos, encontrado na região da Liberdade ou em lojas especializadas em produtos japoneses, considerado a bebida dos *otakus*) etc.

Porém, cabe destacar novamente que não podemos sair por aí rotulando pessoas. Muitas pessoas gostam de ouvir j-rock e/ou j-pop, assistem doramas, mas mesmo assim não se consideram *otakus*. Muitas, mesmo dizendo que gostam de alguma(s) série(s) de anime, ou de algum(s) mangá(s), não aceitam ser consideradas *otakus*.

Espero estar conseguindo atingir meu objetivo de mostrar ao leitor esta complexa rede de fatores que constroem a identidade de um *otaku* no Brasil. Prossigamos analisando a tese de doutorado de Carlos Alberto Machado, intitulada *Processo Sócio-educativos dos Animeencontros*.

“Animeencontros” é o termo que Machado prefere usar para se referir aos eventos de fãs de anime, ocasiões que são de grande importância para quem busca desenvolver um trabalho sobre *otakus* que envolva pesquisa de campo. Adiante apresentarei um capítulo dedicado a uma análise destes eventos. Cabe aqui esclarecer

que neste trabalho opto por utilizar o termo “eventos de anime”, modo como os próprios *otakus* paulistanos preferem se referir a estas ocasiões.

Em sua tese o autor procura mostrar como os eventos de anime são momentos de grande importância para a formação destes jovens, aficionados por mangás e animes. Tal importância se deve ao fato de que esses eventos constituem momentos especiais nos quais estes jovens desenvolvem atividades por meio das quais constroem, coletivamente, uma identidade própria com base no universo dos mangás e animes. Uma identidade construída em torno do que o autor denomina uma “cultura otaku”. Fruto de várias idas a campo em diversos eventos realizados em diferentes regiões do Brasil, o trabalho de Machado é notável por nos mostrar os processos que levam à construção e os elementos que nos permitem perceber a existência de uma “cultura” diferenciada. Ao definir esta ideia, o autor escreve:

A leitura regular de mangás; o conhecimento de quase tudo o que diz respeito aos animes – sua história, seus criadores, os personagens e sua evolução, diferenças da narrativa e modos de endereçamento; uma lógica interna dos animeencontros, com suas regras, hierarquia, ritualidades, formas de organização do tempo e formas exclusivas de comunicação; a adaptação de uma linguagem asiática, como o japonês; canções e danças exclusivas – para-para, matsuri-dance e matsuri-odori; a apropriação livre de jogos milenares, adaptando ou simplificando suas regras; moda e estilo próprio de se comportar, dentro e fora dos eventos; uma progressiva sofisticação da prática do cosplay, como processo de passagem para uma posição mais elevada na hierarquia daquela cultura; o uso extenso e intenso da internet para se ter acesso aos animes prediletos antes que sejam exibidos na televisão e para trocar idéias sobre séries e personagens preferidos, numa linguagem pictórica compreendida e valorizada apenas pelos nativos, são indícios importantes das especialidades disto que vem sendo denominado como “cultura otaku”. (MACHADO, 2009 p.137) (grifos meus)

Esta citação nos traz uma rica descrição dos elementos que caracterizam um *otaku* brasileiro. Machado nos mostra como há toda uma gama de atitudes, práticas, gestos, gostos e saberes que ligam indivíduos diferentes em uma identidade comum.

Na medida em que minha dissertação foi construída a partir de referenciais teóricos oriundos da Antropologia Social, sinto que devo esclarecer algumas questões conceituais. Acima, vimos que Machado faz uso do termo “cultura otaku”, termo que considero válido, mas faço uma pequena observação: pensando nas discussões que ao longo de décadas vêm sendo travadas em torno do conceito de cultura na Antropologia, ao falar dos elementos que atuam como agentes construtores de uma identidade comum

num contexto urbano, não podemos cair na ilusão de que estamos diante de uma “cultura” propriamente dita. Podemos, no máximo, afirmar que estamos diante daquilo que Gilberto Velho, um autor clássico da área da Antropologia Urbana, chama de *estilo de vida*. O autor até chegou a mencionar em seus escritos o conceito de *subcultura*, mas me atrevo a dizer que este conjunto de elementos que formam esta identidade comum entre os *otakus* não chega a criar fronteiras tão marcantes que nos permitiriam considerá-la uma subcultura. Bem, é importante esclarecer a diferença que existe entre os conceitos de subcultura e estilo de vida.

Em *Individualismo e Cultura*, Velho escreve:

A experiência de trabalho com grupos tribais, sociedades de pequena escala, dá enormes vantagens em termos de possibilidades de perceber os fenômenos culturais em sua maior amplitude, mas tem o outro lado da moeda que pode levar a precipitações na busca de generalizações. É claro que este risco existe no estudo de qualquer sociedade e cultura por menor ou menos diferenciada que possa parecer. Mas, saindo, em geral, de uma tradição construída a partir de pesquisas com grupos de algumas centenas ou poucos milhares de pessoas, o antropólogo, ao se defrontar com uma sociedade nacional de dezenas de milhões, com um Estado, com grande diversidade regional, com complexa e acentuada divisão social do trabalho, com grande diferenciação em termos de estratos, classes sociais etc., tem de se acautelar no uso de seus instrumentos de trabalho. Como quase tudo na vida há muito a ganhar e certamente algo a perder quando se trabalha com conceitos abrangentes como o de cultura. Ao assumir a sociedade complexa como objeto e campo de trabalho, a ciência social desenvolveu a noção de subcultura. Segundo J. Milton Yinger, esta é utilizada para

point to the normative systems of groups smaller than a society, to give emphasis to the ways these groups differ in such things as language, values, religion, diet, and style of life from the larger society of which they are a part. Perhaps the most common referent in this usage is a ethnic enclave (French Canadians in Maine) or a region (the subculture of South), but the distinctive norms of much and temporary groups (even a particular friendship group) may be described as a sub-culture (Yinger, 1960)

Obviamente é uma forma de tentar lidar com a diversidade e pode-se perceber que pode ser usada ao nível mais micro da vida social se for o caso (...) O problema teórico é saber se conseguimos localizar **sistemas de significado com uma certa autonomia suficiente para o estabelecimento de fronteiras**. A utilização desenfreada de subcultura constantemente leva à reificação de traços, elementos que podem ser particulares a um certo grupo social mas que **não expressam necessariamente um sistema cultural propriamente dito**. Muitas vezes confunde-se, seguindo esse

caminho, *cultura* ou *subcultura* com *estilo de vida*. **Ou seja, a maneira de ser e de se comportar, a prática cotidiana de um determinado segmento social, é a sua forma de expressar sua participação em um sistema de relações simbólicas e significativas mais abrangentes que denominamos *cultura*** e de que participam outros segmentos que podem ser distinguidos de *n* maneiras em termos de sua inserção na sociedade. (1987, pp.83-84) (grifos meus)

Transcrevi este longo trecho, pois a meu ver, mais do que útil, era necessário. Os trechos em negrito expressam muito bem o porquê de eu argumentar que, partindo de um ponto de vista antropológico, não seria adequado aplicar o conceito de subcultura aos *otakus*. Eles não formam um gueto, não se fecham em relação ao resto da sociedade, não formam um conjunto de crenças e valores próprios. Eles só expressam crenças e valores compartilhados por outros brasileiros/paulistas/paulistanos de uma forma particular. Eles estudam em escolas “normais”, trabalham em escritórios, hospitais, empresas de São Paulo, jogam futebol, xadrez, têm amigos que não são *otakus*, ou seja, interagem – compartilham uma mesma *cultura* – com o resto da sociedade. A meu ver, o conceito usado por Gilberto Velho de *estilo de vida* é muito mais válido para nossa questão na medida em que minha experiência junto aos *otakus* me permite dizer que eles se relacionam e criam uma identidade a partir de “sua forma de expressar sua participação em um sistema de relações simbólicas e significativas mais abrangentes que denominamos *cultura*”.

Desenvolvi esta reflexão em torno das ideias desenvolvidas por Gilberto Velho para tentar, e espero que tenha conseguido, convencer o leitor de que podemos até falar em uma “cultura otaku”, desde que tenhamos consciência que estamos usando, neste caso, a palavra “cultura” mais como uma metáfora do que como uma categoria analítica.

O antropólogo André Luiz C. Lourenço em *Otakus. – construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica*, sua tese de doutorado, nos apresenta um estudo que, assim como o trabalho de Machado, desenvolve-se a partir de um notável trabalho de campo feito em vários eventos de fãs de anime (realizados no Rio de Janeiro e em São Paulo), construído a partir de uma análise minuciosa, ao mesmo tempo sensível, dos discursos de seus informantes. Lourenço nos mostra como os *otakus* – pessoas que, segundo ele, são mais que meros consumidores, são aficionadas por cultura pop nipônica –, estabelecem com este universo uma relação que influi significativamente na maneira como eles dão sentido e se socializam no contexto social onde vivem. Ou seja, o autor demonstra como essa paixão é peça

importante na construção e representação de sua identidade, tanto individual como social. Na conclusão de sua tese, Lourenço afirma:

Ao serem lidos, transformados em cosplays, vistos pela televisão ou pelo computador, discutidos em fóruns na Internet ou nos pátios das escolas, comentados em fanzines, etc., essas revistas em quadrinhos e esses desenhos animados deixam de ser apenas produtos, passando a ser a base para novas produções. Eles são atualizados e, por vezes, ressignificados. Polêmicas persistem, com pontos positivos e negativos, defensores e acusadores.

Mangás e animês estimulariam a reflexão, o enriquecimento intelectual e, em alguns casos, a criação – como os desenhos nas carteiras das salas de aula, o interesse pela história ou pela língua japonesa, a criação de fanfiction, a elaboração de teses, a produção de anime, vídeos, etc. Nesse processo de revisão e discussão se criam debates, trocas de figurinhas, empréstimos de CDs, etc., trocas que possibilitam interações sociais, construção de identidades individuais e coletivas. (2009, pp. 315-316)

Este processo de atualizações e ressignificações vai fazendo com que esta rede de saberes, sentidos e relações esteja em constante transformação. Lourenço comenta a diferença existente entre o modo como se vê um *otaku*, e como estes percebem a si mesmos e ao mundo, no século XXI e o modo como este era visto e como pensava em meados da década de 90.

Uma forma de expressar sua participação em uma cultura. Feliz comentário de Gilberto Velho. Comentário que pode ser complementado com as palavras de Lourenço, permitindo-nos pensar em uma forma de expressão que faz aquele que se expressa refletir e criar, levando à construção de identidades individuais, que por sua vez formam partes integrantes de uma identidade coletiva.

Mas nem sempre é fácil assumir uma identidade. Boa parte dos *otakus* que conheci é composta por jovens (tem entre 14 e 25 anos). Pessoas que não têm familiaridade com mangás e animes tendem a considerar tais produções artísticas como “coisa de criança”. Isso faz com que muitos *otakus* sejam vítimas de preconceito, até mesmo em casa. Não foram poucos os casos em que informantes meus afirmaram ouvir de seus pais comentários do tipo “*Quando você vai crescer?*”. É por isso que, ainda que se identifiquem como *otakus*, muitos preferem, em alguns contextos (por exemplo, na faculdade ou no trabalho), ocultar tal identidade. Outros a assumem abertamente, ainda que muitas vezes sintam-se discriminados.

Quanto à construção destas identidades, cabe destacar um fenômeno interessante, percebido por muitos pesquisadores que desenvolvem pesquisas no meio urbano: refiro-me à possibilidade de um indivíduo poder assumir várias identidades (ver, por exemplo, VELHO, 1987, 2003; GOFFMAN, 2007). Isto faz com que haja certa dificuldade em se delimitar de forma precisa as fronteiras entre grupos, melhor dizendo, entre diferentes *estilos de vida*. Muitas vezes, elementos essenciais de um determinado *estilo de vida* aparecem em outros grupos. No caso específico de minha pesquisa, várias pessoas com quem conversei se diziam *otakus*, mas também se consideravam *gamers* (aficionados por jogos de videogame ou de computador), *nerds*, roqueiros etc. Por outro lado, vários *otakus* que gostavam de jogos online ou de rock não se consideravam *gamers* ou roqueiros. Resumindo, há *otakus* que se entretêm não só com mangás e animes (eles também são fãs de séries como Jornada nas Estrelas, Batman, X-men etc.), assim como há *gamers* ou *nerds* que assistem animes e leem mangás.

Em minha pesquisa, procurei trabalhar com informações e depoimentos de pessoas que se consideravam *otakus*. A própria pessoa se identificar como um *otaku* foi um fator fundamental para a escolha de meus informantes.

Se me pedissem para definir em poucas palavras o que define um *otaku* brasileiro, eu teria a resposta na ponta da língua: são indivíduos que podem ser descritos como fãs aficionados por mangás e animes, que passam boa parte de seu tempo entretidos com estes elementos (além de alguns outros) da cultura pop japonesa. “Aficionado” é uma palavra espanhola, incorporada à língua portuguesa. Este termo vem da palavra “*afección*”, que significa ter gosto ou paixão por alguma coisa. Tanto no espanhol, quanto no português, significa alguém devotado, que tem paixão por determinado assunto.

Complementaria a definição dizendo que este vínculo exerce influência sobre sua visão de mundo e sobre o modo como agem em seu cotidiano. Espero ter conseguido, com base em tudo o que escrevi nas linhas acima, mostrar ao leitor que, uma definição destas não consegue dar conta de dizer o que *significa* ser um *otaku*, ou seja, não transmite a complexa rede de significados, ideias, emoções, ações, interações, relações que surgem a partir da imersão que estas pessoas fazem no mundo da ficção.

III

Gostaria de, apresentar algumas fotografias, umas tiradas por mim, outras enviadas por *otakus* que conheci durante o meu trabalho de campo. Não sei se o que vou expor a seguir pode ser chamado de um ensaio fotográfico, mas destaco que tais fotos não têm por função meramente ilustrar o que disse nas linhas acima. Até me perguntei qual estratégia seria a melhor: apresentar as fotografias antes ou depois da análise que desenvolvi até aqui. Acabei optando por apresenta-las depois da análise, pois penso que as informações expostas até aqui permitem ao leitor atentar mais para alguns detalhes presentes nas imagens.

Todas as fotos eram coloridas. Com a ajuda de um amigo, que sabe trabalhar com edição de imagens, transformei partes das fotos em preto e branco. Já adianto que tive esta ideia não apenas para facilitar a percepção, apenas para destacar elementos relacionados a mangás e animes. Após apresentar as fotos comentarei o que eu quis expressar por meio deste recurso.

Bem, espero que o leitor goste das fotografias que verá nas páginas seguintes.

Companheiros de Classe

Curtindo a Liberdade

“Eu visto a camisa!”

Quarto otaku

Igual Coração de Mãe

Registros

Amigos Inseparáveis

Passatempo

Acredito que este conjunto de fotos tenha transmitido uma imagem mais concreta da presença que os mangás, animes e elementos relacionados a estas produções têm na vida dos *otakus*. Mais do que entreter, eles *colorem* a sua vida. Na escola, no trabalho, no dia-a-dia, em casa, no quarto, nas roupas... os mangás e animes estão sempre presentes na vida de um *otaku*.

Como já destaquei na introdução, o objetivo que me propus neste trabalho foi refletir sobre a relação existente entre os universos da ficção e da realidade. Nos capítulos seguintes apresentarei alguns casos com que me deparei ao longo desta pesquisa. Veremos como as tramas, as visões de mundo, os personagens, os dramas, conflitos, alegrias e conquistas por estes vividos apresentados nas séries de mangá e anime, influem na maneira de pensar e agir de um *otaku*.

Porém, antes de entrarmos nessa questão, convém entendermos melhor algumas outras palavras.

Capítulo 2

Mangás e Animes

I

Mangás são histórias em quadrinhos japonesas. Este termo data do séc. XIX e foi cunhado por um famoso artista chamado Katsushita Hokusai (Gravett, 2006; Machado, 2009). Esta palavra é composta por dois *kanjis* (ideogramas): *Man* (involuntário, irresponsável) e *Ga* (desenho, imagem). Os animes são desenhos animados japoneses, em sua maioria, versões animadas de mangás. Esta palavra é uma adaptação de *animation* (animação em inglês) e por isso não é escrita em kanji, mas em *katakana* (fonogramas destinados à escrita de palavras estrangeiras).

No Japão, os animes surgiram quase um século depois dos mangás. Isso se deve a questões tecnológicas. Como vimos acima, um anime, basicamente, pode ser definido como a versão animada de um mangá. Pode-se dizer que, no Brasil, os animes tiveram uma penetração e repercussão maiores sobre o público. Isso se deve, em grande parte, ao fato de que muitos animes foram exibidos na televisão, em canais abertos. Desde as décadas de 1960 e 70 foram adquiridas e exibidas séries como *A Princesa e o Cavaleiro*, *Astro Boy*, *Speed Racer*, entre outras.

Neste trabalho não abordarei as dimensões históricas da relação dos mangás e animes com o público brasileiro. Mas, àqueles que tiverem interesse pela questão, recomendo as obras de autores como Luyten (1991, 2005), Gravett (2006), Furuyama (2008) e Lourenço (2009).

Assim como fizemos com o termo “otaku”, é interessante compararmos as diferenças de sentido que a palavra mangá assume no Japão e no Brasil. Gustavo Furuyama, afirma que:

Mangá para os japoneses nada mais é do que história em quadrinhos. A grande diferença em relação aos quadrinhos publicados no ocidente era o estilo de alguns desenhistas ou mangakás que passaram a estilizar algumas partes do corpo humano, em especial os olhos. Atribui-se essa estilização a Osamu Tezuka, o criador de “Astro

Boy”. Seus quadrinhos fizeram um enorme sucesso dentro e fora do Japão. Como todo grande desenhista ele foi imitado e posteriormente re-estilizado, ou melhor, “melhorado”.

Na época que os primeiros mangás chegaram ao Brasil, a influência de Osamu Tezuka era muito grande entre os produtores japoneses; assim, acreditamos que se tornou um costume ver muitos quadrinhos japoneses com desenhos com olhos grandes e pernas muito longas. Assim, ainda que erroneamente, tornou-se esse estilo padrão, o que acabou de generalizar o termo. Com o avanço e a popularização dos quadrinhos importados do Japão, o conceito de mangá como um estilo também cresceu. Hoje, para a maioria dos brasileiros, mangá define um estilo de desenho no qual os personagens têm olhos grandes estilizados, membros compridos, e quase sempre alguma parte do corpo estilizada, como, por exemplo, o nariz.

Definir a palavra “mangá” como um estilo que represente os japoneses não é de todo mal, visto que ajuda as pessoas a lembrar mais facilmente o tipo de quadrinhos a que nos referimos. Outro ponto que adequa a palavra ao uso, é que uma quantidade imensa de mangás foi feito utilizando-se esse estilo. Porém, não se deveria adjetivar somente os traços, mas todo o conteúdo também. Existem desenhos que tentam se aproximar às proporções humanas reais, mas mesmo assim as pessoas facilmente identificam como mangá porque traz alguma coisa a mais. Por exemplo, o “Lobo solitário”, “Mai a garota sensível”, refletem um pouco do modo de vida japonês e não somente um tipo de desenho. (idem, pp. 42-43)

Este trecho é bem claro e aponta um fator de grande importância. Ao ser exportado, ao sair das fronteiras da terra do sol nascente, o termo “mangá” passa a adquirir um novo sentido. Fora do Japão, não mais alude apenas à história em quadrinhos, mas a um tipo particular de história em quadrinhos. E como Furuyama bem aponta, isso não se deve só ao fator estético, ao estilo dos desenhos. Ainda que o estilo de desenho seja um fator fundamental para distinguir os quadrinhos produzidos no Japão dos de outros locais do mundo, há ainda outros elementos que exercem influência sobre o público brasileiro. Um exemplo bem claro disso começa com o modo de se ler um mangá. A leitura no Japão, diferente daquela praticada em países ocidentais, é feita da direita para a esquerda. A maioria das editoras, ao importarem séries japonesas, mantém este estilo de leitura, ou seja, não “invertem” para o modo ocidental de ler. Talvez esta prática tenha por finalidade veicular uma imagem associada ao oriente. Com base em meu trabalho de campo, posso afirmar que ao ler um mangá, da direita para a esquerda, os leitores já começam a sentir que estão se deparando com algo “diferente”.

Há ainda vários outros fatores. Muitos *otakus* com quem conversei afirmam não gostar de histórias em quadrinhos brasileiras ou trazidas dos Estados Unidos, por acharem “diferentes”. O enredo, as falas, os conflitos morais/psicológicos, as lutas, os

personagens, a evolução não só dos poderes, mas um amadurecimento como pessoa, que estes vão apresentando no decorrer da série, são fatores que marcam os mangás como um tipo de produção único.

Um caso que ilustra bem esta questão foi quando eu estava conversando com um rapaz *otaku*, que estava junto com um amigo que mal sabia o que era mangás e animes. Em determinado momento, este amigo fez o seguinte comentário a respeito do rapaz: “ele fica o dia inteiro lendo esses gibis”. O rapaz *otaku*, virou-se revoltado e disse: “*Não é gibi, é mangá, seu burro!*”

Peço ao leitor que veja com atenção as imagens a seguir. Um alerta: em mangás, as páginas, os quadrinhos e as falas devem ser lidos da direita para a esquerda.

Cena do anime *Neon Genesis Evangelion*

Página do mangá *Neon Genesis Evangelion*

Página do mangá *Puella Magi Madoka Magica* (1)

Página do mangá *Vagabond* (2)

79

78

Páginas do mangá *Cavaleiros do Zodíaco* (1)

9

8

Páginas do mangá *Cavaleiros do Zodíaco* (2)

11

10

Páginas do mangá Cavaleiros do Zodíaco (3)

II

Comentarei brevemente as cenas que escolhi apresentar. Ao todo, são nove imagens. As duas primeiras são da série *Neon Genesis Evangelion* (em japonês *Shin Seiki Evangerion*), as terceira e quarta imagens são de *Puella Magi Madoka Magica* (*Mahou Shoujo Madoka Magica*, em japonês), a quinta e a sexta são da série *Vagabond* e as três últimas são da série *Cavaleiros do Zodíaco* (no Japão, a série é conhecida como *Saint Seiya*). Todas são séries que fizeram sucesso no Brasil.

Coloquei um número significativo de imagens por certas razões. A primeira é pelo fato de que quis apresentar diversos estilos diferentes de desenhos, mas ao mesmo tempo, mostrar como há uma semelhança nos traços, há uma essência, um estilo que serve de base aos diferentes artistas, essência esta que faz com que o termo “mangá”, no Brasil, seja associado a uma determinada estética, a um determinado estilo de desenho, cuja principal característica é a presença dos famosos “olhos grandes”. Mas esta não foi a principal razão. Por meio delas, procurei não somente ilustrar o que é um mangá, mas apresentar ao leitor cenas que mostrem o que apresentei acima, ao afirmar que não são somente os traços do desenho que distinguem um mangá, mas também o enredo, as falas, as lutas, os personagens e os conflitos morais e psicológicos por estes vividos. É por isso que acho interessante comentar esta seleção. Para tal, será necessário falar um pouco sobre as séries às quais remetem as imagens.

Neon Genesis Evangelion

A primeira imagem é uma cena na versão animada (do anime) da série *Neon Genesis Evangelion*, mais conhecida como *Evangelion*.

Criada em 1994, *Evangelion* (forma pela qual os fãs costumam se referir a este mangá/anime) pode ser definida, basicamente, como uma série de ficção científica. É uma série que imagina a luta pela sobrevivência da espécie humana em um futuro não muito distante. A trama se passa no ano de 2015 e gira em torno de Shinji Ikari, um rapaz de 14 anos, que muito cedo perde sua mãe e é levado pelo pai para ser criado na casa de tios. Desde então ele nunca mais vê seu pai. A história começa quando Shinji

recebe um estranho convite: Gendou Ikari, seu pai, o chama para trabalhar na NERV, organização militar da qual é líder.

Evangelion tem um enredo bem complexo. O autor da série, pensa a trama a partir de um evento apocalíptico: em dezembro do ano 2000, uma catástrofe ocorrera: um suposto meteoro teria caído no Pólo Sul do planeta Terra, exterminando mais da metade da população e alterando a órbita da Terra. Essa catástrofe ficou conhecida como o Segundo Impacto, já que o Primeiro Impacto teria ocorrido há milhões de anos, responsável pela extinção dos dinossauros.

Como eu disse acima, a história começa mesmo 15 anos depois, ou seja, tem como “tempo presente” o ano de 2015. Em 2015, o restante da civilização está se recuperando de toda a catástrofe acontecida no ano 2000. O palco da história é Tokyo-3, uma cidade construída a partir da antiga Tóquio, que foi completamente inundada quando houve o Segundo Impacto. A cidade se chama Tokyo-3, pois chegou a surgir uma Tokyo-2, erguida logo após a catástrofe, sobre as ruínas de Tóquio. No subsolo desta cidade, encontra-se a NERV, uma misteriosa agência secreta que detém conhecimentos científicos e bélicos e sabem da verdadeira história por trás do Segundo Impacto. A missão desta agência é batalhar contra criaturas gigantes com poderes devastadores, apelidadas pela NERV de “Anjos”, que por vezes, aparecem na Terra para atacá-la, causando muitos estragos.

Digo, “a verdadeira história” por trás do Segundo Impacto, pois descobre-se que este acontecimento, não foi provocado por um meteoro. Ele ocorreu quando, pela primeira vez, um “Anjo” invadiu nosso planeta. E, para detê-los, a NERV criou o Projeto Evangelion, sob o comando do misterioso Gendou Ikari. E através de poderosos e gigantes robôs biomecânicos chamados Evangelions – ou simplesmente EVAs – lutam para proteger a Terra.

Voltando a falar de Shinji, personagem central da história, este rapaz tem como missão pilotar um destes robôs, o EVA-01. Durante os capítulos vamos vendo como um rapaz até então fechado e solitário vai fazendo amizades, construindo laços fraternos, fator de que sempre sentiu falta em sua vida. Ao mesmo tempo, as batalhas entre EVAs contra os “Anjos” vão ficando mais difíceis e violentas, os personagens começam a bater de frente com seus problemas psicológicos, o que dá a saga um clima mais sombrio e pesado.

Bem, foi necessária esta longa introdução para que eu possa comentar determinados aspectos desta série, sem que o leitor ficasse muito confuso. Começamos então a falar sobre as imagens desta série que apresentei acima.

Eu quis começar mostrando *Evangelion* pois ela é um ótimo exemplo da quantidade de símbolos e significados que um mangá ou anime consegue veicular, explícita ou implicitamente. A primeira imagem que expus mostra *Adão*, nome dado ao primeiro “Anjo” que chega a Terra, causador do Segundo Impacto. É importante destacar que, em *Evangelion*, nos deparamos com muitos símbolos tirados de religiões, principalmente as monoteístas. Por exemplo, durante o desenrolar da trama, ficamos sabendo que, na verdade, os EVAs, robôs biomecânicos (ou seja, feitos com partes orgânicas, vivas) foram feitos a partir dos restos de Adão, cujo corpo se destruiu por conta do Segundo Impacto. Ora, para quem conhece algo sobre o Judaísmo e o Cristianismo, as referências às narrações bíblicas são bem claras: no livro do Gênesis vemos que a primeira mulher, Eva, é criada a partir da costela de Adão.

Como vemos na imagem, o “Anjo” Adão está pregado em uma cruz. Na série, Adão aparece conservado no interior da NERV, preso em uma cruz gigante. A cruz é um dos grandes símbolos do Cristianismo. E a série ainda faz mais referências, cada vez mais sutis. Segundo o Cristianismo, foi necessário que o salvador, Jesus Cristo, passasse pelo sacrifício na cruz para lavar os pecados da humanidade, sendo então encarada como a passagem para a redenção. Em *Evangelion*, vamos descobrindo que o objetivo dos “Anjos” não é simplesmente o de invadir a Terra, mas o de chegar a Adão, pois este primeiro “Anjo” seria a peça-chave para que pudesse ocorrer o Terceiro Impacto, evento que com certeza iria aniquilar a humanidade, extingui-la do universo.

O nome dado às criatura, os “Anjos” também é metafórico. Em japonês, a palavra “anjo” é traduzida como Tenshi, que é escrita com dois kanjis, “Ten” (Paraíso, Céu) e “Shi” (literalmente, significa Uso), ou seja, “anjo” pode ser interpretado como “usado pelo Céu”. Em *Evangelion*, os “Anjos” são seres que aparecem misteriosamente (mas, cabe destacar que em nenhum momento sequer cita-se a ideia de que são enviados pelos céus) para destruir o mundo. O próprio nome da série só vai sendo compreendido de fato no desenrolar da trama. *Neon Genesis Evangelion*, se fôssemos traduzir para o português, poderia ser lido como “O Evangelho (palavra grega que significa “boa nova”) da Nova Criação”. Ao longo da história vamos vendo como o objetivo da organização NERV não é salvar, mas sim recriar a humanidade.

A meu ver, Sadamoto, o autor da série, não quis problematizar a questão da religião propriamente dita. Arrisco-me a dizer que quis que refletíssemos sobre a existência humana, o que estamos fazendo *no* e *com* o mundo.

Trata-se de uma série que vai lidando com temas complexos. Ela é densa não só por abordar questões existenciais, mas por apresentar personagens complexados, com personagens conturbados. Não só Shinji e seu pai, mas quase todos os personagens tem que ir lidando com experiências traumáticas e conflitos psicológicos. Aqui cabe comentar a segunda imagem que expus acima.

Na imagem vemos Shinji chorando. A cena que escolhi mostrar apresenta uma das inúmeras situações delicadas com as quais o personagem se depara no decorrer da trama. No capítulo do qual esta cena foi tirada, Shinji, cansado das lutas, medos e pressões com as quais tem que lidar como piloto do EVA-01, ameaça abandonar a NERV e voltar para casa. Na cena apresentada, Shinji já está na estação de trem, prestes a voltar para a casa de seus tios. Porém ele enfrenta um momento de grande dúvida: com seus olhos cheios de lágrimas, ele diz “eu não quero voltar para onde estava” (lembro ao leitor que, em mangás, mesmo que estejam em português, as falas devem ser lidas da direita para a esquerda), ou seja, para um lugar onde sempre se sentiu solitário, onde, ainda que seja o local em que cresceu, nunca se considerou “em casa”. A mulher que aparece no quadrinho abaixo, com quem Shinji conversa é Misato, capitã da NERV, a primeira pessoa que recebe Shinji quando ele chega na organização e com quem o rapaz, ao longo da trama, vai criando uma relação cada vez mais próxima. Ele inclusive mora junto com Misato. Reparemos no olhar compreensivo, ao mesmo tempo afetuoso que ela dirige a Shinji. Vemos depois que Shinji opta por continuar na NERV para lutar ao lado e proteger aqueles a quem ama.

Se analisarmos a estética da página mostrada, veremos que com poucos elementos, o desenhista consegue dizer muito. Há poucos elementos: dois rostos e o desenho de uma estação no último quadrinho. Mas, as expressões nos rostos dos personagens dizem muito. Eu diria que é uma cena tocante.

Este é um fator importante que eu queria mostrar. Os mangás e animes, ainda que numa forma bem estilizada, procuram sempre atingir certo grau de proximidade com a realidade. Não são traços como os de um desenho da Turma da Mônica. E, como espero ter conseguido deixar claro, tal proximidade não se encontra apenas nos traços.

Passemos para as próximas séries.

Puella Magi Madoka Magica

A personagem central desta série é uma menina chamada Madoka Kaname. A história tem início quando um dia, a garota de 12 anos tem um estranho sonho: ela vê uma garota lutando sozinha contra um monstro imenso em um mundo destruído. No dia seguinte, já na escola, ela descobre que a garota de seu sonho, chamada Homura Akemi, se transferiu para sua escola, sendo sua colega de sala. Logo em seguida já aparece outro personagem importante da história: Kyubei, um ser extraterrestre, com uma aparência meiga, de um bichinho de pelúcia, mas que tem estranhos poderes.

Basicamente, a trama gira em torno da dúvida que Madoka tem quanto à decisão de se tornar uma “Puella Magi” (palavra que, em latim, significa “garota mágica”) para ajudar outras garotas com este poder a lutarem contra o que Kyubei chama de “bruxas”. Diferentemente do que fiz ao comentar *Evangelion*, não julgo ser necessário entrar em detalhes sobre a trama desta série. Para se entender a escolha da cena do mangá que mostro acima é importante compreendermos o que é uma “Puella Magi” e os dramas que envolvem a decisão de adquirir tais poderes.

Uma “Puella Magi” é uma garota que faz um contrato com Kyubei e, a partir deste contrato, adquire poderes para lutar contra as chamadas “bruxas”. O contrato estabelece que Kyubei deve realizar um único desejo da garota, não importa o que seja – beleza, riqueza, o coração do rapaz amado, a cura de uma pessoa etc. –, e a garota por sua vez, deve ajudar Kyubei na luta contra as chamadas “bruxas”. A garota deixa de ser um ser humano comum, ganhando poderes mágicos, tornando-se uma “Puella Magi”. Kyubei é aquele típico personagem que, de início, aparece como uma figura “do Bem”, com uma aparência dócil e gentil, mas que não é tão bom quanto aparenta. Na verdade, me arrisco a dizer que ele é uma metáfora do Ser Humano, ou seja, um personagem que, assumindo a figura de um ser de outra dimensão, faz o espectador refletir sobre o coração, os valores humanos.

Kyubei, é conhecido em seu planeta como um incubator. É um ser extra-terrestre que transforma garotas em Puella Magi para que lutem ao seu lado. Kyubey nunca demonstra nenhuma expressão em seu rosto e não compreende os valores humanos. Ao formar um contrato com uma garota, Kyubey só diz que é algo honroso se tornar uma Puella pois as “bruxas” são seres nefastos, nascidos de maldições e que podem exercer influência sobre as pessoas, levando-as a doença ou até mesmo a cometerem loucuras

como um ato suicida. Porém o que ele não conta de início é o processo que transforma uma garota em Puella Magi e no que realmente consistem as “bruxas”. Ao longo da trama, vamos descobrindo que para realizar tal transformação, Kyubei literalmente extrai a alma da pessoa e a confina em um artefato chamado “Joia da Alma” (Soul Geam), ou seja, ela deixa de ser um humano. Kyubei até chega a se referir às Puella Magi como “fantoques de carne”. Vamos descobrindo também que uma Puella Magi é obrigada a destruir “bruxas”, mesmo contra a vontade, pois conforme as Puella Magi vão gastando seus poderes, sua Joia da Alma vai se tornando impura. Ao destruir uma “bruxa”, a Puella Magi extrai os poderes dela para purificar a sua Joia. Porém, quando uma Puella Magi cai em desespero ou é incapaz de purificar sua Jóia da Alma, ela “amadurece” e se torna uma “bruxa”. Ou seja, as “bruxas” nada mais são que Puella Magi de tempos passados. É quase no final da série que descobrimos porque Kyubei se refere às Puella Magi como fantoches: sua verdadeira finalidade é alimentar a sua “raça”, o povo de sua dimensão com a energia gerada pelas Puella Magi. Cada vez que uma garota mágica se torna “bruxa”, sua energia vai para uma outra dimensão, aquela de onde vem Kyubei, alimentando assim os seres de seu planeta.

Reconheço que, ainda que eu tenha tentado escrever do modo mais claro e compreensível para um leigo, a história que narrei soa um tanto quanto doida. Mas, todos – ou quase – os mangás e animes são assim. Por meio de uma história surreal, eles apresentam questões e dilemas com os quais nos deparamos em nossa realidade. E o mais incrível é que, geralmente, os autores das tramas conseguem torná-las não só inteligíveis, mas desenvolvem uma atmosfera que faz com que os fãs de fato mergulhem no universo imaginado, compartilhando os dramas, lutas e alegrias vividas pelos personagens, chegando a odiar a uns e a admirar, até mesmo a amar, outros. Este é um ponto que desenvolverei adiante e que é central à reflexão a qual me propus desenvolver nesta pesquisa.

Mas, feito este comentário, voltemos a falar sobre as terceira e quarta imagens que apresentei acima. Estas duas imagens formam uma sequência. Eu quis apresentar a cena, o momento do mangá em que Kyubei revela às moças, o que ele realmente faz com elas para que se tornem Puella Magi. Vemos um sentimento de revolta. Uma das garotas pega Kyubei pela orelha e exclama: “Seu miserável!! Você *nos transformou em zumbis!!!*”. O ser extraterrestre não entende a revolta. Tanto que no último quadrinho da quarta imagem, ele comenta “Vocês sempre reagem dessa forma quando eu conto isso.

Toda vez, sempre a mesma coisa.”. E ainda continua: “*Qual é o problema, afinal? Por que importa tanto onde a sua alma está?*”.

É como eu disse acima, Kyubei é um personagem que serve para pensarmos-nos enquanto humanos. Por meio dele, de suas ações, chegamos a perguntas complexas como “Realmente, por que importa tanto onde está nossa alma?” ou “Kyubei é de fato um vilão, um ser do mal?” Mas afinal, o que é o Bem? E o mal? Quando acusado de ser um aproveitador, um manipulador cruel, ele alega que sua raça não pode sentir qualquer emoção e tem pouca compreensão dos valores humanos, acreditando que suas ações não são cruéis, mas de natureza utilitária. Em uma outra cena ele comenta que nós humanos fazemos a mesma coisa quando damos comida e abrigo a um boi para depois mata-lo e comermos sua tenra carne.

Puella Magi Madoka Magica nos engana à primeira vista. Aparenta ser uma série infantil. Com desenhos feitos a partir de um traço meigo e personagens “bonitinhos”, ela vai apresentando densos conflitos morais e psicológicos e nos faz refletir sobre questões complexas. Esta é a razão pela qual achei interessante apresentá-la neste trabalho.

Vagabond

Quis apresentar esta série por dois motivos. Primeiro pelo fato de que, como podemos ver, tem um traço diferenciado. Seu autor, Takehiko Inoue, é famoso por seu estilo diferenciado de desenho. Podemos perceber isso vendo as quinta e sexta imagens. Mas este não é o único fator que destaca a série *Vagabond*.

Ainda que *Evangelion* e *Puella Magi Madoka* apresentem muitos elementos do “mundo real”, a trama, de um modo geral, se desenrola a partir de um contexto bem surreal (gastei um bom tempo tentando escolher uma forma de narrar, de modo rápido e inteligível histórias que falam de “Anjos” que vêm para aniquilar os humanos ou garotas que se tornam Puella Magi). Já *Vagabond* segue uma linha bem diferente.

A história se passa no Japão feudal. Ela é inspirada em um romance chamado *Musashi*, escrito por Eiji Yoshikawa, em 1935. E, Yoshikawa escreveu seu romance baseando-se na vida de um samurai que de fato existiu, chamado Miyamoto Musashi, que inclusive escreveu, em 1645, o livro *Gô Rin No Shô*, inclusive publicado no Brasil

com o título de *O Livro dos Cinco Anéis*. Ou seja, *Vagabond* baseia-se em fatos históricos.

Nesta série não vemos personagens com superpoderes. Os cenários, os personagens, as armas, tudo isso remete a elementos bem conhecidos da história do povo japonês. Aliás, o próprio título *Vagabond*, remete ao modo como muitos Rounins eram vistos no Japão. Na época feudal os guerreiros formavam uma classe de muito prestígio. A palavra “honra” ditava toda a sua conduta. E, dar a vida em prol de seu senhor, seja o imperador, ou o chefe de um clã, era uma das atitudes mais honrosas. Guerreiros que tinham um senhor a quem servir eram considerados Samurais. Os Rounins eram guerreiros que não serviam a ninguém.

Mas cabe destacar que, como em toda ficção, não estamos falando de um registro, de uma “cópia fiel” da realidade. Eu li o romance de Eiji Yoshikawa. Posso afirmar que Takehiko Inoue foi muito fiel ao enredo desenvolvido no romance *Musashi*. Mas Yoshikawa, para dar mais emoção a sua série, acrescentou muitos eventos que não ocorreram na vida de Musashi. Por exemplo, seu maior rival (no Romance), Sassaki Kojiro, nunca existiu na vida real. Mas deixa claro que este romance nunca pretendeu ser, nem foi considerado, uma biografia deste samurai. E além disso, o próprio Inoue, com seus desenhos, fez uma outra releitura da obra de Yoshikawa.

Quanto às imagens que escolhi, as selecionei tanto pela plasticidade quanto por apresentarem uma cena que traz temas como desilusões amorosas, abandono e amor. Na cena vemos Otsu, amiga de infância de Takezo e Matahashi, prometida em casamento a este último, extravasar no peito de Takezo a dor que lhe causara um carta enviada por Matahashi (ele não aparece nas imagens), que lhe informa na carta que vai se casar com outra mulher. Otsu comenta “Eu fui abandonada... de novo”. Ela era um órfã, abandonada pelos pais, criada pela família de Matahashi. Vemos também a reação de Takezo, que fica completamente desarmado com o abraço da jovem, por quem sempre nutriu um carinho nunca demonstrado de forma direta, devido à difícil personalidade do rapaz.

Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)

O anime *Cavaleiros do Zodíaco* – que chegou ao Brasil em 1994 – é uma das séries mais conhecidas no Brasil. Aliás, ela contribuiu muito para que este universo ganhasse força. Ao lado de séries como *Sailor Moon*, *Yu Yu Hakushô*, *Shurato*, *Dragon Ball*, *Pokémon*, fez com que, nos anos 90, aumentasse muito a popularidade desta arte em nosso país.

Falar sobre esta série me faz lembrar de meu passado. *Cavaleiros do Zodíaco* foi o primeiro anime que assisti na vida. Na época, eu tinha sete anos. Lembro que não me cansava de ver as dramáticas lutas travadas pelos cavaleiros de Atena, ainda que muitas vezes tenha ficado agoniado vendo cenas, em que, por exemplo, um personagem tomava um soco na boca do estômago e vomitava sangue.

Assisti a todas as séries que citei acima. Nos tempos de escola, preenchiam meu tempo livre. Cheguei até a ir mal na escola, em uma época de minha vida em que deixei de estudar para ficar jogando, no Game Boy, o jogo *Pokémon*.

Na época, o termo *otaku* não era conhecido. Se fosse como é hoje, talvez, naquela época, se me perguntassem se me consideraria um *otaku*, diria que sim. Mas, com o passar do tempo, fui me distanciando deste universo. Voltei a ler e assistir a algumas séries enquanto desenvolvia esta pesquisa de mestrado, para conhecer algumas séries que fizeram e fazem sucesso entre os *otakus* brasileiros. E admito: foi um fardo que senti prazer em carregar. Um fato interessante a destacar é que esta relação que tive com o mundo dos mangás e animes tempos atrás, me ajudou ao longo desta pesquisa. Tanto por permitir me aproximar de pessoas, conversando sobre as séries que citei acima – considerados clássicos –, como também por me permitir entendê-las melhor, chegando muitas vezes a lembrar de coisas que eu também já cheguei a pensar e sentir.

Mas, voltemos a falar da série *Cavaleiros do Zodíaco*. Esta série é fortemente inspirada em elementos da mitologia grega.

Quando a Terra é ameaçada por forças do mal, vem ao mundo uma reencarnação de Atena (personagem da mitologia grega). A pessoa, sempre uma mulher, tem por missão garantir a paz a todo o planeta. E existem cavaleiros cuja missão de vida é proteger a vida de Atena. O anime mostra as batalhas que Saori Kido, a reencarnação de Atena que aparece no século XX, trava ao lado de seus cinco fiéis escudeiros: Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikky.

Nas imagens que apresentei acima podemos ver alguns exemplos do elemento que mais chama a atenção dos fãs da série: a maioria daqueles que se dizem fãs de carteirinha de *Cavaleiros do Zodíaco* afirmam que o que mais admiram na série são os valores morais, as virtudes que os personagens demonstram enquanto vivenciam situações de vida ou morte. Por exemplo, no último quadrinho da primeira imagem que apresento da série (lembrando que devemos ler um mangá, tanto as páginas quanto os quadrinhos, da direita para a esquerda), vemos Shiryu dizer que luta para honrar os ensinamentos de seu mestre. Nas duas próximas imagens, que formam uma sequência, vemos Shiryu, literalmente, dar o sangue para ajudar seus amigos. Quando a sua armadura e a de seu amigo Seiya ficam destruídas, Shiryu vai em busca de Mu, o único cavaleiro que sabe como consertar as armaduras sagradas dos cavaleiros. Mu diz a Shiryu que vai precisar de pelo menos a metade de seu sangue para executar o conserto, e ainda avisa “ao perder um terço de seu sangue, um homem morre”. Shiryu, mesmo avisado, rasga, sem hesitar as veias de seus braços. Quando está já desacordado, Um para seu sangramento e, comovido, comenta “ele não deu a vida pela própria armadura, mas pela do amigo”.

Vemos nesta série como valores como força de vontade (em quase todos os episódios há pelo menos uma cena em que um cavaleiro, à beira da morte, se levanta agonizante para continuar a batalha), honra, coragem, senso de dever etc., são trabalhados. Muitos fãs dizem sentir-se comovidos e inspirar-se nesta série.

III

Selecionei algumas séries que fizeram sucesso no Brasil e procurei comentá-las de um modo mais cuidadoso, destacando determinados aspectos, principalmente os relacionados a pensamentos, sentimentos, emoções expressados pelos personagens dessas séries, para destacar uma questão fundamental para a compreensão da minha proposta. Não devemos cair na ilusão de, por se tratarem de histórias em quadrinhos e desenhos animados, considerar os mangás e animes como simples histórias infantis. Não! É claro que existem aquelas voltadas para crianças, porém em sua maioria são histórias voltadas para jovens e adultos (muitos são proibidos para menores de idade).

Desde já chamo a atenção para o fato de que as três pessoas sobre quem eu falarei na segunda parte desta dissertação têm mais de 20 anos. Como já afirmei acima, a maior parte das pessoas com quem tive contato ao longo de minha pesquisa é composta por jovens (pessoas que têm entre 14 e 25 anos). Isso não quer dizer que crianças ou adultos não se interessem por mangás e animes. Porém, um ponto interessante a ser observado é o fato de que muitas pessoas com mais de 30 anos que entrevistei em eventos de anime, quando perguntadas se se consideravam otakus, respondiam que já haviam “saído desta fase”.

Mangás e animes são produções que buscam incorporar elementos (palavras, roupas, tecnologias, descobertas científicas, ideias) que crianças, jovens e adultos encontram em seu cotidiano. Muitas séries também se inspiram em mitos, tanto japoneses como de outros países (a série *Cavaleiros do Zodíaco*, como vimos, se inspira em muitos elementos da mitologia grega). Elas buscam se aproximar da realidade tanto no que diz respeito aos traços (o modo de desenhar) como também pelo fato de que os personagens destas séries possuem uma personalidade, uma história de vida, expressam ideias, sentimentos, emoções. As tramas narradas são como novelas, ou seja, não são episódios únicos (como por exemplo Popeye ou Tom & Jerry), mas sim uma história contínua na qual pouco a pouco o espectador vai conhecendo cada vez mais sobre os personagens, fazendo com que este vá se aproximando, se afeiçoando, se identificando com certos personagens.

Entender este ponto nos permite compreender melhor a proposta deste trabalho: pensarmos as ficções não como simples produtos do contexto sociocultural no qual são produzidas: de fato são fruto deste contexto, porém na medida em que apresentam uma leitura, um modo de ver que extrapola os limites da realidade, elas podem ser vistas como um agente ativo, transformador, como um agente que estimula a construção de novas percepções sobre o mundo que nos cerca

Daí a importância de esclarecer ao leitor o que tenho em mente quando menciono as palavras *otakus*, animes e mangás. Como o próprio título deste capítulo já diz, são palavras-chave para a minha reflexão. Agora que as abordei de forma mais detalhada o significado destas palavras, e principalmente, o que elas significam no Brasil, podemos analisar os casos que apresentarei com uma imagem, senão clara, ao menos mais esclarecida das pessoas e séries que têm sido a base de meu trabalho etnográfico.

Posto isso, sigamos adiante

Parte II

Ficção e Realidade

*A realidade é mais estranha do que a ficção, porque
a ficção precisa fazer sentido.* .

Lykke Li

De fato, às vezes a realidade é bem estranha. Estamos sujeitos aos acasos da vida. Muitas vezes ficamos, como se costuma dizer, “sem chão”. Por outro lado, é fato que a ficção deve fazer sentido. Uma ficção, mesmo que nos apresente um universo imaginado, por mais distante que seja da realidade que nos circunda – como vimos acima, quando eu descrevi a trama de algumas séries japonesas –, precisa fazer sentido para que prenda a atenção de um espectador. É impossível convivermos em uma sociedade se não formos socializados. Da mesma forma, não conseguimos adentrar em um mundo com o qual não conseguimos nos comunicar, onde não conseguimos imaginarmo-nos.

Ficções, em geral, abordam temas como relações amorosas, situações de morte, conflitos, dramas familiares, odisséias, guerras, entre tantos outros, e no desenrolar da história vamos nos deparando com situações inesperadas e com as soluções que os personagens dão a estas situações (ora, no fim das contas, se formos bem diretos, é isso que dá graça a uma trama). E, nesse desenrolar, abstrações vão ganhando concretude. Por exemplo, quando falamos de abstrações como sentimentos. Podemos não saber definir o que é amor, mas sabemos que um personagem ama outro, mesmo que isso não esteja escrito, desenhado ou falado de forma explícita. Acredito que todos já tenham visto alguma cena em que um amigo ou amiga de um personagem olha para este e comenta: “Você ainda não percebeu que ele(a) te ama?”.

A trama da ficção se distancia, mas não pode se divorciar da realidade. E esta distância é uma arma poderosa. Arma que inclusive pode – e deve – ser usada por nós antropólogos. Roberto DaMatta, em seu texto clássico *O Ofício de Etnólogo, ou Como Ter Anthropological Blues*, escreve:

Por *anthropological blues* se quer cobrir e descobrir, de um modo mais sistemático, os aspectos interpretativos do ofício de etnólogo. Trata-se de incorporar no campo mesmo das rotinas oficiais, já legitimadas como parte do treinamento do antropólogo, aqueles aspectos *extraordinários* ou carismáticos, sempre prontos a emergir em todo relacionamento humano. De fato, só se tem Antropologia Social quando se tem de algum modo o exótico, e o exótico depende invariavelmente da distância social, e a distância social tem como componente a marginalidade (relativa ou absoluta), e a marginalidade se alimenta de um sentimento de segregação e a segregação implica em estar só e tudo desemboca – para comutar rapidamente essa longa cadeia – na liminaridade e no estranhamento.

De tal modo que vestir a capa de etnólogo é aprender a realizar uma dupla tarefa que pode ser grosseiramente contida nas seguintes fórmulas: (a) transformar o exótico no familiar e/ou (b) transformar o familiar em exótico. E, em ambos os casos, é necessário a presença dos dois termos (que representam dois universos de significação) e, mais basicamente, uma vivência dos dois domínios por um mesmo sujeito disposto a situá-los e apanhá-los. (1978, p. 4)

Esta distância consiste em conseguir olhar para um objeto, um ser, uma situação, um fenômeno etc., com outros olhos, melhor dizendo, com novos olhos, como se uma membrana que nos cegasse tivesse caído. Muitas vezes, de tão comum que são em nosso dia-a-dia, caímos no erro de achar que certos modos de pensar e agir são “naturais”. Esta “naturalidade” leva-nos à apatia. Tirar a opacidade do mundo que nos cerca, clarear nossa mente: eis a grande tarefa daqueles compromissados com o estudo dos fenômenos sociais. A ficção pode auxiliar nesta tarefa, ao apresentar mundos ou situações inteiramente novos ao espectador – um contexto *exótico* – mas permeado de elementos *familiares*, com os quais conseguimos nos identificar. Lembremo-nos de que as ficções precisam fazer sentido. Me arrisco a dizer que quando imergimos em um mundo fictício experimentamos a experiência para a qual DaMatta nos chama a atenção, a de vivenciar estes dois domínios: o familiar e o exótico. Temos que ir nos deixando levar pela trama elaborada por um determinado autor, de modo que vamos nos familiarizando com os elementos desta. É incrível como, lembrando as séries que comentei no capítulo anterior, chega um determinado momento em que termos como “Anjos”, EVAs, NERV, Puellas Magi, Joias da Alma, Rounins, Cosmos (a energia que

queima dentro de um cavaleiro de Atena) e situações como seres misteriosos que vêm para destruir a Terra e são combatidos por robôs que tem almas, ou garotas que têm suas almas aprisionadas em joias, passam a fazer sentido. Ao mesmo tempo, na medida em que este contexto exótico está permeado de elementos familiares a nós, conseguimos enxergar questões e situações – muitas vezes conseguimos até mesmo nos enxergar – com outros olhos. É quase o mesmo processo que a viagem do xamã, descrita por DaMatta:

Um movimento drástico onde, paradoxalmente, não se sai do lugar. E, de fato, as viagens xamanísticas são viagens verticais (para dentro ou para cima) muito mais do que horizontais, como acontece na viagem clássica dos heróis Homéricos. E não é por outra razão que todos aqueles que realizam tais viagens para dentro e para cima são xamãs, curadores, profetas, santos e loucos; ou seja, os que de algum modo se dispuseram a chegar no fundo de poço de sua própria cultura. Como consequência, a segunda transformação conduz igualmente a um encontro com o outro e ao estranhamento. (1978, pp. 5-6)

Esta segunda transformação comentada por DaMatta é o esforço de transformar o familiar em exótico. Como o autor afirma, é um processo que ocorre para dentro, é conseguir sair de si e ver o próprio mundo com outros olhos. E é justamente isso que a ficção propicia.

Em sua tese de livre docência, Sylvia Caiuby Novaes (2006), ao explicar a importância que os estudos dos filmes de ficção (*feature films*) tem para a Antropologia, escreve que eles podem e devem ser considerados “documentários preciosos sobre nosso imaginário; sobre nossos valores e aspirações”. Nós, pesquisadores interessados em entender o ser humano, deveríamos voltar nosso olhar a:

O cinema que reconstrói o real, seja através do documentário, seja através da ficção. Que reconstrói de modo admirável – que causa admiração – categorias como tempo e espaço, que articula planos e sequências, produzindo significados que advêm exatamente desta montagem ou, num outro estilo, da própria ausência de montagem. **Imagens que nos penetram em várias dimensões e que alteram o nosso modo de ser e perceber a realidade na qual nos encontramos.** (CAIUBY NOVAES, 2006 p.37) (grifos meus)

Refletir sobre esta alteração no modo de ser e perceber a realidade: eis a proposta que tenho em mente. Nesta segunda parte, quero mostrar como a ficção pode

vir à tona no mundo real. Quando faço uso da expressão “vir à tona”, me refiro ao fato de que muitas vezes algo que lemos ou assistimos – uma frase, uma determinada cena, uma situação, um romance, um personagem, seu modo de pensar e agir etc. – pode nos marcar, fazendo com que nos identifiquemos com algum(s) elemento(s) e que isso influencie em alguma, ou até mesmo várias, situações com as quais nos deparamos em nossa vida.

Nas páginas a seguir apresentarei relatos de *otakus* que fui conhecendo ao longo desta pesquisa. Selecionei três casos que achei bem interessantes. Conforme eu for descrevendo as experiências vividas por estas pessoas irei fazendo alguns comentários de cunho mais teórico. Porém, desde já, deixo claro ao leitor que analisarei os três casos em conjunto. Ou seja, somente após apresenta-los é que entrarei na questão central desta pesquisa.

O grande objetivo que, não só nesta parte II, mas ao longo de todo este trabalho, tem guiado meus esforços é o de refletir sobre a relação entre ficção e realidade sob um ponto de vista antropológico. Mesclando as teorias de Clifford Geertz e Victor Turner, mais especificamente os conceitos de *sistemas culturais* e de *liminaridade*, argumento que esta relação pode ser pensada como uma “viagem” de ida e volta: a realidade é a fonte na qual o sujeito encontra as referências simbólicas através das quais lê as ficções; porém estas lhe fornecem novas referências que influem na sua maneira de pensar, sentir e agir.

Vejamos então as histórias de Oscar, Luan e Cristine.

Capítulo 1

A Magia da Ficção

A criança está doente. A mãe a leva para cama e se senta ao lado. E então começa a lhe contar histórias. Como se deve entender isso? Eu suspeitava da coisa até que N. me falou do poder de cura singular que deveria existir nas mãos de uma mulher. Porém, dessas mãos ele me disse o seguinte: – Seus movimentos eram altamente expressivos. Contudo, não se poderia descrever sua expressão... Era como se contassem uma história. – A cura através da narrativa, já a conhecemos das fórmulas mágicas de Merseburg. Não é só que repitam a fórmula de Odin, mas também relatam o contexto no qual ele as utilizou pela primeira vez. Também já se sabe como o relato que o paciente faz ao médico no início do tratamento pode se tornar o começo de um processo curativo. Daí vem a pergunta se a narração não formaria o clima propício e a condição mais favorável de muitas curas, e mesmo se não seriam todas as doenças curáveis se apenas se deixassem flutuar para bem longe – até a foz – na correnteza da narração. Se imaginamos que a dor é uma barragem que se opõe à corrente da narrativa, então vemos claramente que é rompida onde sua inclinação se torna acentuada o bastante para largar tudo o que encontra em seu caminho ao mar ditoso do esquecimento. É o carinho que delineia um leito para essa corrente.

Walter Benjamin

Por intermédio de um amigo, soube de um encontro intitulado “MANGÁ: workshop e bate-papo”. O título me interessou bastante, e resolvi participar do evento. Mais que o workshop, foi o bate-papo que acabou valendo a pena.

Após a fala dos convidados que compunham a mesa, quando um microfone passou a circular entre o público, tomei a palavra e me apresentei como um antropólogo que estava desenvolvendo uma pesquisa sobre os *otakus*. Pedi então que aqueles que se consideravam *otakus*, e que estivessem dispostos a colaborar, fossem me procurar após o evento.

Apenas dois rapazes foram até mim. Peguei seu contato. Destes, apenas um retornou. Era Oscar, um rapaz de 21 anos, eletricista, personagem central desta narrativa.

Por conta de uma sucessão de imprevistos conseguimos marcar uma conversa somente algumas semanas depois de termos nos conhecido. Nos encontramos numa estação de metrô, depois de suas aulas no SENAI.

Conversa vai, conversa vem... em um determinado momento, perguntei onde ele estava morando e Oscar respondeu que estava vivendo na casa de um tio, que estava reorganizando sua vida. Perguntei o motivo. A razão era o fato de que o rapaz havia perdido sua mãe.

Ele parecia muito bem quando nos vimos. Julguei que já fazia um bom tempo que sua mãe falecera. Perguntei e descobri que fazia quinze dias.

É claro que cada um tem um modo de lidar com este tipo de situação. Mas, lembro de ter ficado um bom tempo abalado com a perda de meu pai. Comentei: “Nossa! Mas você parece bem...”.

Oscar respondeu: *“Ah... claro que eu sinto falta, mas eu penso que não vai adiantar nada ficar desesperado, nada que eu fizer vai trazer ela de volta... quando ela estava doente (sua mãe faleceu devido a um câncer) eu fiz tudo o que podia por ela, mas quando não teve mais jeito... nada pode trazer ela de volta... é como em FullMetal”*.

Na hora, não entendi direito. Eu conhecia este nome (é um anime), mas fazia anos que tinha visto esta série. Quando eu disse “Como...?”, ele respondeu: *“FullMetal Alchemist, sabe?”*. Aí me dei conta do que ele estava falando, e respondi com um “Ah! FullMetal... claro.” O rapaz prosseguiu: *“FullMetal me ajudou bastante”*.

Aqui convém introduzir um parêntese para explicar no que consiste *“FullMetal”*.

Trata-se de um anime (o nome completo é *FullMetal Alchemist*), uma série composta de 51 episódios que conta a saga dos irmãos Elric, Edward (Ed), o mais velho, e Alphonse (Al). Ed e Al são alquimistas. Seu objetivo ao longo de toda a aventura é o de consertar, reparar os danos que sofreram devido a um grande erro cometido em sua infância: o de tentar reviver sua mãe por meio da alquimia. As consequências desta tentativa foram drásticas: Ed perde seu braço direito e sua perna esquerda e Al perde seu corpo. Alphonse tem sua alma presa dentro de uma armadura, o máximo que Edward pôde fazer por seu irmão na tentativa de salvá-lo.

Cabe destacar que a alquimia é mostrada de um modo bem particular (um leitor que conhecesse algo de alquimia acharia estranho o que foi narrado acima), já que não podemos nos esquecer que estamos lidando com um anime. E ainda mais: voltado para jovens. Lutas são aquilo que dão ação a boa parte dos episódios. Lutas feitas com o uso da alquimia. Invocações de artefatos, criação de seres sobrenaturais, criação de armas... estes são alguns entre tantos outros poderes que possuem os personagens que aparecem ao longo da história.

Há toda uma reflexão sobre a existência humana por trás desta busca empreendida pelos irmãos Elric. Já assisti a vários animes e, na minha opinião, *FullMetal Alchemist* é um dos que abordam de forma mais profunda dimensões como crenças, valores morais, paixões humanas etc. Não valeria a pena tentar transmitir isso por meio de palavras, seria impossível. Também não vejo sentido em apresentar uma descrição de todos os episódios, ou mesmo de um único. Porém, um fato interessante que percebi é que a série se inicia (a primeira cena do anime) e termina (a cena final do episódio 51) com duas falas bem parecidas, ditas por Al, como uma voz de fundo (como um narrador), enquanto as cenas transcorriam. Também é interessante notar que a fala final procura manter a estrutura da inicial, mostrando um amadurecimento interior do personagem. Vejamos.

Fala que abre o anime:

A alquimia é a ciência da compreensão das estruturas da matéria, com a intenção de fragmentá-la e remontá-la. Utilizada de modo correto, este conhecimento pode até transformar chumbo em ouro. Porém, como qualquer campo da ciência, ela também está presa às leis fundamentais da natureza. A lei da troca equivalente diz que para se obter uma coisa, outra de valor equivalente deve ser sacrificada.

Há uma pequena pausa na fala, as cenas continuam a serem exibidas e Al prossegue: *“Eu sinto que existe uma função moral dessa lei, lembrando a nós que precisamos sacrificar uma coisa se quisermos outra. Naquela noite eu e meu irmão descobrimos que existem coisas tão valiosas que nada pode ser oferecida em troca.”*

Fala que encerra o anime:

Nada pode ser obtido sem uma espécie de sacrifício: é preciso oferecer em troca algo de valor equivalente. Esse é o princípio básico da alquimia: a lei da troca equivalente. Naquela época (Al está relembando o início de suas aventuras ao lado de

seu irmão) nós acreditávamos que essa lei fosse absoluta. Mas o mundo não é perfeito e não existe nenhuma lei que explique tudo no mundo. Nem mesmo a lei da troca equivalente. Mesmo assim, nós continuamos a acreditar que não é possível conseguir algo sem fazer sacrifícios. Acreditamos que a dor pela qual passamos com certeza foi um sacrifício para conseguir alguma coisa. E acreditamos também que qualquer um pode conseguir o que quiser se pagar com seu esforço e sacrifício. A troca equivalente não é o princípio básico do mundo: é a promessa que fiz com meu irmão. Um dia nos veremos de novo!

Esta promessa remete ao fato de que o anime não se encerra com um final feliz. No último episódio, Edward faz uso da alquimia para trazer de volta seu irmão, que havia morrido, porém devido à lei citada ao longo de toda a trama – a da “troca equivalente” – isso custa um preço. Al volta à vida, mas Ed fica preso num outro mundo, uma realidade paralela à do “mundo real” do anime. Ainda que num tom belo e suave, o anime se encerra mostrando a esperança dos dois irmãos de um dia se verem.

A “lei da troca equivalente” perpassa toda a trama. Este ponto tem grande importância. É como se fosse uma metáfora (na verdade, a meu ver, *é* uma metáfora) que exprime a necessidade do sacrifício na conquista de algum objetivo. Exprime também a incomensurabilidade da alma (não sei se seria correto dizer que no anime busca-se passar a crença na alma humana), da vida das pessoas: nada pode ser trocado por uma vida. E este é um ponto fundamental para entendermos a experiência vivida por Oscar. Para entendê-la é importante também que o leitor entenda a cena inicial do anime.

Como já destaquei, a primeira cena, que abre o anime, tem como fundo a fala de Alphonse. Porém a cena apresentada por meio de imagens consiste na tentativa de Ed e Al, anos atrás, em sua infância (no “tempo presente” – as aspas indicam que me refiro à temporalidade apresentada no contexto do anime – eles são jovens, adolescentes), de reviver sua mãe. Mostra-se o preparo do círculo de transmutação (um círculo que é desenhado para o uso da alquimia), e Edward instruindo e incentivando seu irmão. Dá-se início ao processo. Cientes da lei da “troca equivalente”, eles haviam pesquisado, coletado e posto no círculo, todos os elementos (água, minerais etc.) que compõe o organismo humano. Porém, um erro foi fatal: eles haviam interpretado de forma inocente a lei. Esqueceram-se de um fato fundamental: o Ser Humano possui uma alma (no próprio anime usa-se esta palavra). Logo, o resultado da tentativa foi desastroso: por não terem apresentado este elemento essencial – alma – e, não seguindo a lei da “troca equivalente”, Edward perde seu braço direito e sua perda esquerda e Alphonse ia

ser tragado pelo círculo de transmutação, mas no último instante, Ed consegue prender a alma de Al numa armadura. E ainda por cima, tais perdas (seus membros e corpo), trouxeram algo ao mundo: uma corpo, feminino, porém com um aspecto grotesco, de aparência monstruosa e sem vida.

Terminada a apresentação desta cena “do passado”, dá-se início à trama do anime. Aparecem então os dois irmãos vagando num deserto. Edward usa próteses metálicas no lugar de seu braço e de sua perna e Alphonse ainda está preso dentro da armadura.

Como já disse, não é necessário, muito menos útil (dadas as limitações do texto escrito) narrar o resto. Acredito que os elementos expostos já me permitirão voltar ao tema central deste capítulo.

Voltemos à experiência vivida por Oscar.

Eu havia parado a narração na fala do rapaz: “*FullMetal* me ajudou bastante”, dita quando ele contava sobre a perda de sua mãe.

A primeira vez que conversamos sobre este assunto, era também a primeira vez que conversávamos de forma mais profunda, desde que nos conhecemos. Já havia feito várias perguntas antes do assunto da morte se sua mãe entrar na conversa. Por isso não quis comentar ou ficar fazendo perguntas sobre esta questão.

Mas ela ficou em minha cabeça. Alguns dias depois, pedi que tivéssemos outra conversa.

Neste segundo dia, já comecei comentando que gostaria de tratar do assunto da relação que Oscar havia mencionado na conversa anterior, entre o modo como lidou com a perda de sua mãe e o anime *FullMetal*. Ele não viu problemas em falar sobre o assunto.

A meu pedido, ele entrou em detalhes sobre o dia em que teve a notícia da morte de sua mãe.

Oscar trabalha junto com seu pai numa empresa de consultoria elétrica. Naquele dia, seu pai havia ido ao hospital (sua mãe estava internada) e ele ficara cuidando do escritório. Então, um conhecido ligou dizendo “Vem para cá agora. A sua mãe não está nada bem!”. Chegando ao hospital, seu pai lhe deu a notícia. Sua mãe havia falecido.

Oscar então comentou que no momento da notícia, a imagem de *FullMetal* lhe veio à mente. Pedi que contasse de forma mais precisa qual imagem lhe veio naquela

hora, mas ele não conseguiu descrever com detalhes. Disse que veio a imagem daquela cena que fiz questão de descrever, a que abre o anime, da tentativa frustrada de Ed e Al de reviver sua mãe.

É importante destacar que, segundo Oscar, a imagem de *FullMetal* que veio em sua mente não o fez superar sua perda. Ele é cristão e diz que o que mais o conforta, é pensar que sua mãe não está morta, mas descansando, e que tal crença não se deve ao anime.

O fato que mais importa destacar é o de que a imagem de *FullMetal* que lhe veio à mente foi importante para lhe dar um sentido, um rumo naquele momento. A grande lição que este anime lhe deixou foi a de que, como ele disse, “*a alma, a vida é uma coisa que não tem um preço*”. Oscar se refere à experiência de Ed e Al, dizendo que “eles perceberam que tentar reviver a mãe foi o maior erro deles, que uma perda não pode ser recuperada”. Ele disse que quando a lembrança do anime veio em sua mente, veio junto o pensamento de que “*não devia fazer besteira*”.

Como o leitor deve ter percebido pela forma como esta descrição foi construída, o ponto que quis destacar foi o modo como a experiência de uma perda foi relacionada com as lições e imagens apreendidas por meio de um anime. Aqui, cabe lembrar o trecho de Benjamin, citado acima, no qual o autor mostra o poder curativo das palavras. Ao buscar na Antropologia um referencial teórico que me ajudasse a refletir sobre esta relação, lembrei de *O Feiticeiro e sua magia* e *A eficácia simbólica*, que são, dentre as análises de Claude Lévi-Strauss (pelo menos entre aquelas que já li), aquelas que mais me marcaram. Na primeira, o autor nos apresenta casos que, aparentemente, põe abaixo a “veracidade” dos xamãs e seus rituais (com destaque para as peripécias de Quesalid), mas que servem como bons exemplos para entendermos os alicerces que sustentam tais práticas. Na segunda, o autor compara dois tipos de cura, xamanismo e psicanálise, para demonstrar o fenômeno que dá título ao texto. Em ambas o autor demonstra o poder e a eficácia da *função simbólica*. Para entender em que consiste este conceito, é interessante lançarmos um olhar mais atento a estas duas análises. Começemos com este trecho:

A cura começa, pois, por um histórico dos acontecimentos que a precederam, e certos aspectos, que poderiam parecer secundários (‘entradas’ e ‘saídas’), são tratados com grande luxo de detalhes, como se fossem, dir-se-ia, filmados ‘em câmera lenta’ (...)

Tudo se passa como se o oficiante tratasse de conduzir uma doente, cuja atenção ao real está indubitavelmente diminuída – e a sensibilidade exacerbada – pelo sofrimento, a reviver de maneira muito precisa e intensa uma situação inicial, e a perceber dela mentalmente os menores detalhes. Com efeito, esta situação introduz uma série de acontecimentos da qual o corpo e os órgãos internos da doente constituirão o teatro suposto. Vai-se, pois, passar da realidade mais banal do mito, do universo físico ao universo fisiológico, do mundo exterior ao mundo interior. E o mito, desenvolvendo-se no corpo interior, deverá conservar a mesma vivacidade, o mesmo caráter de experiência vivida à qual, graças ao estado patológico e a uma técnica obsidente apropriada, o xamã terá imposto as condições. (LÉVI-STRAUSS, 1996, p. 223)

Mais adiante, ao falar sobre o exemplo da parturiente indígena que não consegue dar a luz, sobre o modo como um xamã, “miticamente transposto” (faço uso das aspas para indicar que os termos foram empregados pelo próprio autor) consegue fazer com que a mulher supere uma desordem orgânica “verdadeira”, Lévi-Strauss escreve:

“... é uma relação de símbolo à coisa simbolizada, ou, para empregar o vocabulário da linguística, de significante e significado. O xamã fornece à sua doente uma *linguagem*, na qual se podem exprimir imediatamente estados não-formulados, de outro modo informuláveis. E é a passagem a esta expressão verbal (que permite, ao mesmo tempo, viver sob uma forma coordenada e inteligível uma experiência real, mas, sem isto, anárquica e inefável) que provoca o desbloqueio do processo fisiológico, isto é, a reorganização num sentido favorável, da sequência cujo desenvolvimento a doente sofreu.” (idem, p. 228)

Uma expressão verbal que engendra um processo fisiológico: esta é a síntese que o autor faz a respeito da cura operada pelo xamã. Sua explicação para esta relação encontra-se no inconsciente da mente humana:

O vocabulário importa menos do que a estrutura. Quer seja o mito recriado pelo sujeito, quer seja tomado de empréstimo à tradição, ele só absorve de suas fontes, individual ou coletiva (entre as quais se produzem constantemente interpenetrações e trocas), o material de imagens que ele emprega; mas a estrutura permanece a mesma, e é por ela que a função simbólica se realiza. (idem, p. 235)

A noção de *função simbólica* é essencial na explicação do autor sobre a magia. Ora, a cura – o fato de que alguém estava doente e que já não sofre dos males que a afligiam – dificilmente pode ser questionada. Tem-se um fenômeno manifestado num plano físico. Agora, as explicações das causas daquilo que se vê manifestado podem

variar. Este tipo de raciocínio é desenvolvido em muitos trabalhos de Lévi-Strauss, principalmente quando ele compara o pensamento mítico ao arcabouço teórico desenvolvido nas ciências do mundo “civilizado”. No caso específico da magia, vemos como o uso dos mitos e gestos no ritual de cura são fundamentais para que o médico – seja um xamã ou um psicanalista – consiga atingir as estruturas inconscientes do pensamento. O leitor deve estar se perguntando: mas o que isso tem a ver com o caso de Oscar?

É importante destacar que, ainda que eu cite Lévi-Strauss, meu objetivo não é desenvolver uma análise estruturalista. Não quero alegar que por meio do anime chegou-se às estruturas inconscientes da mente do rapaz. Mas, o que me fez pensar na possibilidade de estabelecer uma relação entre esta análise sobre a magia e o papel exercido pela ficção, o tema central de minha reflexão, é que ambos possibilitam uma intermediação entre dois mundos: um interior, subjetivo, e o exterior, manifestado no plano da “realidade”. Lévi-Strauss explica a eficácia simbólica por meio desta relação. A cura se dá porque se atinge um equilíbrio entre uma mente carente de significados, como vemos no caso da desordem orgânica da indígena.

Ainda que em minha análise eu não queira ir tão fundo a ponto de chegar ao inconsciente e apresentar aqui uma análise estruturalista, penso ser interessante atentar ao fato de que, na explicação da magia, segundo Lévi-Strauss, se o que se manifesta no plano do real (vimos que a cura não é o ponto que se questiona) tem sua raiz no inconsciente, devemos destacar que a operação só pode se processar por meio dos símbolos, ou seja, por meio de elementos que veiculam significados. Se o destino é o inconsciente, a ponte que permite se chegar a tal destino são estes elementos. Vimos, no caso de Oscar que ele não se curou, mas teve certo conforto, melhor dizendo, uma certa diretriz (lembremo-nos de que ele disse consigo mesmo que “não devia fazer besteira”) por meio da imagem de *FullMetal* que lhe veio à mente momentos depois da notícia da perda. Portanto, se na análise de Lévi-Strauss acerca da eficácia simbólica o vocabulário importa menos que a estrutura, em minha análise do caso de Oscar, importa mais o fato de que o símbolo tem uma função, do que se esta procede de estruturas inconscientes. O fato que interessa é que, nesta análise, sem os símbolos, ou seja, sem o processo de significação – ou talvez deveríamos dizer ressignificação – pelo qual passa a parturiente indígena e o paciente de um psicanalista, a cura não ocorreria. Fatos – uma cura, uma morte, um nascimento, uma maçã que cai em nossa cabeça – existem, e isso quase ninguém questiona. E nós precisamos dar sentido a estes fatos. Assim como em uma

cura operada por um xamã, o mito traz os principais instrumentos da operação, o caso de Oscar nos permite perceber que a ficção – como um anime – também tem este poder. Mais uma vez, cabe lembrar a citação de Benjamin com a qual abri este capítulo. Se não são a matriz, os símbolos são os meios indispensáveis pelos quais ocorre a comunicação entre o mundo exterior e o mundo interior do Ser.

Voltando a falar mais especificamente sobre a comparação entre magia e ficção, podemos abordar a questão por um outro prisma. Walter Benjamin ao teorizar sobre a ideia de mimeses, em seu texto *Teoria das Semelhanças*, afirma:

O conhecimento das esferas do “semelhante” é de importância fundamental para o entendimento de vastos domínios do saber oculto. Contudo, um tal conhecimento obtém-se não tanto pela constatação das semelhanças encontradas, mas **pela reprodução de processos que originam essas semelhanças**. A natureza produz semelhanças; basta pensarmos no mimetismo. No entanto é o homem que possui a mais elevada capacidade de **produzir semelhanças**. Na verdade, não há nenhuma das suas funções superiores que não seja determinada, de forma decisiva, pela faculdade mimética. (1992, p.59)

Neste trecho se substituíssemos o termo “semelhança” por “representações”, acredito que conseguiríamos compreender melhor o ponto em que quero chegar. Mas, por ora, destaquemos que Benjamin toma a mimese não como uma constatação de semelhanças (muitos tendem a associar este conceito à mera cópia da natureza), mas como a reprodução de processos que originam essas semelhanças.

E o próprio autor associa a faculdade mimética à magia. Aliás neste texto o autor busca mostrar como a modernidade não suprimiu, mas desenvolveu esta faculdade ao longo do tempo. Quando começa a desenvolver tal ponto o autor escreve:

“...o mundo perceptível do homem moderno parece manifestamente conter muito menos daquelas correspondências mágicas do que o mundo dos povos antigos ou mesmo primitivos. A questão é só esta: tratar-se-á da extinção da faculdade mimética ou de sua transformação?” (idem, p.60)

Bem, mas novamente o leitor deve estar se perguntando: e o que isso tem a ver com a experiência vivida por Oscar?

Na medida em que a faculdade mimética consiste na reprodução dos processos que originam semelhanças (ou seja, que o humano é capaz de criar semelhanças) ele é capaz de se reconhecer através da representação de um outro. Ao mesmo tempo em que

esta capacidade nos permite criar coisas semelhantes (representações), também nos é possível enxergar semelhanças naquilo que é exterior a nós. Oscar remeteu sua perda àquela vivida por Ed e Al.

A magia dá às pessoas aquilo que elas não encontram na natureza. A palavra *sobrenatural* é uma boa ilustração disso. Ela age como uma ponte entre um mundo concreto, o “real” e um mundo em construção, cuja matéria prima são as experiências por nós vividas. Marcel Mauss, em seu ensaio *Esboço de uma teoria geral da magia*, afirma:

“A magia é essencialmente uma arte do fazer, e os mágicos utilizaram com cuidado seu *savoir-faire*, sua destreza, sua habilidade manual. Ela é o domínio da produção pura, *ex nihilo*; faz com palavras e gestos o que as técnicas fazem com trabalho (...)

‘Mas pode-se dizer que ela é sempre a técnica mais fácil. Ela evita o esforço, porque **consegue substituir a realidade por imagens**. Não faz nada, ou quase nada, mas **tudo faz crer, tanto mais facilmente quanto põe a serviço da imaginação individual forças e ideias coletivas.**” (2007, p. 174) (grifos meus)

É por este “fazer crer” que penso ser possível estabelecer um paralelo entre a magia e a ficção. Ambos conseguem substituir a realidade por imagens. Imagens que, como vimos através dos conceitos de função simbólica e de mimese, põem a serviço da imaginação – de uma criança doente, de uma parturiente, de um leitor ou espectador – forças e ideias coletivas. Volto a afirmar: para os fins desta pesquisa, não almejo explicar as causas dessa capacidade humana. O que importa é o fato de que ela nos permite refletir sobre o poder da ficção, a influência que ela pode exercer no nosso modo de pensar e agir no contexto social que nos circunda.

Nem a doença nem o desaparecimento de seus sintomas são exemplos de fenômenos mágicos: são fatos. Porém, quando os espíritos causadores da doença ou aqueles que auxiliarão na cura passam a agir, temos o início da magia. Ao falar do caso de Oscar procurei comparar a ficção com a magia pois, a meu ver, a ficção também faz esta ponte. A experiência de um *otaku* que teve que lidar com a morte da mãe me permitiu ilustrar isso. Infelizmente, a morte é um fato. Porém, Ed e Al lembraram ao rapaz que não vale a pena se desesperar e “fazer besteira”.

Capítulo 2

“Meu filho vai se chamar Gohan”

Ao longo de minha pesquisa conheci inúmeras pessoas, algumas das quais hoje considero não só pessoas conhecidas, mas amigos e amigas. Ora, o fato de sermos pesquisadores não nos faz deixar de ser humanos. Muitas das vezes em que me encontrei com estes informantes/amigos, fui com a intenção de simplesmente curtir a ocasião. Mas, acredito que quem já imergiu de fato em uma pesquisa sabe que as questões que nos preocupam ficam em nossas cabeças, quase como fantasmas que nos perseguem, mantendo nossos olhos e ouvidos sempre – quase sempre – atentos. Há momentos em que mesmo querendo apenas relaxar, nossa mente está alerta.

O aniversário de Kauã, ou melhor, a ida até o lugar onde o aniversário foi comemorado, é um bom exemplo desses momentos. O local escolhido foi um rodízio de pizzas, na região da Lapa. Como poucos conheciam este rodízio, boa parte das pessoas que iriam à festa preferiram ir junto com o aniversariante. Combinamos então de encontrarmo-nos em uma estação de metrô, para de lá, tomarmos um ônibus.

Lembro que naquele dia eu estava cansado. Quando entramos no ônibus, fiquei batendo papo com o pessoal, mas depois fui me sentar um pouco afastado. Queria descansar por uns momentos. Repousei a cabeça no assento, e fechei os olhos. Mas, comecei a ouvir e a prestar cada vez mais atenção na conversa de duas pessoas que estavam sentadas atrás de mim. Eram Luan e Suzanne. Em um determinado momento da conversa, Luan fez o seguinte comentário: *“Eu já decidi: quando eu tiver um filho, meu filho vai se chamar Gohan!”*. Esta frase não saiu da minha cabeça.

Achei que ele estava só brincando. No rodízio, não cheguei a conversar detalhadamente sobre a questão, mas perguntei a Luan se era só brincadeira o que ele havia dito no ônibus. Ele respondeu que não, que estava falando sério.

Perguntei ainda se ele sabia o significado da palavra “gohan”. Sou descendente de japoneses, mas não falo japonês. Porém, conheço algumas palavras deste idioma e sei que “gohan” significa “arroz”. No ônibus, assim que ouvi a frase, já havia entendido que ele estava se referindo a um personagem de anime. Mas não sabia se Luan tinha

ciência do significado do nome escolhido para o personagem. Para minha surpresa, ele conhecia o significado. E ainda disse que não se importava com isso, para ele, o que de fato importava não era a palavra “gohan”, mas a figura a qual remete o *nome* Gohan.

Bem, mas antes de prosseguir, é importante sabermos quem é Gohan.

O nome completo deste personagem é Son Gohan (no Japão, os personagens são apresentados primeiro pelos seus sobrenomes), filho de Son Goku, que é o personagem central da série *Dragon Ball*. Exibido no Japão entre 1986 e 1997, *Dragon Ball* é um anime com um extraordinário número de episódios: ao todo são 508. A série é dividida em três fases *Dragon Ball* (153 episódios), *Dragon Ball Z* (291 episódios) e *Dragon Ball GT* (64 episódios).

A trama da série muda muito no decorrer de sua evolução. Ela começa quando Goku encontra uma garota chamada Bulma e junto com ela passa a procurar as dragon balls (termo traduzido para o português, tanto nos mangás como nos animes, como “esferas do dragão”), um conjunto de sete esferas espalhadas pelo mundo que, quando reunidas invocam Sheng Long, um dragão místico que tem a capacidade de realizar qualquer desejo daquele que conseguir realizar o feito de juntar todas as esferas. Daí o nome dado a esta série. Porém, esta busca vai sendo cada vez menos o foco da trama, sendo direcionada cada vez mais para as batalhas travadas por Goku.

A fase *Dragon Ball Z* é a mais popular entre os jovens brasileiros. Nelas vemos cenas mais dinâmicas e batalhas mais dramáticas. Esta fase da série teve duas aberturas. Vejamos as letras das músicas usadas nestas aberturas:

Chala Head Chala

*O céu resplandece
Ao meu redor
Vou voar e as estrelas
Brilham entre as nuvens sem fim
Só a verdade vai cruzar
Pelo céu azul
E a verdade vai crescer dentro de mim*

*Como um vulcão que entra em erupção
Sua lava vai espalhar
Verá toda a fúria do dragão*

CHALA HEAD CHALA
*Não importa o que aconteça
Sempre tenho a força e o poder*
CHALA HEAD CHALA
*Vibrante o meu coração
Sente emoção e tem amor pra dar*
CHALA HEAD CHALA
*Não pense em nada só me escuta
Sonhos dentro do coração*
CHALA HEAD CHALA
*Não importa o que aconteça
Tudo vai ficar melhor*

We Gotta Power

*Posso pressentir o perigo e o caos
E ninguém agora vai me amedrontar
Com a minha mente vou a mil lugares
E a imaginação me dá forças para voar
Sonhos, desejamos alcançar
Ser alguém com o poder maior, que você já tem*

*Liberdade é correr pelo céu
Sempre unidos, vamos triunfar
E se a nossa luta é pra valer
Vou mostrar meu valor
Dragon Ball Z, meu compromisso é sempre vencer!*

Liberdade, nova era vai chegar, energia tenho para usar

*E com alegria de viver, ninguém vai me deter
Dragon Ball Z, meu compromisso é sempre vencer!*

Vencer, não importa o que aconteça. Lutar com todas as forças até o fim, mesmo quando se está diante de uma muralha que parece ser intransponível. Estas são mensagens que perpassam não só estas letras, mas toda a trama. *Dragon Ball* é uma série voltada para um público jovem masculino: as lutas de Goku, sua paixão pelas artes marciais, sua força de vontade, nunca desistindo da batalha mesmo estando à beira da morte, e sua busca incessante pelo aprimoramento de suas técnicas são os elementos que dão destaque à série.

Goku é o personagem central das três fases. Vamos acompanhando sua trajetória desde a infância, até a sua vida adulta. Seu filho Gohan só começa a aparecer na série na fase *Dragon Ball Z*.

Esta fase é dividida em quatro sagas: a da invasão dos Sayajins, a da batalha contra Freeza, a da batalha contra Cell e a da batalha contra Majin Boo. Junto com Goku e Vegeta, Gohan é um dos personagens centrais. Nas duas primeiras sagas, aparece ainda criança, aprendendo a ser um guerreiro. Ele vai ganhando cada vez mais destaque, a ponto de, na terceira saga tornar-se o personagem mais poderoso, sendo aquele que derrota o terrível Cell. A última saga ocorre sete anos depois da terceira (na contagem de tempo do anime). Gohan aparece como um jovem, de – não é possível afirmar com precisão, pois sua idade não é dita – uns 16 anos.

Quanto às características de Gohan, podemos dizer que é calmo, estudioso e um pouco tímido. Também possui força e poderes extraordinários. No início de *Dragon Ball Z*, aparece como um garoto chorão, superprotegido pela mãe. Ele não gostava de lutar, ao contrário de Goku, seu pai, que sente prazer em enfrentar inimigos mais fortes. Aos poucos, ao longo de seus treinamentos, e ao ajudar seu pai e seus amigos em duras batalhas, ele vai se fortalecendo física e psicologicamente. O que faz Gohan se enfurecer é ver alguém de quem gosta em perigo. Isso o faz liberar seu grande poder. Gohan demonstra ser alguém que é capaz de sacrificar sua vida para proteger tudo aquilo que ama no mundo.

Palavras não são suficientes para expressar integralmente um personagem ou uma série. Já afirmei isso acima, quando comentei a importância que *Full Metal* teve para Oscar. Espero ter ao menos conseguido situar um leitor que desconheça *Dragon Ball*.

Voltemos a falar especificamente sobre o caso de Luan.

Dias depois do encontro no rodízio, marquei uma conversa com Luan para ouvi-lo mais sobre sua decisão de, quando vir a ter um filho, dar a ele o nome Gohan. Fiz muitas perguntas sobre o que ele pensava sobre este personagem, eu queria entender este fascínio pelo personagem.

Luan tem 25 anos e hoje trabalha como assistente financeiro em um hospital. Eu já o havia conhecido meses antes em um aniversário, sobre o qual falarei mais ao comentar o caso de Cristine. Já sabia que ele se considerava um *otaku* e já havia conversado com ele sobre sua paixão por mangás e animes, suas séries preferidas etc. E ele havia dito que *Dragon Ball* foi a série que mais o marcou. Quando perguntei o que mais chamava sua atenção nesta série, respondeu que mais do que as lutas, eram a integridade e a força de vontade demonstradas pelos personagens.

Animes e mangás realmente mexem com ele. Lembro que uma vez estávamos em um evento de anime e, entre as várias atrações do evento, haveria a apresentação de uma banda japonesa que cantava aberturas de alguns animes famosos. Ele – que é uma pessoa que, se não tímida, ao menos pode ser considerada reservada –, na hora em que eram tocadas músicas de animes que o marcaram, cantava e pulava de forma bem descontraída. Durante o show, ele comentara que estas músicas o deixavam arrepiado. Neste mesmo evento, ele vestia uma capa usada por um personagem do anime *Naruto*. Em um determinado momento, enquanto andávamos, ele se virou para mim e comentou: “se eu pudesse, usava esta capa todo dia!”.

No que diz respeito especificamente ao fascínio que sente pelo personagem Gohan, Luan disse que as características que mais admira neste personagem são o fato de ser estudioso, de estar sempre pronto para ajudar os outros e que, ainda que não goste de lutar, sem hesitar, enfrenta qualquer batalha para proteger as pessoas de quem gosta.

Ele não é de falar muito. Procura ser sempre simples e direto nas respostas. Mas o interessante é que, vira e mexe, ele diz frases “de efeito”. Por exemplo, ao falar das virtudes de Gohan, ele comentou: “*sinto que o mundo precisa de mais Gohans*”.

Quis saber mais sobre esta questão, do porquê, segundo ele, estarmos precisando de mais Gohans. Luan respondeu:

Com relação à minha visão de mundo, não sei bem qual é a esfera que se refere a pergunta, mas como você é antropólogo, acredito que seja em cima da sociedade. Eu vejo que mesmo com a evolução intelectual do homem e suas incríveis invenções para melhorar nosso cotidiano, todo esse esforço está

sendo usado de maneira errônea, muitas vezes visando apenas questões financeiras, sem pensar nas questões sociais ou ambientais... países buscando a guerra pra se aproveitar dos recursos naturais de outro país e maquiando suas verdadeiras intenções. Com essas respostas você já pode perceber que não estou satisfeito. O que falta nas pessoas é compaixão para perceber que a raça humana é uma só e todos temos que nos ajudar. Um dos maiores problemas da sociedade é a ganância e a arrogância.

Dizer que o mundo precisa de mais Gohans, significa dizer que o mundo precisa de pessoas humildes e altruístas. Virtudes das quais, como podemos perceber na fala acima, o mundo está carente.

O caso de Luan nos permite pensar na ficção como um universo que não é apenas fruto da realidade, mas que pode atuar como um agente transformador desta. As ficções tem um poderoso aliado: o impossível. Com este fator ao seu lado, são capazes de permitir que o espectador contemple e ao mesmo tempo passe por experiências humanas que a sua vida ordinária dificilmente lhe permite vivenciar. Elas permitem um contato com novas fontes de significado, permitem uma ressignificação do mundo a nossa volta. Cabe lembrar aqui um texto muito interessante de Pierre Clastres.

Em *De que riem os índios?*, ele escreve:

A personagem central do primeiro mito é um velho xamã (...). Em resumo, é um herói grotesco, e todos riem a sua custa. O segundo mito nos fala do jaguar (...). Cada um de seus passos atesta sua estupidez e demonstra o ridículo da personagem. Em resumo, esses dois mitos apresentam xamãs e jaguares como vítimas de sua própria estupidez e de sua própria vaidade, vítimas que por isso merecem, não a compaixão, mas o riso.

Cabe agora a pergunta: de que se caçoa? (...) longe de serem personagens cômicas, ambos são ao contrário seres perigosos, capazes de inspirar o medo, o respeito, o ódio, mas nunca certamente a vontade de rir.

Um pouco adiante, Clastres prossegue:

Vamos concluir, pois, a primeira etapa deste exame sumário enunciando que:

1º) Os dois mitos considerados mostram xamã e o jaguar como seres grotescos e objetos de risos;

2º) No plano das relações efetivamente vividas entre os homens, de um lado, os xamãs e os jaguares do outro, a posição destes últimos é exatamente o contrário

daquela que apresentam os mitos: o jaguar e o xamã são seres perigosos, logo respeitáveis, que por isso mesmo permanecem mais além do riso;

3º) A contradição entre o imaginário do mito e o real da vida quotidiana se resolve quando se reconhece nos mitos uma intenção de mofa: **os *chulupi* fazem ao nível do mito aquilo que lhes é proibido ao nível do real. Não se ri dos xamãs reais ou dos jaguares reais, pois eles não são nada risíveis. Trata-se, pois, para os índios, de colocar em questão, de desmistificar a seus próprios olhos o medo e o respeito que lhes inspiram jaguares e xamãs.** Esse questionamento pode operar-se de duas maneiras: **seja realmente, e mata-se então o xamã julgado muito perigoso ou o jaguar encontrado na floresta; seja simbolicamente, *pelo riso*,** e o mito (desde então instrumento de desmistificação) inventa uma variedade de xamãs e de jaguares tais que se possa caçar deles, **já que são despojados de seus atributos reais para serem transformados em idiotas da aldeia.** (p. 101) (grifos meus)

Porém, geralmente, a ficção não nos traz simples devaneios desvairados. As ficções apresentam eventos que, ainda que fantasiosos, são interligados de uma forma que, espera-se, será tida como coerente. Basta que o leitor se lembre das séries que descrevi acima. Volto a comentar minha impressão de quão incrível é o fato de, conforme vão sendo articulados numa narrativa recheada de elementos com os quais nos deparamos em nossa realidade, termos como “Anjos”, EVAs, NERV, Puellas Magi, Joias da Alma, Rounins, Cosmos (a energia que queima dentro de um cavaleiro de Atena) e situações como seres misteriosos que vêm para destruir a Terra e são combatidos por robôs que tem almas, ou garotas que têm suas almas aprisionadas em joias, passam a fazer sentido. Antônio Cândido, em *A Personagem do Romance*, escreve:

O leitor comum tem frequentemente a ilusão (partilhada por muitos críticos) de que, num romance, a autenticidade externa do relato, a existência de modelos comprováveis ou de fatos transpostos, garante o sentimento de realidade. Tem a ilusão de que a verdade da ficção é assegurada, de modo absoluto, pela verdade da existência, quando, segundo vimos, nada impede que se dê exatamente o contrário.

Se as coisas impossíveis podem ter mais efeito de veracidade que o material bruto da observação ou do testemunho, é porque **a personagem é, basicamente, uma composição verbal, uma síntese de palavras, sugerindo certo tipo de realidade.** Portanto, está sujeita, antes de mais nada, às leis de composição das palavras, à sua expansão em imagens, à sua articulação em sistemas expressivos coerentes, que permitem estabelecer uma estrutura novelística. O entrosamento nesta é condição fundamental na configuração da personagem, porque a verdade da sua fisionomia e do seu modo-de-ser é fruto, menos da descrição, e mesmo da análise do seu ser isolado, que da concatenação da sua existência no contexto (...) Que coisa sabemos de Capitu, além dos “olhos de ressaca”, dos cabelos, de “certo ar de cigana, oblíqua e

dissimulada”? O resto decorre da sua inserção nas diversas partes de Dom Casmurro; e embora não possamos ter a imagem nítida da sua fisionomia, temos uma intuição profunda do seu modo-de-ser, – pois o autor convencionalizou bem os elementos, organizando-os de maneira adequada. Por isso, a despeito do caráter fragmentário dos traços constitutivos, **ela existe, com maior integridade e nitidez do que um ser vivo**. A composição estabelecida atua como uma espécie de destino, que determina e sobrevoa, na sua totalidade, a vida de um ser; os contextos adequados asseguram o traçado convincente da personagem, enquanto os nexos frouxos a comprometem, reduzindo-a à inexpressividade dos fragmentos. (1981, p.70) (grifos meus)

De fato, assim como Capitu, Gohan existe de forma íntegra e nítida. Na medida em que é fruto de uma trama que vai articulando uma série de significados de forma coerente, este personagem é capaz de sintetizar, melhor dizendo, de *simbolizar*, valores como mérito ao esforço, altruísmo e bondade.

Esta capacidade de sugerir *uma certa* realidade, quando bem explorada, pode chegar a fazer com que um personagem virtual esteja mais presente na vida de uma pessoa do que muitas pessoas de carne e osso que a cercam. Realidade esta que, como disse acima, vê-se livre das amarras que o “real” propriamente dito nos reveste, dando poder à ficção. Poder que foi muito bem comentado por Clastres quando nos mostra como o mito é capaz de levar os índios a um mundo onde é possível “desmistificar a seus próprios olhos o medo e o respeito que lhes inspiram jaguares e xamãs”. Ao nos mostrar novos horizontes, a ficção permite que nossas mentes formulem novos sentidos, nos permite atribuir novos significados às coisas, ideias e seres com que nos deparamos. Estes novos significados exercem influência sobre nossa forma de pensar, sentir e agir no mundo real.

Logo nas primeiras páginas de seu famoso livro *A Interpretação das Culturas*, Geertz afirma:

O conceito de cultura que eu defendo, e cuja utilidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. (1989, p.10)

Teias de significado. Compartilho com Geertz a ideia de que são essas teias que nos permitem dar sentido a nossas ideias, emoções e ações. Mas os significados que dão forma a tais teias não nascem dentro de nós. São apreendidos através de nossa vivência

no mundo. Desenvolverei este ponto adiante, mas já adianto que penso que as ficções são preciosas fontes de significados.

Esta perspectiva pode ser comparada àquela que Rose Satiko G. Hikiji aponta em *Imagem-Violência*. Ao falar sobre os possíveis diálogos entre a Antropologia e o Cinema a autora nos apresenta algumas análises já existentes, e comenta:

Talvez seja a analogia filme/mito um dos aspectos mais interessantes apontados nessas primeiras análises. Filmes ficcionais são formas de recorte, apreensão e organização do mundo. **As imagens contam histórias, tempos, lugares, sentimentos, perspectivas.** Os filmes registram mitos e também mitificam representações. Sintetizam uma série de visões de mundo. Filmes, como mitos, **são narrativas social e culturalmente construídas.** Não são relatos realistas, mas ‘dramatizações’ da realidade. O filme, como um mito, relaciona-se com a realidade de forma dialética, estabelecendo parâmetros ao espectador. (HIKIJ, p.29) (grifos meus)

Os filmes – penso poder dizer que o raciocínio se aplica à ficção de um modo geral – relacionam-se de forma dialética com a realidade. Estabelecem parâmetros ao espectador. Andrea Barbosa e Edgar T. Cunha se valeram de uma expressão interessante para falar desta relação: usaram a figura de uma “rua de mão dupla”. Em *Antropologia e Imagem*, ao explicar esta “mão dupla”, os autores escrevem:

“O cinema é, sim, produto das formas pelas quais uma sociedade constrói suas representações. Um filme opera os códigos culturais da sociedade da qual ele é originário. Ele faz parte de um contexto. **Mas esse mesmo filme, por suas características de interação com o indivíduo por meio de sua linguagem, possibilita um retorno, de forma ‘digerida’ ou ‘ressignificada’, dessas representações para a sociedade.** O cinema faz parte da realidade social contemporânea e, como parte irredutível do social, constitui uma dimensão pela qual os homens constroem a percepção de si e do mundo. (2006, pp. 55-56) (grifos meus)

O caso de Luan e os outros casos que apresento neste trabalho nos permitem refletir sobre esta questão, que foi o foco de meus esforços ao longo desta pesquisa. Busco mostrar como o mundo de onde tiramos as referências para situarmo-nos em relação às ideias, sensações, sentimentos, coisas, seres e pessoas que nos cercam não necessariamente precisa ser um mundo feito de areia e concreto, com seres de carne e

osso. Este mundo pode muito bem ser feito de palavras, desenhos, com seres dotados de superpoderes, destemidos, leais e bondosos, como Gohan.

“Meu filho vai se chamar Gohan!”: a reflexão que procurei desenvolver sobre esta frase me permitiu perceber como, de fato, os significados veiculados pelas ficções não são esquecidos assim que fechamos um livro, desligamos o aparelho de DVD ou o computador, ou quando saímos do cinema. Perguntei se, além de dar o nome do personagem que tanto admira a seu filho, o educaria tendo ele como referência. Num tom pensativo – falar sobre algo tão incerto como um futuro que não se sabe o quão perto ou distante está realmente nos faz pensar –, ele respondeu “Provavelmente!”.

Capítulo 3

Conexão

Lilium (Lírio)

Os iusti meditabitur sapientiam (A boca do justo fala de sabedoria)
Et lingua eius loquetur indicium (E sua língua falará o julgamento)

Beatus vir qui surffet tentationem
(Bem-aventurado o homem que suporta a tentação)
Quoniam cum probates fuerit accipiet coronam vitae
(Depois de ser testado irá receber a coroa da vida.)

Kyrie, ignis divine, eleison (Oh senhor, fogo divino, tenha piedade)

Oh quam sancta (Oh quão santa)
Quam serena (Quão serena)
Quam benigna (Quão generosa)
Quam amoena (Quão agradável)
Oh castitatis lilium (Oh lírio da pureza)

Oh quam sancta
Quam serena
Quam benigna
Quam amoena
Oh castitatis lilium

“Conectar” significa estabelecer uma ligação, um nexo, uma união com algo ou alguém. É uma palavra que resume o caso que veremos agora. Um caso que nos permite perceber de forma mais concreta como as ficções podem atuar como espelhos. E espelhos poderosos, já que exibem mais do que simplesmente objetos visíveis, mas também dão uma forma àquilo que muitas vezes aparece para nós como elementos obscuros, abstratos demais para serem imediatamente compreendidos, tão profundos que se encontram num abismo onde não conseguem ser iluminados pela luz da razão: me refiro a sensações, paixões, sentimentos.

A música *Lilium* é quase uma metáfora da reflexão que proponho com o caso de Cristine. Ela foi composta para a abertura do anime *Elfen Lied*, feita a partir de algumas passagens bíblicas, salmos e cânticos. Diferente das aberturas do anime *Dragon Ball Z* que apresentei acima, que transmitem de forma direta, bem explícita, sentimentos, valores e ideais expressados ao longo da trama, a abertura de *Elfen Lied*, de início, quando ainda estamos assistindo aos primeiros episódios, parece destoar das cenas que vemos. Ainda que a letra da abertura fale sobre santidade, paz, pureza, posso dizer que este anime é um dos mais perturbadores e sangrentos que já assisti. No primeiro episódio, nas primeiras cenas, já vemos pessoas sendo mortas, tendo suas cabeças e membros decepados.

Penso nesta música como uma metáfora não por causa de sua letra, mas sim pelo processo que nos leva a perceber a conexão da música com o anime para o qual ela foi produzida. É ao longo da série que vamos entendendo o título e a letra da música. O *Lilium*, que em latim significa lírio, é “muito difundido como símbolo da luz e para a iconografia cristã é o símbolo da pureza e da inocência e nas representações da virgindade” (BELLOMO, 1994, p. 202). Como disse acima, de início não vemos nada de iluminado, santo e inocente em Lucy – aliás, nome que significa “a luminosa”, “cheia de luz” –, personagem central da série, que realiza, com seus poderes sobrenaturais, grandes massacres. Conforme vamos conhecendo a história de vida desta personagem é que seu comportamento vai sendo, se não justificado, ao menos visto com outros olhos. Como veremos, no caso de Cristine esse processo foi especialmente significativo, a tal ponto que ela se sentiu conectada com esta personagem.

Diferentemente do que fiz ao falar dos casos de Oscar e Luan, antes de falar sobre Cristine, começarei falando sobre a série *Elfen Lied*.

O primeiro episódio mostra a fuga de Lucy de uma prisão, onde esteve confinada por 8 anos. Seu rosto está coberto por um capacete de metal e ela aparece andando nua, calma e resolutamente, em direção à saída da prisão. Os guardas desesperados tentam pará-la a todo custo. Cercam-na e começam a atirar nela com todo o tipo de armamento, mas tudo em vão. As balas não conseguem atingi-la e ela vai dilacerando aqueles que se encontram em seu caminho. Lucy tem um estranho poder chamado *vector* (“vetor” em inglês), braços longos e invisíveis gerados pelo poder de

sua mente, que lhe servem de escudo e arma, capaz de cortar tudo o que estiver ao seu alcance.

A prisão encontra-se no alto de um penhasco que fica em uma praia. Quando Lucy sai da prisão, caminha em direção ao mar. Um atirador de elite consegue acertá-la na cabeça. Mas o capacete e a proteção de seu “vetor” a protegem e ela não morre. A moça cai desacordada no mar.

Na cena seguinte vemos os outros dois personagens centrais da série: um rapaz chamado Kouta e sua prima Yuka. Eles estão caminhando juntos na praia quando veem Lucy parada olhando para eles com um olhar assustado. Ela havia perdido a memória e sequer sabia falar. Os dois ficam com dó da moça e decidem leva-la para a casa de Kouta. Como a moça que encontraram só conseguia pronunciar uma única palavra – Nyuu (é só um fonema, não é uma palavra que tenha algum sentido em japonês) –, passam a chama-la por esta palavra.

Bem, assim como fiz ao falar sobre as outras séries, não vejo sentido em descrever minuciosamente cada episódio. Vou apenas destacar dois elementos que julgo pertinentes à nossa discussão. Ambos estão intrinsecamente ligados.

O primeiro é o fato de Lucy ter uma dupla personalidade. Um mesmo corpo alterna entre momentos em que é controlado por Lucy e outros em que é controlado por “Nyuu”: sei que vai parecer estranha a frase, mas Lucy só aparece quando “Nyuu” recobra a memória. Quando sente algum tipo de dor ou em situações de perigo, sua verdadeira personalidade vem à tona. Passado o perigo – ou melhor, exterminada a ameaça –, misteriosamente, Lucy perde a memória e volta a agir como “Nyuu”.

Digo que esta dupla personalidade é um ponto importante pois pode ser interpretado como uma espécie de metáfora utilizada pelo autor da série. “Nyuu” é como se fosse uma criança de apenas alguns anos de vida. Mal sabe andar e, no decorrer da série vai aprendendo a falar, a se vestir sozinha etc. Podemos pensar nela como uma Lucy purificada. Veremos que foram os traumas sofridos por Lucy que a fizeram desenvolver um extremo ódio pela sociedade e ser uma assassina fria. Ao perder a memória, ela aparece como uma criança, um ser extremamente inocente e que gosta de ajudar as pessoas ao seu redor. Esta dupla personalidade é uma metáfora que expressa a questão que perpassa toda série: a reflexão sobre o Bem e o Mal.

O outro ponto importante é a história de Lucy. Ela é um ser mutante, a primeira a aparecer na Terra. Sua “raça”, denominada Diclonius, é fruto de uma mutação causada por um vírus que surge de forma misteriosa. Eles têm a aparência exatamente igual à de

humanos normais. As características que distinguem estes seres são a presença de dois pequenos chifres na cabeça e a capacidade de gerar e controlar os “vetores”, braços longos e invisíveis gerados a partir de sua mente.

Só vamos entendendo o que de fato são os Diclonius e sua origem no decorrer da série. O passado de Lucy também vai sendo revelado aos poucos.

Lucy não conheceu seus pais. Ela não sabia que era uma mutante. Só sabia que, ou melhor, as pessoas ao redor esfregavam constantemente em sua cara, que ela era diferente por ter nascido com chifres. Por ser diferente, era discriminada. Não tinha amigos e vivia sofrendo gozações e sendo vítima de peças – para usar um termo bem conhecido hoje em dia, ela sofria *bullying* – por parte das crianças de sua idade. Mas em sua infância, Lucy ainda não tinha consciência do poder que escondia dentro de si, seus “vetores”.

Ela descobre este estranho poder de forma drástica. Passeando nos arredores do orfanato onde era criada, Lucy encontra um cachorrinho abandonado. Como sabe que não pode leva-lo, ela passa a sair escondida todas as noites para levar comida e brincar com o cachorro. Lucy nunca teve amigos, por isso se afeiçoa rapidamente ao animal.

Certo dia, ela conta a uma menina que havia encontrado um cachorrinho e que saía para cuidar dele. A menina – que apenas fingia ser uma pessoa de confiança – conta aos meninos do orfanato sobre este amiguinho de Lucy. Os meninos vão atrás do cachorro e o trazem para o orfanato e começam a tortura-lo na frente de Lucy, só para vê-la chorar. Quando, com golpes de vaso, os meninos matam o animal, ocorre o estopim: Lucy libera seu poder oculto – os “vetores”. Em questão de segundos, todas as crianças ao redor dela são feitas em pedaços. Desde então, ela passa a ter um ódio mortal pelos seres humanos e passa a usar seus “vetores” de forma fria, sem hesitar em triturar quem cruzasse seu caminho.

Quando mata as crianças no orfanato, Lucy deixa seus corpos no local, mas faz questão de ir enterrar o seu amigo assassinado. Ela faz um túmulo no mesmo local onde o havia encontrado pela primeira vez.

Quando meditava em frente ao túmulo, Lucy encontra Kouta, um menino da mesma idade que a sua. O menino chama a sua atenção por estar segurando uma caixa de música, que tocava uma música que encantou Lucy (aliás, é a melodia de *Lilium*, a música de abertura). Quando ela se aproxima, a primeira coisa que chama a atenção de Kouta são os chifres da moça. Ao ver sua reação, ela já ia mata-lo, mas o rapaz

surpreende a moça: diz que tinha achado muito legais seus chifres e pergunta a ela se quer ser sua amiga.

De início a moça, traumatizada por causa das crianças com quem cresceu, não consegue confiar em Kouta. Mas ele, insistentemente, vai aos poucos, dia a dia, conquistando o coração de Lucy. Ela enfim, acaba se apaixonando pelo rapaz.

Mas Lucy parece ser uma pessoa castigada pelo destino. Kouta morava em outra cidade, estava hospedado na casa de parentes – ele dizia para Lucy que estava na casa de um primo – e precisava retornar a sua terra natal. Sua última noite naquele lugar seria num festival.

Lucy vai a este festival e tem uma desagradável surpresa: o “primo” de quem Kouta falava, era sua prima Yuka. Ao ver que os dois eram bem próximos, ela fica enciumada e se sente enganada. E pior: ela passa a se sentir abandonada, sente que foi um erro confiar em Kouta e que jamais poderá confiar em alguém. Sua raiva da humanidade volta com força total e ela passa a matar todos os que estão no festival.

A última cena que vemos do passado de Lucy é quando ela mata o pai e a irmã de Kouta. Ela faz isso na frente do rapaz. Ao dizer que iria atrás de Yuka, o rapaz se desespera e se joga em cima dela. Ao ver o rapaz que ama desesperado em cima dela, chorando loucamente e implorando que parasse, Lucy entra em choque e fica sem reação. Ela deixa que a polícia a leve e é mantida desde então na prisão de onde, no primeiro episódio da série, a vemos escapar 8 anos depois.

Acredito que agora temos ao menos uma base para entender a importância deste anime para Cristine. Passemos a falar especificamente sobre ela.

Cristine é uma moça de 22 anos, que trabalha como auxiliar administrativo. A conheci no dia de seu aniversário. Ela resolveu comemorar a data em um karaokê que fica no bairro da Liberdade. Alexandre, um grande amigo meu, tinha sido convidado e me chamou para ir junto.

Fiquei em dúvida se iria. Comentei que seria estranho porque não conhecia ninguém que estaria lá, nem mesmo a aniversariante! Ele disse que também não conhecia a maioria das pessoas, que seria melhor se eu fosse com ele. Fui convencido.

Valeu muito a pena ter ido. Não só pela diversão e por ter conhecido pessoas legais. Aliás, conheci Luan – sobre quem falei a acima – e Kauã, que é namorado de Cristine, nesta festa. O mais interessante foi o fato de que boa parte das pessoas que

estavam na festa eram *otakus*. A noite foi animada por músicas de j-pop, k-pop, músicas de aberturas de animes.

Depois da festa comecei a ter mais contato com muitas pessoas que estavam na festa por meio de redes sociais. Dentre elas, Luan, Cristine e Kauã foram aqueles de quem fiquei mais próximo.

Entrevistei muitas pessoas ao longo do desenvolvimento de minha pesquisa. Poucos foram os relatos em que as pessoas entrevistadas conseguiram conciliar dois fatores: se dispuseram a contar aspectos mais pessoais de suas vidas – como eventos marcantes, pensamentos, sentimentos – e conseguiram expor por meio de palavras a relação destes aspectos com mangás e animes. Cristine, uma pessoa boa em se expressar, foi uma delas.

Na primeira vez em que conversei com ela sobre sua paixão por mangás e animes, quando perguntei se existe algum personagem que a marcou, sua resposta foi simples e direta: “Minha personagem preferida é a Lucy, do *Elfen Lied*”. Ao perguntar se ela sabia o que há neste personagem que tenha chamado sua atenção (muitos não sabem responder a essa pergunta), ela me respondeu:

porque ela era uma pessoa bizarra pro mundo real... que nunca teve uma chance de possuir afeto e apesar do seu instinto assassino, eu penso que ela poderia não ter se tornado uma assassina se ela tivesse recebido amor e carinho de alguém. Mas, antes disso ela só recebeu desprezo e sofreu traições por isso ela se tornou um monstro. Como dizem, é a sociedade que corrompe o indivíduo. Ela não era ruim, ela não tinha uma natureza ruim...o entorno dela que fez essa natureza se revelar. É incrível como em uma historia e uma única personagem possa ter tantas referencias que realmente fazem sentido no mundo real.

A última frase da resposta, “é incrível como em uma historia e uma única personagem possa ter tantas referencias que realmente fazem sentido no mundo real”, chamou muito minha atenção. Mas só me dei conta desta frase ao ler meus registros de campo. Nesta primeira vez, a frase meio que passou batido. Nesta primeira entrevista, outra resposta bastante interessante foi a que Cristine me deu quando eu quis saber se ela se recordava se, em sua vida, ocorreu algum momento importante em que os mangás e animes a ajudaram a lidar com a situação. Sua resposta foi:

Bom, eu sempre tive problemas de me sentir abandonada pelo meu pai – meu pai se separou da minha mãe uns meses antes de eu nascer – e eu sofri bullying na escola dos 10 aos 14 anos... os animes principalmente foram o meu refugio para uma outra realidade. Depois de um tempo os animes me encorajaram a ser quem eu quisesse ser, sem me importar com os outros. E é essa a maior lição que aprendi com esse universo, ser quem eu quero ser e não desistir porque pessoas fodas nunca desistem.

Eu já conhecia o anime *Elfen Lied* antes de conhecer Cristine. Não pude deixar de perceber uma certa correlação de alguns elementos desta resposta, como por exemplo, a falta que seu pai fez em sua vida e o fato de ter sofrido *bullying*, com a história de Lucy, sua personagem favorita. Mas, receoso de tirar conclusões precipitadas, marquei uma outra conversa com Cristine. Perguntei se ela achava correto dizer que ela havia se identificado com Lucy, que ela conseguia entender o ódio desta personagem... se via na história dela sofrimentos com as quais ela mesma teve que lidar e por isso Lucy tenha chamado tanto sua atenção. Sua resposta desta vez veio num tom mais reflexivo. Ela disse:

*Bom, eu já assisti esse anime umas 3 vezes. Mas desde a primeira vez, eu já entendi o que me **conectou** com ela. Primeiramente, ela começa a história como uma órfã abandonada que ainda sofre “zoações” por ter uns chifres estranhos. Ela nunca podia confiar em ninguém, porque todo mundo a tratava como uma aberração. Quando ela pôde confiar em alguém, a menina traiu ela, resultando na morte do único indivíduo (ela se refere ao caso do cachorrinho, que descrevi acima ao falar sobre a personagem Lucy) que não a achou uma aberração. Sendo assim, **é totalmente compreensível** pra uma menina de 5 anos, que já tinha uma natureza assassina, que ela tenha se revelado. Mesmo depois dela se tornar uma assassina, ela conheceu o Kouta - a segunda pessoa, depois do cachorro, que não a tratou como uma aberração - e mesmo com o instinto de matar, ela controlou ele (o instinto) devido ao conforto do afeto, carinho, amizade e companheirismo. Isso me mostrou que ela era inteiramente motivada pelo ambiente, pelas pessoas ao redor dela. **Ou seja, ela dava ao mundo o que ela recebia.** Então, eu sempre fico pensando, se ela realmente*

*teria despertado o poder de uma assassina se desde o nascimento dela, ela tivesse recebido amor, carinho e amizades. **Eu me identifiquei com ela, por essa questão de "você não é uma pessoa inteiramente má, ou inteiramente boa", você pode ser os dois, isso depende das pessoas que te rodeiam. Ou seja, eu penso que eu ajo de acordo com o que as pessoas ao meu redor merecem...isso pode fazer com que eu seja uma pessoa boa ou ruim. Isso não é só uma característica da Lucy, é uma característica presente em cada um de nós. Só que nós não possuímos vetores (braços destruidores) que vão exterminar as pessoas que não nos tratam conforme as expectativas. É isso.***

Fiquei contente por ver que não tenho uma intuição tão ruim. Adiante explicarei os grifos que fiz em sua fala.

Acho que é algo particular da minha personalidade, mas ainda que considere Cristine uma amiga, me sentia um tanto quanto desconfortável em fazê-la falar sobre aspectos tristes de seu passado, como a falta que seu pai fez ou as gozações que sofria em sua infância e adolescência. Até disse que se ela não quisesse falar sobre isso, tudo bem. Mas, ela não se importou em detalhar suas lembranças:

Começou porque eu usava óculos de grau, depois encontraram outro defeito em mim: meu cabelo cacheado, armado, então me apelidaram de diversos nomes: Birô Birô, cabelo de miojo, Bob Marley...essas coisas. E, além disso, eu sentia que o pessoal só falava comigo para pedir favores...pedir respostas de algumas coisas, perguntar como fazer algo... coisas assim. Eu não me sentia sozinha, nem isolada. Porque eu tinha meus amigos, que mantenho até hoje: Jessica, Felipe, Kamila... são as minhas amizades verdadeiras. Sim, eu sofri muito com isso, mas mais do que sofri com isso foi com o descaso da minha mãe pra ir resolver essa situação na escola - ela achava natural - e (o fato de) não poder ir pedir apoio pro meu amigo, porque sabia que ele também não correria atrás de uma solução para isso. Eu ia e voltava de perua pra escola, todo mundo da perua me zoava, diversas vezes fingi que estava doente pra não ir pra escola, chorava quase todo dia quando chegava em casa. Fora meus amigos da escola, só tinha outros amigos pela internet. Meu tempo livre era sempre usando a internet.

Depois, ela destacou um fato marcante:

*Então, quando eu estava na 7ª série, um menino que me infernizou durante todos esses anos veio brincar comigo e me deu um “pedala Robinho” (tapa na nuca) na cabeça, e doeu pra caramba. Eu me levantei e imediatamente chutei ele na canela, e depois disso ele veio querer me bater, só que os meninos entraram no meio e disseram pra ele não fazer isso. Após esse episódio, toda vez que alguém tentava me oprimir ou zoar, eu **devolvia com a mesma moeda**. Quando cheguei a 8ª série, o pessoal não me zoava mais e consequentemente não zoavam mais meus amigos. Quando eu entrei no Ensino Médio, tudo se tornou mais fácil, porque aí parei de ligar para o que os outros pensavam ou esperavam de mim, e **comecei a fazer o que eu queria sem pensar nos outros**.*

Bem, com base nestes depoimentos, percebemos a grande influência que os mangás e animes exerceram no modo dela encarar o mundo a seu redor. Podemos perceber uma forte relação entre as experiências vividas por Cristine e o modo como esta – para me valer de uma palavra que ela mesma usou – se *conectou* com o mundo apresentado no anime *Elfen Lied*, em especial com os pensamentos e sentimentos de Lucy.

Procurando por referenciais teóricos que me permitissem pensar sobre este poder da ficção, de agir como um espelho de nossas experiências, encontrei textos interessantes. Em *Literatura e Personagem*, Anatol Rosenfeld escreve:

Se reunirmos os vários momentos expostos, verificaremos que a grande obra de arte literária (ficcional) é o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar (exemplar também no sentido negativo). **Como seres humanos encontram-se integrados num denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral, político-social e tomam determinadas atitudes em face desses valores (...)** Estes aspectos profundos, muitas vezes de ordem metafísica, incomunicáveis em toda a sua plenitude através do conceito, revelam-se, como num momento de iluminação, na plena concreção do ser humano individual. **São momentos supremos, à sua maneira perfeitos, que a vida empírica, no seu fluir cinzento e cotidiano, geralmente não apresenta de modo tão nítido e coerente, nem de forma tão transparente e seletiva que possamos perceber as motivações mais íntimas, os conflitos e crises mais recônditos na sua concatenação e no seu**

desenvolvimento. O próprio cotidiano, quando se torna tema da ficção, adquire outra relevância e condensa-se na situação-limite do tédio, da angústia e da náusea.

Todavia, o que mais importa é que não só contemplamos estes destinos e conflitos a distância. Graças à seleção dos aspectos esquemáticos preparados e ao ‘potencial’ das zonas indeterminadas, as personagens atingem uma validade universal que em nada diminui a sua concreção individual; e mercê desse fato liga-se, na experiência estética, à contemplação, a intensa participação emocional. **Assim, o leitor contempla e ao mesmo tempo vive as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar, visto o desenvolvimento individual se caracterizar pela crescente redução de possibilidades.** De resto, quem realmente vivesse esses momentos extremos, não poderia contemplá-los por estar demasiado envolvido neles. E se os contemplasse à distância (no círculo dos conhecidos) ou através da conceituação abstrata de uma obra filosófica, não os viveria. É precisamente a ficção que possibilita viver e contemplar tais possibilidades, graças ao modo de ser irreal de suas camadas profundas, graças aos quase-juízos que fingem referir-se a realidades sem realmente se referirem a seres reais; e graças ao modo de parecer concreto e quase-sensível deste mundo imaginário nas camadas exteriores. (1981, pp. 45-46) (grifos meus)

Em um ensaio que faz parte desta mesma coletânea, Antônio Cândido aborda esta relação, entre ficção e realidade, sob um outro prisma. Em *A Personagem do Romance*, Cândido lança uma interessante questão:

A personagem vive o enredo e as idéias, e os torna vivos. Eis uma imagem feliz de Gide: “Tento enrolar os fios variados do enredo e a complexidade dos meus pensamentos em torno destas pequenas bobinas vivas que são cada uma das minhas personagens” (ob. cit., p. 26). Não espanta, portanto, que a personagem pareça o que há de mais vivo no romance; e que a leitura deste dependa basicamente da aceitação da verdade da personagem por parte do leitor (...)

A personagem é um ser fictício, — expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção **ser**? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. Podemos dizer, portanto, que o romance se baseia, antes de mais nada, num **certo tipo de relação entre o ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste.** (1981, pp. 50-51)

Eis um interessante paradoxo. E de grande importância para nossa discussão. Adiante, ao explicar o conceito de “Homo fictus”, desenvolvido por Edward Foster, Cândido explica de forma mais detalhada os processos que permitem tal paradoxo, tão bem traduzido na pergunta que vimos acima – “Como pode existir o que não existe?”:

O **Homo fictus** é e não é equivalente ao **Homo sapiens**, pois vive segundo as mesmas linhas de ação e sensibilidade, mas numa proporção diferente e conforme avaliação também diferente. Come e dorme pouco, por exemplo; mas vive muito mais intensamente certas relações humanas, sobretudo as amorosas. Do ponto de vista do leitor, a importância está na possibilidade de ser ele conhecido muito mais cabalmente, pois **enquanto só conhecemos o nosso próximo do exterior, o romancista nos leva para dentro da personagem, “porque o seu criador e narrador são a mesma pessoa”** (Ob. cit., p. 55).

Neste ponto tocamos numa das **funções capitais da ficção, que é a de nos dar um conhecimento mais completo, mais coerente do que o conhecimento decepcionante e fragmentário que temos dos seres. Mais ainda: a ficção tem poder de poder comunicar-nos este conhecimento**. De fato, dada a circunstância de ser o criador da realidade que apresenta, o romancista, como o artista em geral, domina-a, delimita-a, mostra-a de modo coerente, e nos comunica esta realidade como um tipo de conhecimento que, em consequência, é muito mais coeso e completo (portanto mais satisfatório) do que o conhecimento fragmentário ou a falta de conhecimento real que nos atormenta nas relações com as pessoas(...)

Estabelecidas as características da personagem fictícia, surge um problema que Forster reconhece e aborda de maneira difusa, sem formulação clara, e é o seguinte: a personagem deve dar a impressão de que vive, de que é como um ser vivo. Para tanto, **deve lembrar um ser vivo, isto é, manter certas relações com a realidade do mundo, participando de um universo da ação e de sensibilidade que se possa equiparar ao que conhecemos na vida**. Poderia então a personagem ser transplantada da realidade, para que o autor atingisse este alvo? Por outras palavras, pode-se copiar no romance um ser vivo e, assim, aproveitar integralmente a sua realidade? Não, em sentido absoluto. Primeiro, porque é impossível, como vimos, captar a totalidade do modo de ser duma pessoa, ou sequer conhecê-la; segundo, porque neste caso se dispensaria a criação artística; terceiro, porque, mesmo se fosse possível, uma cópia dessas não permitiria aquele conhecimento específico, diferente e mais completo, que é a razão de ser, a justificativa e o encanto da ficção. Por isso, quando toma um modelo na realidade, o autor sempre acrescenta a ele, no plano psicológico, a sua incógnita pessoal, graças à qual procura revelar a incógnita da pessoa copiada. Noutras palavras, **o autor é obrigado a construir uma explicação que não corresponde ao mistério da pessoa viva, mas que é uma interpretação deste mistério**; interpretação que elabora com a sua capacidade de clarividência e com a onisciência do criador, soberanamente exercida. Voltando a Forster, registremos uma observação justa: “Se a personagem de um romance é, exatamente, como a rainha Vitória, (não parecida, mas exatamente igual), então ela é realmente a rainha Vitória, e o romance, ou todas as suas partes que se referem a esta personagem, se torna uma monografia. Ora, uma monografia é história, baseada em provas. Um romance é baseado em provas, mais ou menos x; a quantidade desconhecida é o temperamento do romancista, e ela modifica o efeito das provas, transformando-o, por vezes, inteiramente” (Ob. cit., p. 44). (1981, pp.57-58)

Rosenfeld falou em um “denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral, político-social” em que estão imersos os personagens de uma ficção, os quais “tomam determinadas atitudes em face desses valores”. Porém, temos a vantagem de ver as situações, dramas e conflitos nos quais estas atitudes são tomadas, a partir de uma posição privilegiada, quando nos deparamos com o que o autor chama de “quase-juízos”, ou seja, reflexões tangíveis, apesar de não se referirem a seres reais. Cândido aponta para o fato de que é impossível transpor para o texto a totalidade de elementos que nos fazem situar na esfera que conhecemos como a “realidade”. Aponta também para o fato de que, longe de ser uma falha, é aí que se encontra o poder da obra ficcional. Lembremo-nos da frase que serve de epígrafe para este capítulo: “A realidade é mais estranha do que a ficção, porque a ficção precisa fazer sentido”. Realmente, eis uma – se não “a” – função capital da ficção, tão bem descrita por Cândido de “nos dar um conhecimento mais completo, mais coerente do que o conhecimento decepcionante e fragmentário que temos dos seres”.

Quando apresentei acima as falas de Cristine, destaquei vários trechos. Fiz isso, pois, quando analisava seus depoimentos, achei incrível a forma como Cristine se identifica com Lucy. Ela percebe diversas experiências pelas quais passou ao longo de sua própria história de vida nos dramas pelos quais a personagem passa. Chega inclusive a comentar: “*ela (Lucy) não era ruim, ela não tinha uma natureza ruim*”. Cristine sente que de fato compreende o sofrimento de Lucy quando esta tem que, sozinha, enfrentar as maldades das crianças a sua volta. Ela diz ser “*totalmente compreensível pra uma menina de 5 anos, que já tinha uma natureza assassina, que ela tenha se revelado*”, também destaca que Lucy “*era inteiramente motivada pelo ambiente, pelas pessoas ao redor dela. Ou seja, **ela dava ao mundo o que ela recebia***”. E, é interessante relacionar esta visão com o modo como Cristine comenta um fato que considera marcante – quando, na 7ª série, um menino que a atormentara durante anos, lhe deu um “pedala Robinho” (tapa na nuca), fazendo-a perder a cabeça e chutar a canela dele – após comentar esse episódio, ela destaca “*toda vez que alguém tentava me oprimir ou zoar, eu **devolvia com a mesma moeda***”.

Ainda que em momento algum, Rosenfeld ou Cândido tenham se valido do termo “cultura”, poderíamos muito bem substituir o “denso tecido de valores”, citado acima, por esta palavra. E, em especial, no sentido em que Geertz aborda este conceito, a famosa “teia de significados”. Adiante, trabalharei esta questão de forma mais

detalhada. Por ora, vejamos este trecho, tirado da clássica análise que Geertz faz sobre a briga de galos balinesa. O autor escreve:

Como qualquer forma de arte — e é justamente com isso que estamos lidando, afinal de contas — a briga de galos torna compreensível a experiência comum, cotidiana, apresentando-a em termos de atos e objetos dos quais foram removidas e reduzidas (ou aumentadas, se preferirem) as consequências práticas ao nível da simples aparência, onde seu significado pode ser articulado de forma mais poderosa e percebido com mais exatidão. A briga de galos só é "verdadeiramente real" para os galos — ela não mata ninguém, não castra ninguém, não reduz ninguém à condição de animal, não altera as relações hierárquicas entre as pessoas ou remodela a hierarquia; ela nem mesmo redistribui a renda de forma significativa. **O que ela faz é o mesmo que fazem Lear e Crime e Castigo para outras pessoas com outros temperamentos e outras convenções: ela assume esses temas — morte, masculinidade, raiva, orgulho, perda, beneficência, oportunidade — e, ordenando-os numa estrutura globalizante, apresenta-os de maneira tal que alivia uma visão particular da sua natureza essencial. Ela faz um construto desses temas e, para aqueles historicamente posicionados para apreciarem esse construto, torna-os significativos — visíveis, tangíveis, apreensíveis — "reais" num sentido ideacional.** Uma imagem, uma ficção, um modelo, uma metáfora, a briga de galos é um meio de expressão; **sua função não é nem aliviar as paixões sociais nem exacerbá-las** (embora, em sua forma de brincar-com-fogo ela faça um pouco de cada coisa) **mas exhibi-las** em meio às penas, ao sangue, às multidões e ao dinheiro. (1989, p. 206) (grifos meus)

Este trecho é ótimo para pensarmos esta relação entre Cristine e Lucy. Geertz fala em um construto de temas que ordenados em uma estrutura globalizante – o tecido cultural – torna-os “reais”. Cristine tem plena consciência de que *Elfen Lied* é uma ficção. Porém, é importante destacar como ela dizia entender o que se passava com Lucy, como se estivesse diante de um ser real. Se no caso da briga de galos, os “temas” apontados por Geertz foram “morte, masculinidade, raiva, orgulho, perda, beneficência, oportunidade”, no caso de Cristine podemos perceber uma forte presença de ideias e sentimentos como abandono (ela destaca a falta que sentia do pai e mostra como entendia a que Lucy sentia quando não tinha ninguém com quem contar), raiva, justiça (Lucy, segundo Cristine, devolvia ao mundo o que recebia), além de reflexões complexas como o que é “o” Bem e “o” Mal.

Desafio o leitor a, em poucas palavras – ora, mesmo em muitas –, definir o que significa a palavra “Bem”. Esta – assim como outras como amor, ódio, beleza, esperança, entre tantas outras – é uma palavra interessante. Aparentemente fácil de

entender, não tem uma definição precisa. O que é amar? Se resume no ato de dar uma flor a uma mulher? O que é ódio? Dar um soco na cara de alguém? São palavras cujo significado depende de uma série de elementos interligados, formando um contexto que nos permite perceber esta inter-relação, que por sua vez, esta sim pode ser expressa por meio de uma palavra. Não conseguimos definir o que é amor, mas percebemos quando uma pessoa ama outra. É o mesmo processo que ocorre – para lembrarmos do clássico exemplo usado por Geertz – com uma piscadela. Seria perda de tempo refletirmos sobre o ato de piscar de forma isolada: é um mero abrir e fechar de olhos. O que interessa é entender o que está sendo transmitido com este ato, que aí sim – quando transmite algo – passa a ser encarado como um gesto.

A palavra “Bem” não tem uma definição pronta, fixa, imutável. A meu ver, esta é a grande reflexão que o anime *Elfen Lied* busca provocar em seu espectador. Objetivo que foi alcançado, pelo menos no que diz respeito a mim e a Cristine. Lembremo-nos de que, ao comentar o que a fez se identificar com Lucy, ela diz: *“Eu me identifiquei com ela (Lucy), por essa questão de ‘você não é uma pessoa inteiramente má, ou inteiramente boa’, você pode ser os dois, isso depende das pessoas que te rodeiam.”* Episódio a episódio vamos nos questionando sobre quem são os mocinhos e vilões da história. E, se lembrarmos que a imagem de um santo, de um modo geral, remete à alguém que se sacrifica em prol de um “Bem” maior, no fim da série entendemos a “santidade” de Lucy. Quando eu afirmei que a música *Lilium*, para mim, soava como uma metáfora do caso que acabei de apresentar, estava me referindo ao fato de que, refletir sobre esta complexa teia de significados em torno de termos abstratos como “bondade”, “justiça”, “santidade”, foi a chave para eu entender não só a relação entre a letra da música de abertura com o anime, mas também para entender a *conexão* entre Cristine e Lucy.

Escolhi apresentar o caso de Cristine por ter me permitido refletir, de uma forma mais densa, concreta, a questão de como (encerrando esta reflexão com uma frase dita pela própria Cristine): *“é incrível como em uma história e uma única personagem possa ter tantas referências que realmente fazem sentido no mundo real”*.

Capítulo 4

Entre Dois Mundos

Tom: *Então, a vida tem sido ruim para você?*

Cecília: *Tem sido dura para todos... viver em um mundo sem empregos, com a guerra... não ouviu falar da grande guerra?*

Tom: *Desculpe, eu perdi.*

Cecília: *As pessoas envelhecem, ficam doentes, nunca encontram o verdadeiro amor...*

Tom: *De onde eu venho, elas não lhe decepcionam... são estáveis. Sempre se pode confiar nelas.*

Cecília: *Não encontrará isso na vida real.*

Tom: *Você encontrou.*

I

“Nossa!”. Este foi o comentário que fiz, a reação – que não sei descrever se foi de surpresa ou de alegria – que tive quando assisti a esta cena de *A Rosa Púrpura do Cairo*. Senti que, em aproximadamente um minuto, estavam resumidas reflexões, dúvidas, devaneios e insights que passaram pela minha cabeça ao longo destes meses de pesquisa.

Este filme narra um estranho acontecimento. No início da história, vamos conhecendo a vida de Cecília, uma mulher de New Jersey, insatisfeita com seu casamento, que vive ao lado de um marido desempregado, mal educado, que bebe e

ainda, vez ou outra, lhe bate. A sala de cinema é seu porto seguro, o único lugar onde pode sonhar com uma vida feliz e onde, repetidamente, assiste aos mesmos filmes.

Um dia, assistindo pela quinta vez ao filme “The Purple Rose of Cairo”, Tom, personagem deste filme – aliás, o personagem favorito de Cecília – sai da tela. Aí começa de fato a trama de *A Rosa Púrpura do Cairo*. Ao longo do filme, vemos as novas experiências que Cecília vive ao lado de Tom, e as dúvidas que se passam na mente e no coração desta mulher enquanto ela tem que se decidir entre uma vida perfeita, mas que soa como uma ilusão, oferecida por um personagem de ficção, ou a realidade que já conhece e é demasiado imperfeita.

Este filme é encantador. Partindo de um artifício fantástico – a saída de um personagem da tela para o mundo real – no filme, busca-se discutir o cinema e a sua relação com o espectador: mostra-se como o cinema, ao reproduzir, de forma fantasiosa, a realidade, desperta nossa imaginação. Porém, ao mesmo tempo, o filme chama a nossa atenção para o fato de que o cinema não é a realidade.

O cinema leva o entretenimento através da magia da fantasia. O cinema é a reconstrução do real: recorre-se à ficção para criar um mundo novo, que reinterpreta, a seu modo, a realidade.

II

A Rosa Púrpura do Cairo sintetiza as análises que apresentei nos capítulos anteriores e os conceitos e teorias que nortearam minhas reflexões ao longo desta pesquisa. Este filme ilustra muito bem as duas principais perspectivas teóricas que serviram de base para minhas reflexões: as de Clifford Geertz e de Victor W. Turner. Por meio dele podemos pensar os filmes como – usando a palavra no sentido que Geertz propõe em suas análises – *textos* culturais. Ao mesmo tempo, também nos permite ver a tela do cinema pode ser um *espelho mágico*, metáfora cunhada por Turner. Não um espelho comum, que meramente reflete uma imagem fiel daquilo que está diante dele. Mas sim, um veículo que nos permite uma viagem de ida e volta, viagem da qual voltamos transformados.

A noção de *texto* está intrinsicamente ligada à concepção de Geertz sobre o conceito de cultura. Segundo ele, cultura é uma teia de significados, um conjunto de *textos* que nos ensinam a dar sentido a nossos modos de pensar, sentir e agir no mundo.

Segundo ele, a cultura é entendida como um “sistema de concepções herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida” (1989, p.103). Estas “formas simbólicas” englobam uma grande variedade de elementos: palavras, gestos, instituições, imagens, comportamentos, “em cujos termos as pessoas realmente se representam para si mesmas e para os outros” (2002, p.90). Tais elementos são as “palavras” que formam os diversos *textos* com os quais os indivíduos interagem em sua sociedade.

Em *A Interpretação das Culturas*, Geertz esclarece a importância que estes *textos* têm para o ser humano. O autor escreve:

Dada a falta de especificidade do afeto intrínseco no homem, atingir um fluxo ótimo de estimulação do seu sistema nervoso é uma operação muito mais complicada do que dirigir prudentemente entre os extremos de "demasiado" e "muito pouco". Na verdade, isso envolve uma regulamentação qualitativa muito delicada do que penetra pelo aparelho sensorial, e aqui, novamente, é o caso mais de uma procura ativa dos estímulos exigidos do que uma expectativa deles. Neurologicamente, essa regulamentação é obtida através de impulsos eferentes do sistema nervoso central que modificam a atividade receptora. Psicologicamente, o mesmo processo pode ser sentenciado como controle atitudinal da percepção. **O que ocorre, porém, é que no homem nem as áreas predominantes, nem os conjuntos mentais podem ser formados com precisão suficiente na ausência de orientação por parte de modelos simbólicos. Para tomar nossas decisões, precisamos saber como nos sentimos a respeito das coisas; para saber como nos sentimos a respeito das coisas precisamos de imagens públicas de sentimentos que apenas o ritual, o mito e a arte podem fornecer.** (1989, pp. 59-60) (grifo meu)

“Modelos simbólicos”, “imagens públicas de sentimentos”: palavras-chave para pensarmos o papel da ficção em nossa sociedade. No capítulo anterior, quando eu apresentei o caso de Cristine, citei um trecho do ensaio *Um Jogo Absorvente: Notas sobre a Briga de Galos Balinesa*. Este é, para mim, o melhor ensaio de Geertz. Tanto pela forma como é escrito, apresentando uma descrição realmente “densa”, de uma forma dinâmica e descontraída – características marcantes dos escritos deste autor –, como também pelo fato de que vemos na prática a importância que as formas simbólicas, que os *textos* têm ao fornecerem imagens públicas de sentimentos. Neste ensaio, vemos o papel que a briga de galos exerce na sociedade balinesa que, como afirma o próprio autor, exerce um papel análogo ao de, por exemplo, peças de teatro e obras literárias em nossa sociedade.

Vejamos um trecho bastante esclarecedor:

No caso em pauta, tratar a briga de galos como texto é salientar um aspecto dela (na minha opinião, o aspecto principal) que, tratando-a como um rito ou um passatempo, as duas alternativas mais óbvias, se tenderia a obscurecer: **sua utilização da emoção para fins cognitivos. O que a briga de galos diz, ela o faz num vocabulário de sentimento — a excitação do risco, o desespero da derrota, o prazer do triunfo. Entretanto, o que ela diz não é apenas que o risco é excitante, que a derrota é deprimente ou que o triunfo é gratificante, tautologias banais do afeto, mas que é com essas emoções, assim exemplificadas, que a sociedade é construída e que os indivíduos são reunidos.** Assistir a brigas de galos e delas participar é, para o balinês, uma espécie de educação sentimental. Lá, o que ele aprende, é qual a aparência que têm o *ethos* de sua cultura e sua sensibilidade privada (ou, pelo menos, certos aspectos dela) quando soletradas externamente, num texto coletivo; que os dois são tão parecidos que podem ser articulados no simbolismo de um único desses textos; e — a parte inquietante — que o texto no qual se faz essa revelação consiste num frango rasgando o outro em pedaços, inconscientemente. (p.210) (grifo meu)

Pensando na trama de *A Rosa Púrpura do Cairo*, não é por acaso que é Tom, e não outro personagem, que emerge da tela do cinema. É Cecília quem o traz ao mundo real. Ele é uma espécie de encarnação daquilo de que ela sente falta no mundo real. Tom é uma pessoa alegre, pura, muitas vezes até inocente demais, que possui paixão pela aventura, e que ama Cecília. É um remédio, uma luz no mundo sombrio onde vive: limitada por questões financeiras e sociais, no qual não consegue vislumbrar um futuro com o qual vale a pena sonhar, em que se vê obrigada, pelo medo das dificuldades de se sustentar sozinha, a viver ao lado de um marido que só quer saber de jogos, bebidas e garotas e, o que mais entristece Cecília, pelo qual não se sente amada. Se lembrarmos das análises de Geertz, Tom é a “imagem pública” de tudo aquilo de que Cecília sente falta no seu cotidiano. Se a briga de galos exhibe a um balinês questões como selvageria animal, narcisismo machista, participação no jogo, sacrifício sangrento, Tom exhibe a Cecília o que é uma vida em busca de alegria, espírito aventureiro, a sensação de ser amada. E, pensando em *A Rosa Púrpura do Cairo* como um *texto*, podemos dizer que este filme exhibe à sociedade americana e mesmo a nós brasileiros – ambas sociedades que, a despeito de suas diferenças, compartilham visões de mundo e sistemas de classificação típicos das chamadas “sociedades ocidentais”, em que, como autores importantes já nos apontaram (Dumont:1997, DaMatta: 2000, Velho:1987, 1994), a

valorização do indivíduo é marcante – ideais como a “descoberta de si mesmo”, “liberação das repressões”, a noção de amor como uma escolha recíproca e afetiva.

Porém, *exibir* é diferente de *transformar*. Pensando nas análises de Victor Turner, podemos encarar a ficção como um espaço em que não nos deparamos apenas com imagens nítidas, claras, coerentes. Como nos aponta John C. Dawsey (1999; 2005; 2009), um dos aspectos mais interessantes do pensamento de Turner é a atenção que este autor volta aos aspectos extraordinários da vida social. Segundo Dawsey, estamos falando de um tipo de abordagem que nos permite perceber que:

Experiências que irrompem em tempos e espaços liminares podem ser fundantes. Dramas sociais propiciam experiências primárias. Fenômenos suprimidos vêm à superfície. Elementos residuais da história articulam-se ao presente. Abrem-se possibilidades de comunicação com estratos inferiores, mais fundos e amplos da vida social. Estruturas decompõem-se – às vezes, com efeitos lúdicos. O riso faz estremecer as duras superfícies da vida social. Fragmentos distantes uns dos outros entram em relações inesperadas e reveladoras, como montagens. Figuras grotescas manifestam-se em meio a experiências carnavalizantes (Turner 1967b: 105-106). No espelho mágico de uma experiência liminar, a sociedade pode ver-se a si mesma a partir de múltiplos ângulos, experimentando, num estado de subjuntividade, com as formas alteradas do ser. (2005, p.165)

Penso a ficção como um exemplo destes *espelhos mágicos* que nos levam a tempos e espaços liminares. Para entendermos esta metáfora dos espelhos mágicos, precisamos analisar brevemente um conceito de grande importância nas análises de Turner: o conceito de *liminaridade*. Este conceito, por sua vez, está intrinsicamente ligado ao modo como Turner conduz suas análises sobre rituais.

Rituais são um tema constante na obra de Turner. O que parece fascinar o autor, já que são descrições sempre presentes em suas etnografias, são as aflições, doenças, curas, epifanias, ou – para usar uma palavra, que, aliás, será o tema central de seus últimos escritos – as *experiências* que surgem nestes momentos, muito bem ilustrados por John C. Dawsey como “deslocamentos com efeitos de paralisia em relação ao fluxo da vida cotidiana”, momentos em que “brincando com o perigo, sacaneiam-se a si mesmas” (2009, p.351). Turner propõe uma antropologia na qual a observação dos processos rituais deveria ser vista como um mecanismo privilegiado de análise, na medida em que os rituais são momentos em que valores, ideias, emoções – que, no fluxo da vida cotidiana, encontram-se apagados, escondidos ou mesmo reprimidos – vêm à tona, por meio de um conjunto de símbolos interligados.

As origens do conceito de *liminaridade* se encontram na leitura de Turner sobre a obra de Arnold Van Gennep. Este autor, em suas análises sobre os ritos de passagem, chamava atenção para o fato de que, de um modo geral, pode-se dizer que eles são compostos por três fases: os rituais de separação, os que marcam uma fase de margem ou transição e, por fim, os de agregação. A margem ou, em latim, o *limen*, é o momento do ritual no qual desenvolve-se uma nova atmosfera, em que os participantes destes rituais furtam-se ou escapam à rede e classificações que normalmente determinam a localização de estados e posições num espaço cultural. Durante os períodos liminares, os indivíduos que participavam do ritual se encontravam como que fora das estruturas da sociedade, entre as quais se movimentavam – e esta movimentação é o sentido do rito de passagem. Esta distância adquirida durante a liminaridade permite que se vislumbre as estruturas entre as quais atualmente se encontra o indivíduo – é um afastamento que lhe fornece um conhecimento e lhe revela a arbitrariedade das convenções.

No, ensaio que publica na coletânea *The Anthropology of Experience*, encontramos uma passagem interessante em que Turner, ao mesmo tempo em que define a ideia de liminaridade, nos mostra como a abordagem utilizada na análise dos rituais nas sociedades tribais também pode ser usada para pensarmos as performances encontradas nas sociedades complexas. Em *Dewey, Dilthey, and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience*, o autor escreve:

I sometimes talk about the liminal phase being dominantly in the **subjunctive mood of culture**, the mood of **maybe, might be, as if, hypothesis, fantasy, conjecture, desire** – depending on which of the trinity of cognition, affect, and conation is situationally dominant. Ordinary life is in the indicative mood, where we expect the invariant operation of cause and effect, of rationality and commonsense. Liminality can perhaps be described as a fructile chaos, a storehouse of possibilities, not a random assemblage but a striving after new forms and structures, a gestation process, a fetation of modes appropriate to postliminal existence.

Theater is one of the many inheritors of the great multifaceted system we call “tribal ritual”, which embraces ideas and images of cosmos and chaos, interdigitates clowns and their foolery with gods and their solemnity, and uses all the sensory codes to produce symphonies in more than music: the intertwining of dance, body languages of many kinds, song, chant, architectural forms (temples, amphitheaters), incense, burnt offerings, ritualized feasting and drinking, painting, body painting, body marking of many kinds including circumcision and scarification, the application of lotions and the drinking of potions, the enacting of mythic and heroic plots drawn from oral traditions – and so much more. Rapid advances in the scale and complexity

of society, particularly after industrialization, **have passed this unified liminal configuration through the prism of division of labor, with its specialization and professionalization, reducing each of these sensory domains to a set of entertainment genres flourishing in the leisure time of society, no longer in a central driving place.** While it is true that the pronounced supernatural character of archaic ritual has been **greatly reduced, there are signs today that the amputated specialized genres are seeking to rejoin and to recover something of the numinosity lost in their *sparagmos*, in their dismemberment.** (1986, p.42) (grifos meus)

Vimos como o processo ritual propicia uma esfera liminar, que aciona todo um sistema de símbolos que trazem à tona uma gama de experiências que geram uma tensão na própria subjetividade dos atores sociais. Turner destaca que nas sociedades complexas, de larga escala, pós-revolução-industrial, dada suas especificidades, que contrastam de forma significativa com as sociedades tribais, este estado de liminaridade provocado pelos rituais é acionado pelos diversos tipos de performances existentes nestas sociedades pós-industriais. O teatro, a pintura, a literatura, o cinema, os esportes, a dança, a música, o lazer, assim como muitos rituais praticados nas sociedades tribais, são momentos de reflexão e transformação. Esta ideia nos leva finalmente à metáfora dos *espelhos mágicos*. Em sua obra *From Ritual to Theatre*, Turner nos diz que:

In complex, large-scale societies, in which the sphere of leisure is clearly separated from that of work, innumerable genres of cultural performance arise in accordance with the principle of division of labor. **These may be labeled art, entertainment, sport, play, games, recreation, theatre, light or serious reading, and many more.** (...) But in this prolixity of genres, now given wider scope by the electronic media, some seem more effective than others in giving birth to self-regulatory or self-critical works, which catch the attention, or fire the imagination, of an entire society or even for an epoch, transcending national frontiers. **In a complex culture it might be possible to regard the ensemble of performative and narrative genres, active and acting modalities of expressive culture as a hall of mirrors, or better magic mirrors (plane, convex, concave, convex cylinder, saddle, or matrix mirrors to borrow metaphors from the study of reflecting surfaces) in which social problems, issues and crises (from *causes célèbres* to changing macrosocial categorical, relation between sexes and age groups) are reflected as diverse images, transformed, evaluated, or diagnosed in works typical of each genre (...)** In this hall of mirrors the reflections are multiple, some magnifying, some diminishing, some distorting the faces peering into them, **but in such a way to provoke not merely thought, but also powerful feelings and the Will to modify everyday matters in the mind of gazers.** For no one likes to see himself as ugly,

ungainly, or dwarfish. Mirror distortions of reflection provoke reflexivity. (1982, pp. 104-105) (grifos meus)

Cabe aqui lembrarmos do trecho em que Turner nos fala sobre o conceito de liminaridade. Ele faz um comentário interessantíssimo: refere-se aos momentos liminares como aqueles em que a cultura opera num modo *subjuntivo*.

É a atenção que Turner volta a estes momentos subjuntivos que faz deste autor uma das referências mais importantes para o desenvolvimento desta reflexão. Ele complementa a abordagem de Geertz. A meu ver, as análises de Geertz voltam-se sempre para o “modo indicativo” das coisas, ou seja, a vida como ela é. Esta perspectiva é boa para pensarmos como a ficção reflete experiências vividas pelos indivíduos no contexto sociocultural do qual fazem parte, e como a ficção os “educa”, fornecendo imagens públicas de sentimentos, valores etc. Mas ela não vislumbra o potencial criativo e transformador da ficção. Daí a importância de atentarmos para os momentos em que operamos no modo subjuntivo. Este modo refere-se aos momentos em que projetamos novas possibilidades, que rompem com os limites impostos pela realidade. É quando não pensamos na vida como ela é, mas como poderia vir a ser. Pelo menos na língua portuguesa, o modo subjuntivo surge quando colocamos o “se” antes dos verbos: se eu pudesse, se seu tivesse, se eu fosse etc.

O poder transformador da ficção encontra-se justamente na possibilidade que nos oferece de vislumbramos novas possibilidades. Turner trabalha com a ideia de que em todas as sociedades existem momentos que rompem com a regularidade das coisas. Tais momentos são importantes por provocarem a produção de imagens distorcidas – daí a metáfora dos *espelhos mágicos* – das “imagens públicas” com as quais nos deparamos na vida cotidiana. Estas imagens distorcidas fornecem uma série de símbolos que não apenas *exibem* – como diria Geertz, – mas que *transformam* experiências vividas pelos atores sociais. Elas são, como Turner afirmou no trecho que vimos, “um meio de provocar (e aqui a palavra pode ser interpretada tanto no sentido de produzir como no de incitar, desafiar) não apenas pensamentos, mas também sentimentos poderosos e a vontade de modificar questões cotidianas na mente daqueles que os contemplam” (tradução minha).

E aqui voltamos ao filme *A Rosa Púrpura do Cairo*. Por meio dele, também podemos refletir sobre como a tela de um cinema é um espaço onde podemos imergir e voltarmos trazendo algo conosco. No filme, vemos uma viagem de ida e volta. No início

do filme, vemos a cena em que Tom assusta a todos os espectadores que foram assistir a “The Purple Rose of Cairo” saindo da tela do cinema. Quase no fim do filme, vemos uma cena em que Tom leva Cecília para um jantar dentro do filme do qual havia saído. Esta viagem, esta imersão/emersão da tela do cinema é uma metáfora que expressa essa ponte entre a ficção e a realidade. Convido o leitor a um breve momento de autorreflexão: tente se lembrar de quantas vezes já não trouxe – obviamente num sentido figurado – para sua vida alguma imagem, algum pensamento, alguma gíria, algum tique, ou mesmo algum tipo de filosofia de vida que foi inspirado em algum filme, desenho, série etc. Ora, constantemente vemos como as novelas brasileiras propagam modos de pensar e agir. No caso específico desta pesquisa, vimos como os mangás e animes influenciam a forma de um *otaku* se vestir, se comportar, influenciam até mesmo em decisões mais complexas como as pessoas com quem se relacionam, os ambientes que gostam de frequentar, e até mesmo no modo como encaram situações sejam elas banais ou difíceis, como a morte de um ente querido.

Há uma cena em que Tom e Monk, o marido de Cecília, trocam socos no altar de uma igreja. Monk leva a melhor e Tom fica estirado no chão enquanto continua levando golpes. Cecília, corre e afasta Monk, que resolve ir embora. Depois de se levantar, Tom olha para sua amada e diz “*Você foi muito corajosa, você o enfrentou!*”, ela responde “*Você me inspirou.*”.

A ficção nos inspira. Cabe aqui narrar um acontecimento com o qual me deparei ao longo de minhas pesquisas de campo.

O fato ocorreu em um evento de anime. Eu estava em uma sala reservada para jogos de luta. Havia poucas pessoas e um fato interessante era o de que eram todos rapazes, com pouco mais de 20 anos. Havia vários videogames e as pessoas interessadas jogavam umas contra as outras. Em um deles, estavam, contando comigo, quatro pessoas: duas jogando, e eu a outra pessoa assistindo. Entre as que jogavam, uma delas, que se chama Eduardo, era muito mais habilidoso. Estava (no jogo) dando uma surra no outro. Mas o interessante é que ele, vendo sua superioridade, em determinado momento, começou a ir mais devagar e a ensinar o outro jogador. A pessoa, que estava assistindo aos dois jogarem, ficou bastante incomodada com a atitude de Eduardo e chegou a comentar: “*Você não devia fazer isso...*”.

Eduardo perguntou: “*Isso o que?*”. “*Você parece que está tratando o outro cara como uma criança, acho que desse jeito você está “tirando” com a cara dele*”, foi o que o rapaz lhe respondeu. Eduardo comentou que estava fazendo justamente o

contrário. Em momento nenhum teve a intenção de mostrar que era superior, só achava que precisava dar uns toques, uns conselhos. Ele então disse uma frase que chamou muito a minha atenção: “*Eu não entro em uma competição para mostrar que sou melhor, pelo prazer de derrotar os outros. Eu sou como o Goku... ele é um cara que luta pelo simples prazer de lutar*”.

“Eu sou como o Goku”. Frase bem interessante. Para lembrarmos quem é Goku, basta que voltemos à análise que fiz entre a relação entre Luan e Gohan, personagem de *Dragon Ball Z*. Goku é o personagem principal desta série. Analisando atentamente a frase, vamos perceber que não é Goku que pensa e age como Eduardo (que no caso foi o sujeito da ação), mas sim é ele que “é” como Goku. Assim como Tom, Goku saiu do mundo de *Dragon Ball*.

Como Turner nos mostrou, o modo subjuntivo da cultura é uma via em que podemos nos deparar com imagens mais poderosas que aquelas que encontramos na vida ordinária. Filmes, desenhos, mangás, jogos são momentos em que podemos imergir em um mundo onde podemos dar asas à nossa imaginação e por alguns instantes viver “como se” pudéssemos (voar, fugir, matar, renascer), tivéssemos (superpoderes, fama, dinheiro) ou fôssemos (um Goku, um Gohan, uma Lucy) coisas ou seres que não existem na realidade. Mas estas coisas ou seres não somem de nossa mente assim que saímos do cinema ou fechamos um livro.

II

O casal Tom e Cecília expressa bem a relação que há entre ficção e realidade. Estas esferas distintas formam um par que anda de mãos dadas. Gostaria de aproveitar esta discussão para esclarecer algumas questões sobre as proximidades e distanciamentos que vejo entre as análises de Geertz e Turner. Bem, acredito que as diferenças entre as duas abordagens tenham ficado claras. Mas é interessante destacar os pontos convergentes entre elas.

A ficção depende da realidade. Por exemplo, para que um filme faça sentido para o espectador, é preciso que ele seja construído tendo como base imagens, sons, palavras, ideias, relações, sensações, valores, sentimentos já experimentados pelo espectador. As novas experiências que podem surgir a partir de um filme não vêm do nada. São construídas com base em uma teia de significados já existentes. Em *O Sentido*

do Filme, Sergei Eisenstein, ao falar sobre o processo de montagem fílmica, nos ensina que:

A força do método reside também no fato de que o espectador é arrastado para o ato criativo no qual sua individualidade não está subordinada à individualidade do autor, exatamente como a individualidade de um grande ator se funde com a individualidade de um grande dramaturgo na criação de uma imagem cênica clássica. Na realidade, todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência – a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de ser caráter, hábitos e condição social –, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador. (2002, p.29)

Esta fusão de individualidades só é possível por meio de significados compartilhados. E aqui entra a ideia do círculo hermenêutico (*texto-contexto-texto*), peça-chave na construção das análises de Geertz e Turner. Ambos os autores trabalham com a ideia de que podemos pensar a cultura como um conjunto de *textos*. O conjunto *textos* existentes em uma sociedade forma um *contexto*, que por sua vez, direcionará a leitura que faremos de um determinado *texto*. Em *From Ritual to Theatre*, Turner afirma:

My answer to Geertz is simply to reiterate certain features of the social drama approach. He mentions ‘ritualized forms of authority – litigation, feud, sacrifice, prayer’ that are used ‘to contain [crisis] and render it orderly.’ Such forms may crystallize any culture’s uniqueness, are forms for particular seasons. For my part I have, indeed, often treated the ritual and juridical symbol systems of the Ndembu of Western Zambia as **text analogues**. But I have tried to locate these *texts* in context of performance, rather than to construe them into abstract, dominantly cognitive systems. However, Geertz does in fact concede that many anthropologists today, including himself, use both textual and dramatistic approaches, according to problem and context. Some of these misunderstandings and apparent contradictions can be resolved if we examine the relationship between the two modes of acting – in ‘real life’ and ‘on stage’ – as components of a dynamic system of interdependence between social dramas and cultural performances. Both dramatistic and textual analogies then fall into place. (1982, p. 107)

O trecho que lemos logo acima é bem significativo para mim. Vemos que Turner está se remetendo diretamente a Geertz. Em um artigo intitulado *Mistura de*

gêneros: a reconfiguração do pensamento social, Geertz critica de forma um tanto irônica a teoria dos dramas sociais de Turner, ao se referir a tal teoria como uma “fórmula para todas as estações” (2004, p. 46). O que lemos acima é a resposta que Turner, em *From Ritual to Theatre*, dá a esta crítica.

Longe de polemizar esta questão, o objetivo que tenho em mente ao apresentar esta resposta de Turner é o de esclarecer a leitura e o uso que fiz das análises empreendidas por estes dois autores. A resposta de Turner, ainda que breve, mostra de forma bem explícita o fato de que Turner trabalha com o conceito de textos culturais ao desenvolver suas análises. Vimos o que são estes textos quando falei sobre a importância das análises de Geertz. Ainda que isso não fique tão explícito na maioria de suas obras (Turner:1974, 2005, 2008), se fizermos uma leitura atenta do modo como Turner analisa os símbolos rituais, perceberemos que suas conclusões são próxima àquelas a que Geertz chega. Por exemplo, vejamos este trecho de *O Processo Ritual* (obra que foi publicada pela primeira vez em 1969), em que Turner fala sobre o Isoma, um ritual de cura do povo Ndembo:

Como são encontrados no *Isoma*, os símbolos e suas relações não são somente um conjunto de classificações cognoscitivas para estabelecer a ordem no universo Ndembo. São também, e talvez de modo igualmente importante, **um conjunto de dispositivos evocadores para despertar, canalizar e domesticar emoções poderosas tais como ódio, temor, afeição e tristeza**. Estão também imbuídos de motivação e têm um aspecto "volitivo". **Numa palavra, a totalidade da pessoa e não só o "espírito" dos ndembos, acha-se existencialmente implicada nas questões da vida e da morte a que se refere o Isoma**. (1974, p.60) (grifos meus)

Se lembramo-nos da análise de Geertz sobre a briga de galos, podemos facilmente perceber afinidades entre o modo como os dois autores abordam a dimensão simbólica. Ambos os autores nos permitem refletir sobre como os mitos, os rituais, as artes são formas poderosas de acionar significados explícitos e implícitos, subjetivos e sociais, que se manifestam por meio da experiência individual e coletiva.

Voltando a falar especificamente sobre a relação entre ficção e realidade, vejamos agora esta passagem de *Literatura e Personagem*, em que Anatol Rosenfeld, nos aponta que:

A limitação da obra ficcional é a sua maior conquista. Precisamente porque o número das orações é necessariamente limitado, as personagens adquirem um cunho

definido e definitivo que a observação das pessoas reais, e mesmo o convívio com elas, dificilmente nos pode proporcionar a tal ponto. Precisamente porque se trata de orações e não de realidades, **o autor pode realçar aspectos essenciais pela seleção dos aspectos que apresenta, dando às personagens um caráter mais nítido do que a observação da realidade costuma sugerir levando-as, ademais, através de situações mais decisivas e significativas do que costuma ocorrer na vida.** Precisamente pela limitação das orações, as personagens têm maior coerência do que as pessoas reais (e mesmo quando incoerentes mostram pelo menos nisso coerência); maior exemplaridade (mesmo quando banais; pense-se na banalidade exemplar de certas personagens de Tchecov ou Ionesco); maior significação; e, paradoxalmente, também maior riqueza — **não por serem mais ricas do que as pessoas reais, e sim em virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente.** Antes de tudo, porém, a ficção é único lugar — em termos epistemológicos — em que os seres humanos se tornam transparentes à nossa visão, por se tratar de seres puramente intencionais a seres autônomos; de seres totalmente projetados por orações. (1981, pp. 36-37) (grifos meus)

Segundo Rosenfeld, a composição verbal é o grande trunfo da ficção. Ou seja, é o modo como os símbolos (traços físicos de pessoas, descrições de lugares, situações etc.) são articulados num texto – e aqui podemos interpretar esta palavra tanto em seu sentido literal quanto da forma proposta por Geertz –, que faz com que o impossível ganhe veracidade, às vezes num grau até maior que a realidade. A imaginação é outra arma poderosa. Ver-se livre dos grilhões com os quais a realidade nos prende permite-nos confrontarmo-nos com pensamentos, angústias, medos, esperanças, quimeras, fantasmas, anjos, heróis. Como Turner nos mostrou, o impossível pode ter mais eficácia sobre nós do que as regras que ditam nossa vida ordinária.

Pensando especificamente no modo como o cinema se relaciona com a realidade, Walter Benjamin tem ideias interessantes sobre esta questão. Em *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*, ele escreve:

O filme só atua em segundo grau, uma vez que se procede à montagem das sequências. Em outras palavras: o aparelho no estúdio penetrou tão profundamente na própria realidade que, a fim de conferir-lhe uma pureza, a fim de despojá-la deste corpo estranho no qual se constitui – dentro dela – o mesmo aparelho, deve recorrer-se a um conjunto de processos peculiares: variação de ângulos de tomadas, montagem, agrupando várias sequências de imagens do mesmo tipo. A realidade despojada do que lhe acrescenta o aparelho tornou-se aqui **a mais artificial de todas** e, no país da técnica, a apreensão imediata da realidade como tal é, em decorrência, uma flor azul.

Essa situação do cinema, opondo-se nitidamente à do teatro, leva a conclusões ainda mais fecundas, caso a comparemos com a da pintura. A fim de responder,

permita-se-nos recorrer a uma comparação esclarecedora, extraída da própria ideia de operação, tal como é empregada na cirurgia. No mundo operatório, **o cirurgião e o curandeiro ocupam dois polos opostos**. O modo de agir do curandeiro que cura um doente mediante a atuação das mãos, difere daquele do cirurgião que pratica uma intervenção. O curandeiro conserva a **distância natural** existente entre ele e o paciente – melhor dizendo – se ele a diminui um pouco – devido à atuação das mãos – aumenta-a bastante por causa de sua autoridade. O cirurgião, pelo contrário, a diminui consideravelmente, porque intervém no interior do doente, mas só aumenta-a um pouco, graças à prudência com que a sua mão se move pelo corpo do paciente. Em suma: ao contrário do curandeiro (do qual restam alguns traços no prático), o cirurgião, no momento decisivo, **renuncia a se comportar face ao doente de acordo com uma relação de homem a homem**; é sobretudo através de modo operatório que ele penetra no doente. Entre o pintor e o filmador encontramos a mesma relação existente entre o curandeiro e o cirurgião. O primeiro, pintando, observa uma **distância natural** entre a realidade dada a ele próprio; o filmador penetra em profundidade na própria estrutura do dado. As imagens que cada um obtém diferem extraordinariamente. A do pintor é global, a do filmador divide-se num grande número de partes, onde cada qual obedece a suas leis próprias. **Para o homem hodierno, a imagem do real fornecida pelo cinema é infinitamente mais significativa**, pois se ela atinge esse aspecto das coisas que escapa a qualquer instrumento – o que se trata de exigência legítima de toda obra de arte – ela só o consegue exatamente porque utiliza instrumentos destinados a penetrar, do modo mais intensivo, no coração da realidade. (1969, p.26) (grifos meus)

Há dois aspectos interessantes neste trecho. Primeiramente, a comparação que Benjamin faz entre os ofícios da arte e da cura. Por que será que Benjamin vê uma analogia entre estas duas esferas? Estranha coincidência o fato deste pensador alemão, que escreve no início do século XX, perceber uma relação que também será trabalhada – ainda que partindo de pressupostos teóricos completamente distintos – por vários outros pensadores, como – para citar apenas alguns antropólogos – Lévi-Strauss, Geertz e Turner. Sem deturpar o pensamento de Benjamin, penso poder dizer que é o fato de ambas as esferas – a arte e a cura que, em muitas sociedades é associada à magia – operarem com a dimensão simbólica. Ainda que Benjamin não se utilize em momento algum de palavras como símbolos, significados, estruturas mentais ou sociais etc., a comparação e a explicação que o autor nos dá gira em torno daquilo que ele chama de “distância natural”. Não sei se o conceito foi traduzido da forma mais adequada, mas fica a pergunta: o que significa esta “distância natural”? E aproveito esta questão para passar ao segundo ponto.

Como vimos, segundo Benjamin, arte e cura são processos que “operam” de forma análoga. Em um polo, estão o pintor e o curandeiro, ou poderíamos dizer, o feiticeiro; no outro polo, estão o filmador e o cirurgião. O elemento que separa um polo do outro é o mesmo: o fato de que os aparatos técnicos, potencializados com o avanço tecnológico, possibilitaram uma maior proximidade com o real, o mundo físico, palpável, mas ao mesmo tempo, alteraram de tal modo a percepção das coisas que, é como se tivessem tornado artificial, tivessem tirado a “realidade”, a concretude das coisas. Ou seja, ao mesmo tempo em que possibilita ao ser humano uma maior proximidade física com a realidade, a tecnologia o distancia espiritualmente dela. Alterou-se a “distância natural” entre o Homem e o mundo. Ao falar sobre a cura operada pelo curandeiro, Benjamin diz que este faz uso da “distância natural” – e aqui penso que deveríamos ler esta expressão não apenas como uma distância meramente física, mas também como uma distância social, simbólica, num sentido cultural – para curar. O próprio autor afirma que o curandeiro diminui pouco a distância física, quase não toca diretamente no doente, mas aumenta sua “distância natural” em relação a este “por causa de sua autoridade”. Ora, para entendermos melhor o que significa este uso da autoridade no processo da cura, basta lembrarmos-nos das análises de Lévi-Strauss que citei acima quando comentava o caso de Oscar. Lévi-Strauss compara o trabalho do xamã que cura uma parturiente indígena com dificuldades de dar a luz ao do psicanalista que em nossa sociedade cura alguém com algum transtorno: é a *eficácia simbólica* que opera a cura. Valendo-se de sua “autoridade”, fazem uso dos símbolos. Voltando aos comentários de Benjamin, vemos que no caso do cirurgião ocorre o oposto: ele se aproxima fisicamente, com seus instrumentos de trabalho ele literalmente adentra no corpo do paciente, mas aumenta-se a “distância” entre paciente e médico: geralmente, o paciente está anestesiado, muitas vezes completamente inconsciente, enquanto o médico, com suas mãos, mexe em suas vísceras. Volto a afirmar: aproxima-se fisicamente, mas cria-se um distanciamento nas relações humanas. Segundo Benjamin, da mesma forma, o cinema opera este paradoxo. A câmera capta a imagem no momento em que os fatos estão ocorrendo, porém o filme só transmite uma ilusão de realidade: vemos as imagens, ouvimos os sons, captados como uma reprodução praticamente perfeita daqueles com os quais nos deparamos no mundo real, porém na verdade nos distanciamos da realidade. Assim como um médico, ao abrir um ser inconsciente, tem a consciência que está mexendo em um corpo, mas muitas vezes se esquece que está lidando com um humano, o cinema nos apresenta imagens e sons que indubitavelmente

foram captados da realidade, mas faz uso de tal proximidade – ou melhor, da sensação de proximidade que provoca no espectador – em relação ao “real” para criar uma reconstrução deste, que muitas vezes atua como uma poderosa ilusão. E aqui entra novamente a noção de “distância”: nos aproximamos fisicamente, mas nos afastamos da realidade, numa esfera que, a meu ver deve ser interpretada como simbólica.

Benjamin aponta que “a imagem do real fornecida pelo cinema é infinitamente mais significativa”. O trecho que vimos acima é interessante para nossa discussão, pois aponta para o modo como o filme nos permite brincar com o real. Benjamin destaca que esta capacidade atinge um grau nunca antes visto graças aos avanços tecnológicos, que permitiram captar uma imagem quase idêntica àquela vista pelos olhos humanos, mas a meu ver, tal capacidade também é propiciada por outros meios como a literatura, e outros tipos de produção ficcional.

E aqui voltamos a falar de *A Rosa Púrpura do Cairo*. O filme brinca o tempo todo com esta dicotomia entre ficção e realidade. Discute-se a relação que um filme cria com o espectador: ao reproduzir – como Benjamin bem aponta, de forma “artificial” – a realidade, ilude-se o espectador, fazendo-o se deparar com cópias fiéis da realidade, mas que são “infinitamente mais significativas”.

A ficção depende da realidade. Porém, não é uma mera cópia desta.

IV

Comecei esta discussão sobre ficção e realidade expondo a impressão que tive ao assistir à cena de *A Rosa Púrpura do Cairo* em que Tom e Cecília têm uma conversa interessantíssima enquanto dançam juntos. Cabe agora falar sobre o que vi de tão especial nessa cena, aproveitando a reflexão para concluir a discussão desenvolvida ao longo deste capítulo.

Cecília comenta o quão dura é a vida no mundo real. Tom comenta como é perfeito o mundo ao qual pertence, o reino da fantasia. Woody Allen, o diretor do filme, escolheu sábias palavras para descrever as pessoas que vivem no mundo da ficção: pessoas que nunca decepcionam, são *estáveis*, pessoas em quem sempre se pode confiar.

Ao ouvir a descrição de Tom, Cecília diz: “*Não encontrará isso na vida real*”. A resposta que ouve, faz não só ela, mas também nós espectadores refletirmos. Tom responde: “*Você encontrou*”.

Desde a primeira vez em que vi o filme, esta cena me chamou bastante a atenção. Assisti ao filme três vezes. Cada vez que a via, mais forte ficava a impressão de que ela aborda aspectos significativos que o filme procura questionar. E, na medida em que uma das principais questões sobre as quais *A Rosa Púrpura do Cairo* busca fazer o espectador refletir é a relação entre ficção e realidade, ela também toca em questões importantes que vim trabalhando até aqui.

Três pontos se destacam. Comentarei cada ponto separadamente, buscando relacionar a cena com as teorias que expus e com minhas reflexões sobre as experiências vividas por Oscar, Luan e Cristine, apresentadas ao longo deste trabalho.

O primeiro é o fato de que num curto diálogo vemos uma oposição que aparece ao longo de todo o filme. Cecília é uma personagem que expressa o mundo real, é alguém que tem uma vida sofrida, cinzenta, amargurada. Tom expressa o reino da fantasia, vive em busca de alegria, sempre em busca de aventuras, sem nunca sofrer algum tropeço. É interessante perceber a complementaridade que o diretor constrói entre estes dois personagens. Quando Tom sai da tela e vem para o mundo real, os anseios, desejos e sonhos de Cecília, literalmente, ganham um corpo físico, eles se materializam. Podemos associar essa relação à ideia que Cândido defende sobre a interdependência que há entre ficção e realidade, que também é a base para pensarmos na noção de textos, utilizada por Turner e Geertz. Cada espectador terá o seu Tom. Com isso quero dizer que o modo como lemos ou assistimos a uma história e, consequentemente o modo como vamos nos relacionando com ela e com seus personagens, odiando a uns, amando a outros e ignorando outros tantos, depende do modo como nossa vida flui, das experiências que vivemos e o significado que damos a tais experiências na vida real. Cabe aqui lembrarmos os três casos que apresentei nos capítulos anteriores, mas mais especificamente o caso de Luan.

Tanto na relação de Oscar com o anime *Full Metal Alchemist*, na de Luan com *Dragon Ball Z* e na de Cristine com *Elfen Lied* pudemos perceber de forma clara como as experiências de vida dos três influíram na importância que estas séries tiveram para eles. Mas no caso de Luan percebemos bem como um personagem pode expressar características, ideais e valores dos quais sentimos falta no mundo real. Nos casos de Oscar e Cristine, já não fica tão clara esta dimensão, pois, a meu ver, o que liga Oscar

aos irmãos Elrich e Cristine a Lucy, não é o fato de estes personagens expressarem elementos de que sentem falta em suas vidas. É justamente o contrário: os dois se identificaram com estes personagens justamente por terem passado por experiências semelhantes às que eles vivem na trama dessas séries. Já a relação de Luan com o personagem Gohan é diferente, esta sim muito parecida com a que existe entre Tom e Cecília. Se lembrarmos das falas de Luan, vemos que o que mais o incomoda no mundo é o egoísmo, a arrogância das pessoas, o fato de que elas agem no mundo visando sempre o lucro e o benefício próprio. Vemos também que as características que Luan mais admira em Gohan são o esforço, o sacrifício que faz para proteger as pessoas importantes para ele, o altruísmo deste personagem. Ou seja, este personagem de *Dragon Ball Z* é a expressão daquilo que Luan vê que o mundo anda carente, tanto que tomou a decisão de, quando vier a ter um filho, chama-lo de Gohan.

Voltando a falar sobre *A Rosa Púrpura do Cairo*, passemos agora ao segundo ponto que nos chama a atenção ao analisarmos as falas de Cecília e Tom. Quando este descreve as pessoas que vivem no mundo da ficção, vemos um adjetivo muito bem escolhido pelo diretor ao pensar em sua fala: me refiro à palavra “estável”. Eis uma palavra-chave. Ainda mais depois de termos visto a brilhante análise que Cândido nos apresenta sobre as personagens de romances. Esta análise e aquelas empreendidas por Geertz e Turner tocam num ponto em comum: permitem pensar no texto ficcional como a apresentação de um mundo em que diversos elementos como características físicas de pessoas, objetos e locais, características subjetivas – psicológicas e emocionais –, situações ordinárias (todo roteiro, seja de um romance, um filme, um mangá etc. narra a “vida comum” dos personagens, caso contrário não haveria a possibilidade de existir o “fantástico”, o “extraordinário”), acontecimentos excepcionais (um acidente, uma morte inesperada, um encontro inesperado com o par perfeito, entre tantos outros) estão entrelaçados numa trama coerente. Daí a estabilidade. Seja na bondade do “mocinho”, seja na maldade do vilão, ou mesmo na reflexão propiciada por aqueles personagens que ficam sempre na fronteira entre o Bem e o Mal, podemos perceber que é o modo como o autor da trama costurou os elementos com os quais constrói sua narrativa que nos faz perceber quem ou o que representa o Bem ou o Mal.

Certa vez, nos tempos de escola, uma professora de Artes comentou que era bem mais fácil representar uma peça trágica do que uma comédia. Isso porque nunca se sabe quando alguém vai rir de uma piada, mas dificilmente alguém rirá numa cena em que algum personagem é assassinado. A despeito do fato que alguns diretores – como

Tarantino – consigam tal façanha, é inegável que a ficção se desenvolve a partir de alguns pressupostos. Como já disse várias vezes, a ficção depende do real para existir. Por exemplo, ao criar um personagem que será o “mocinho” de sua trama, o autor da obra precisa saber quais modos de pensar e agir condizem com a imagem que seu público tem em mente quanto ao que signifique a noção de Bem.

Um estudo que aborda de forma interessante esta questão encontra-se na obra *O Crisântemo e a Espada*, de Ruth Benedict. Este livro foi escrito no período da Segunda Guerra Mundial (a obra foi publicada pela primeira vez em 1946), época em que muitos antropólogos que viviam nos EUA foram recrutados para recolher informações sobre o povo japonês. Benedict foi incumbida desta missão, a de entender o Japão e o comportamento dos japoneses na guerra. Ela desenvolve uma análise em que, discutindo diversos tipos de filmes com migrantes japoneses, percebe que o modo como classificavam alguns personagens como honrosos ou covardes, heróis ou vilões, ou mesmo o modo com viam sentido nas tramas destes filmes, diferia muito de suas impressões sobre estes mesmos personagens e estas mesmas histórias. Vejamos esta passagem:

O fato de ser tão raro um “final feliz” nas novelas e peças japonesas é coerente com essa posição deles. As platéias populares americanas anseiam por soluções. Querem acreditar que as pessoas vivam felizes para sempre. Querem estar certas de que sejam recompensadas por sua virtude. Se têm de chorar no fim de uma peça, deverá ser porque houve um defeito no caráter do herói ou por ter sido ele vitimado por uma ordem social corrupta. Mas é muito mais agradável ver tudo sair bem para o herói. As plateias populares japonesas assistem debulhadas em lágrimas o protagonista chegar ao seu fim trágico e a adorável heroína ser assassinada devido a uma giro da roda da fortuna. Tais enredos constituem os pontos altos do entretenimento de uma noite. São o que as pessoas vão ver no teatro. (1972, pp. 163-164)

Os modos de apreciar, imergir, se relacionar com um determinado enredo são fortemente influenciados pela cultura de um povo. Este é, para mim, um dos pontos mais interessantes da análise de Benedict. A “estabilidade” dos personagens dependerá do modo como o autor consegue perceber e articular as imagens públicas de ideias, valores e ideais com as quais seu público se depara. Mas, conseguir isso não é uma garantia de conseguir criar personagens expressivos e uma trama sólida. Se assim fosse, toda ficção faria sucesso. O talento individual do autor de uma trama, também é um elemento fundamental. Mas não quero comentar esta questão – a do papel individual, do

estilo, habilidade, genialidade do autor –, pois a meu ver, esta discussão não se encaixa na proposta analítica que empreendo nesta pesquisa.

Nos três casos que expus ficou evidente a importância – e aqui me valho de expressões usadas por Cândido – que a “composição verbal”, a “síntese de palavras”, têm para conseguir o efeito de sugerir um certo tipo de realidade. Porém, a relação de Cristine com Lucy nos permite perceber mais claramente como a imersão na trama, a conexão que podemos sentir com um personagem, tem estreita relação com “as leis de composição das palavras, à sua expansão em imagens, à sua articulação em sistemas expressivos coerentes” (op. cit.). Cristine se percebe em Lucy. Ela entende a solidão, a raiva, o ódio, as dificuldades e dilemas que a personagem enfrenta em *Elfen Lied*. Mas tal identidade só foi possível pelo fato de que a trama vai apresentando os dramas vividos por Lucy de forma que estes têm um início, um meio e um fim. Lembro o leitor que Cristine vê Lucy como uma personagem que não é inteiramente boa ou inteiramente má. Também comentei que eu tive esta mesma impressão e ainda me arrisquei a dizer que foi justamente esta a intenção do autor da série: fazer o espectador refletir o que, afinal, significa fazer o Bem ou o Mal no mundo em que vivemos. A ambiguidade que Lucy nos mostra só é possível de ser entendida quando associamos imagens que já temos sobre ideias, valores e sentimentos com o modo como a trama vai trazendo situações em que estes elementos são costurados em um *sistema expressivo coerente*.

Por fim, o terceiro ponto que me chamou a atenção foi a frase “*você encontrou*”, resposta dada por Tom a Cecília quando ela fala na impossibilidade de, no mundo real, encontrarmos pessoas perfeitas como as que vemos no reino da fantasia. É claro que podemos interpretar esta resposta apenas como uma frase poética, usada para criar um clima romântico, para dar mais dramaticidade ao beijo que sucede esta fala. Não me aventuro a dizer que a intenção do diretor ao escrever esta fala foi a de levar o espectador a pensar sobre as questões que vou apresentar. Mas, o fato é que, pelo menos no que diz respeito à minha pessoa, posso dizer que ela me inspirou a tal reflexão.

Tom, na trama do filme, é um personagem que simboliza os sonhos que se tornam realidade. Falei acima sobre a complementaridade que é construída entre ele e Cecília. Ele é a materialização de tudo aquilo de que Cecília sente falta no mundo real. Mas ele também simboliza o conflito que há entre estas duas dimensões, o real e a ficção. Ele é um sonho que sai da tela, algo impossível de acontecer – de forma concreta, literal – na vida real. Por meio deste personagem o filme nos permite pensar como o cinema, ou qualquer ficção, é a reconstrução, não a apresentação fidedigna do

real. O cinema se baseia em elementos da realidade para criar um mundo novo, porém, o cinema não é a realidade.

A frase que Tom diz para Cecília, “*você encontrou*”, antes do primeiro beijo que ocorre entre os dois, soou para mim como uma passagem que marca o encontro entre a ficção e a realidade. Encontro este que pode ocorrer na vida real, é claro que não de forma literal. Na verdade, Cecília não encontrou Tom no mundo real, ela o trouxe para a realidade. Quantas vezes não trazemos para fora das telas do cinema, da TV, do computador ou das páginas de um livro ou mangá alguma imagem, frase, pensamento, reflexão que tenha nos marcado. No caso dos *otakus*, como vimos na primeira parte deste trabalho, podemos perceber isso de forma notável. O modo como se vestem, cortam ou pintam seus cabelos, como gesticulam, algumas gírias e expressões que usam, e até o modo como encaram determinadas situações, entre tantos outros exemplos, podem ser interpretados como uma maneira de pensar, sentir e agir inspirada nos mangás e animes que marcaram estas pessoas.

As experiências que narrei nos capítulos anteriores mostram bem este encontro entre ficção e realidade que ocorre no mundo real. Pensando neste ponto e nos outros dois que abordei acima, podemos perceber que este terceiro ponto fecha uma espécie de círculo, cuja dinâmica pode ser comparada à do círculo hermenêutico (*texto-contexto-texto*). Os significados que damos a pensamentos, valores e atitudes, apreendidos através de nossa vivência no mundo real, são a base para interpretarmos uma ficção. Estas por sua vez, nos fornecem elementos que nos permitem dar novos significados a nossa forma de perceber fatos e situações, formular ideias e conceitos, dar sentido a emoções e sentimentos, agir no presente e projetar um futuro. O combustível, os elementos que fazem este círculo se mover são os significados. Em seu ensaio *Experience and Its Expressions*, em que busca apresentar um novo tipo de Antropologia, uma *Antropologia da Experiência*, Edward M. Bruner, nos mostra como Wilhelm Dilthey – um dos pensadores que mais exploraram a teoria hermenêutica, cujas ideias exerceram grande influência sobre o pensamento de Geertz e Turner – associa esta constante dinâmica de uso e transformação dos significados ao modo como no “fluxo da vida”, passado, presente e futuro se articulam. Bruner escreve:

For Dilthey, life was a temporal flow, a “restless progression,” and all events occupied a position in a time sequence. Experience and meaning were in the present; the past was a memory, a reproduction; and the future was always open, linked by expectation and potentiality. However, **present experience always takes account of**

the past and anticipates the future. What holds the present and the pasts together is a unitary meaning, yet that “meaning does not lie in some focal point outside our experience but is contained in them [in experience] and constitutes the connections between them” (Dilthey 1976:239). Dilthey’s processual perspective emerged clearly when he wrote that “the moment the future becomes the present it is already sinking into the past” (1976:209). Although life is a flow, we can never experience that flow directly **because every observed moment is a remembered moment.** Temporal succession cannot be experienced as such because the very observation of time fixes our attention and interrupts the flow of experience, leading to periods of reflexivity when the mind becomes “conscious of itself.” (1986, p.08) (grifos meus)

Os significados não são estáticos, imutáveis, eles são constantemente transformados pelas experiências que vivenciamos. Porém, eles são a base para darmos sentido àquilo que vivenciamos no presente e os novos significados que surgirão desta relação serão a base para projetarmos e darmos sentido ao que virá no futuro. Falando especificamente sobre os três casos que escolhi expor neste trabalho, os de Oscar, Luan Cristine nos permitem pensar sobre cada fase deste círculo.

O caso de Oscar nos mostrou bem como a ficção foi um suporte importante na medida em que lhe permitiu encontrar meios de, ao se deparar com uma tragédia – a morte de sua mãe –, se acalmar, entender o que estava acontecendo e assim enfrentar a situação. Um fato de grande importância a se lembrar é o de que Oscar relata que, ao receber a notícia do falecimento, quase na mesma hora, lhe veio a imagem de *Full Metal* em sua mente e junto com esta a ideia de que “*não devia fazer besteira*”. Ou seja, a ficção, lhe forneceu significados importantes para dar sentido a uma situação que abala a qualquer um. Como vimos no trecho acima, “todo momento observado é um momento recordado” (tradução minha). Vimos como a ficção confere experiências que ficam em nossa memória.

Já o de Luan nos permitiu ver de forma mais clara como a ficção pode ser pensada como uma fonte de pensamentos, valores e sensações que faltam no cinzento mundo da realidade. Lembrando a frase de Dilthey, citada por Bruner, “o momento futuro torna-se presente já mergulhando no passado” (tradução minha). Gohan é um personagem que inspira reflexões, decisões e as atitudes de Luan.

A *conexão* entre Cristine e Lucy, como vimos, só foi possível graças às experiências vividas por Cristine no mundo real. Na época em que mais sofreu com as piadas que seus colegas de escola faziam dela, Cristine ainda não conhecia o anime *Elfen Lied*. Seus relatos foram de grande ajuda para percebermos como experiências

aparecem refletidas na ficção. Cabe aqui lembrar uma frase bastante interessante: “desde a primeira vez (que assistiu ao anime), eu já entendi o que me conectou com ela”. Cristine está se referindo a Lucy. Outra frase que vale a pena lembrarmos é quando ela comenta: “é incrível como em uma história e uma única personagem possa ter tantas referências que realmente fazem sentido no mundo real”. Se no caso de Oscar vimos a ficção influenciando em seu modo de interpretar a realidade, o de Cristine nos mostra como a realidade influenciou em sua forma de interpretar a ficção.

É claro que não podemos cair na ilusão de achar que cada caso abordou um momento específico do chamado círculo hermenêutico. Isso seria impossível. Um círculo é assim chamado pois é uma dinâmica em constante movimento, uma fase sendo acionada e transformada constantemente pela outra. Assim como o é a relação entre passado, presente e futuro. O que fiz foi selecionar experiências contrastantes que me permitiram analisar mais detalhadamente determinado aspecto.

Nos três casos, a dimensão simbólica foi a chave para desenvolver minhas reflexões. Ao falar de Oscar, comparei a imagem do anime *Full Metal* que veio a sua mente, com as análises sobre magia, que tinham em comum o fato de nos mostrarem como o xamã se vale da eficácia simbólica para curar. É interessante notar que Benjamin se vale desta mesma analogia, entre a arte e a magia, para nos explicar o poder que o cinema tem ao nos permitir brincar com o real, criar ilusões a partir de uma cópia da realidade. A decisão de Luan, a de pôr o nome de Gohan em seu filho quando vier a ter um, me permitiu perceber melhor como a ficção, a partir da junção de elementos extraídos da realidade em meio àquilo que Cândido chamou de *sistemas expressivos coerentes*, pode criar personagens que parecem ser mais reais, parecem estar mais presentes em nossa vida do que seres de carne e osso. Na imaginação de Luan, a figura de Gohan é uma nítida imagem, um símbolo concreto de valores como humildade, esforço e altruísmo. O caso de Cristine foi muito importante para vermos como a ficção nos permite rever e ressignificar experiências que vivenciamos, na medida em que, lembrando as palavras de Antônio Cândido, ela tem o poder de “nos dar um conhecimento mais completo, mais coerente do que o conhecimento decepcionante e fragmentário que temos dos seres” (op. cit.)

Diálogo, a meu ver, é um termo bem apropriado para expressar a relação que há entre ficção e realidade. Um *diálogo* pressupõe a interação e comunicação entre dois lados. Num diálogo, a ponte que faz a ligação entre as duas pontas é o discurso, um

conjunto de palavras, que por sua vez, podem ser definidas como símbolos que transmitem uma série de significados.

A ficção é um veículo muito importante para nós na medida em que nos permite transitar entre o infinitivo e o subjuntivo, entre um mundo concreto, com pessoas de carne e osso, objetivo, em que nossas possibilidades de ação estão determinadas por um conjunto de fatores já dados por este mundo e um mundo, ou melhor, mundos à parte, feitos de imagens e sons editados, de desenhos, traços e palavras, que nos permitem pensar, sentir – e muitas vezes até agir – de formas diferentes. Este veículo não faz uma viagem só de ida. A ficção não deixa de exercer sua influência ao sairmos do cinema, ao desligarmos nosso computador ou fecharmos um livro. É uma viagem de ida e volta. Os novos significados que damos às ideias, sensações, valores, emoções, sentimentos e ações permanecem conosco, fazendo com que estejamos sempre *entre* dois mundos.

Parte III

Dramatização

Não há sociedade sem uma ideia de mundo extraordinário, onde habitam os deuses e onde, em geral, a vida transcorre num plano de plenitude, abundância e liberdade. Montar o ritual é, pois, abrir-se para esse mundo, dando-lhe uma realidade, criando um espaço para ele e abrindo as portas da comunicação entre o “mundo real” e um “mundo especial”. É no ritual, pois, sobretudo no ritual coletivo, que a sociedade pode ter (e efetivamente tem) uma visão alternativa de si mesma. Pois é aí que ela sai de si mesma e ganha um terreno ambíguo, onde não fica nem como é normalmente, nem como poderia ser, já que o cerimonial é, por definição, um estado passageiro. Mas esse estado passageiro talvez possa permanecer.

Roberto DaMatta

Abrir as “portas da comunicação entre o ‘mundo real’ e um ‘mundo especial’”: em uma frase, DaMatta conseguiu sintetizar o que, a meu ver, é a força motriz, a essência dos encontros de fãs de mangás, animes e alguns outros elementos da cultura japonesa (fãs que nem sempre se consideram *otakus*), que em São Paulo são conhecidos, principalmente, como “eventos de anime”. Tomando como base algumas das análises deste autor (DaMatta, 1981; 1997; 2000), parto do princípio de que não seria nenhum exagero considerar tais eventos como rituais.

Esta parte está dividida em dois capítulos. No primeiro, falarei sobre os *eventos de anime*, procurando mostrar o porquê de considerar tais eventos como rituais *otaku*. Em seguida, abordarei uma prática muito comum entre os *otakus*: o *cosplay*. Trato estes dois temas em uma mesma parte, pelo fato de que acredito que têm estreita relação entre si. Ambas as práticas são formas de tentar trazer para fora das páginas dos mangás, ou das telas da TV ou do computador aquele universo mágico com o qual um *otaku* se depara quando mergulha no universo da ficção.

Capítulo 1

Eventos de Anime: rituais otaku

I

Vejamos esta imagem:

Foto tirada no evento *Anime Friends 2012*

“Saia do virtual”. Eis um convite bastante interessante. Como disse acima, esta é a principal proposta de um evento de anime.

Eu não poderia deixar de discutir tais eventos neste trabalho, pois foi neles que desenvolvi boa parte de meu trabalho de campo. O bairro da Liberdade – um ponto da cidade de São Paulo, famoso por ser um local que, ao longo de décadas, construiu, e ainda mantém, uma imagem associada à cultura japonesa, e que justamente por esta imagem é um espaço sempre repleto de *otakus* – também foi uma referência importante. Neste trabalho não vou falar sobre as relações que os *otakus* mantém com este local, mas cabe citar que esta questão já foi abordada em um artigo de minha autoria (ISSA, 2013).

Pensando em um leitor que nunca tenha ouvido falar deste tipo de evento, começarei apresentando uma breve descrição de um *evento de anime*. Cabe destacar que ainda que ocorram em diferentes épocas do ano e em diferentes locais, pode-se dizer que há um certo padrão quanto à estrutura organizacional e às atividades oferecidas nestes eventos. Por isso, não descreverei um evento especificamente, o que farei será apresentar um panorama geral do que se encontra na maioria dos *eventos de anime*.

II

Imagine-se em um espaço amplo, com quadras e prédios, geralmente um clube ou uma escola, ou ainda uma faculdade, de grandes dimensões. Ainda estamos do lado de fora deste espaço.

No portão de entrada deste lugar, é quase certo que haverá pelo menos duas filas. Uma delas será para a entrada de pessoas que já compraram ingresso para entrar no evento, a outra para pessoas que ainda vão comprar seu ingresso. Dependendo do evento – se for mais ou menos conhecido –, esta fila será não muito grande ou quilométrica. Pode ser que a espera seja de meia hora, ou três horas. Fiz questão de usar o termo “não muito grande”, pois é quase impossível não pegar filas nestes eventos.

Assim que passar pela fila de entrada, um *staff* ou “tiozinho(a)” – termos que os *otakus* usam para se referir às pessoas que trabalham nos eventos – vai colocar uma

pulseira de papel em seu punho, que garantirá que você possa entrar e sair livremente do evento. Cumprido este trâmite, entramos de fato em um *evento de anime*.

Assim que pisamos dentro do local, nunca sabemos – pelo menos eu nunca sei – por onde começar. Como eu disse, provavelmente estaremos em um local bem amplo, cheio de quadras e com alguns prédios.

É quase certo que na quadra central, ou em um grande salão, estará montado o palco, onde ocorrerão a apresentação de bandas, os concursos de bandas, grupos de dança de j-pop (pop japonês), k-pop (pop coreano, “k” de Korea), concurso de cosplays, palestras sobre mangás e animes, debates com desenhistas ou dubladores, entre várias outras atrações. Sempre há um palco, é quase um pré-requisito.

Nas quadras menores geralmente se localizam os estande ou, as “barraquinhas”, termo mais usado pelos frequentadores. Nelas, encontram-se uma infinidade de produtos relacionados a mangás e animes. São um colírio para os olhos e um fardo a nossos bolsos. Os únicos lugares, pelo menos na cidade de São Paulo, onde se encontrará a maioria desses produtos são estes eventos e o bairro da Liberdade. Sempre há muitas pessoas que vêm do interior de São Paulo ou de outros estados, onde geralmente não há nada daquilo que veem diante de si. Estas pessoas costumam gastar tudo o que trouxeram e ainda se desesperam por não ter tido dinheiro para comprar mais algum item. Camisetas, toucas, blusas, chaveiros, máscaras, bottons, cadernos, livros, anéis, colares, pôsteres, garage-kits, bichos de pelúcia, espadas, armas, shurikens (estrelas ninja), facões, bonecos, fantasias e é claro DVDs de animes e mangás, são itens que nunca faltam nestas “barraquinhas”.

Nas outras quadras, em galpões, ou em algum espaço vazio, plano e amplo, ocorrerão os campeonatos de *sword play* ou outras atividade relacionadas a combates ou duelos. O *sword play* é uma espécie de duelo em que os lutadores usam espadas feitas de espuma. Há sempre um árbitro. Não é permitido golpear a cabeça e abaixo da cintura. Ganha aquele que acertar o corpo do adversário mais vezes.

Nos prédios, usam-se as salas para diversos tipos de atividade. Há salas destinadas a jogos de videogame, danças, exposições de fanzines, exposições de animes, filmes, séries de Tokusatsu (séries japonesas em que atores interpretam super-heróis, como por exemplo, as séries *Changeman*, *Jaspion*, *Jiraya*), jogos de RPG (Role-Playing Game), entre outras.

Há ainda comidas e bebidas típicas. É claro que nos eventos são vendidas comidas que os paulistanos estão habituados a comer em festas “normais” como coxinha, pão de batata, batata-frita, hambúrguer etc. Mas em geral, as pessoas vão para comer comidas orientais. E não só do Japão. As comidas coreanas vêm ganhando cada vez mais espaço, como o “cachorro quente coreano”, que consiste em uma salsicha envolta por uma massa espetada em um palito. Quanto às comidas japonesas, vemos sempre sushi, tempurá, guioza, yakissoba, ramen. Quanto às bebidas, refrigerantes e sucos coreanos e japoneses costumam ser bastante consumidos. Quanto às bebidas, devemos destacar o Mupy (nome da marca que produz, mas que é uma referência entre os frequentadores), um leite de soja com sabor de frutas vendido em saquinhos plásticos, aclamado por muitos como a “bebida dos *otakus*”.

Outra característica interessante, é o fato de que as pessoas quase nunca vão sozinhas a um evento de anime. Seja em algum ponto de ônibus, em uma estação de metrô, ou mesmo no próprio evento, grupos de três, quatro, dez (ou até mais) pessoas se encontram para andarem juntas ao longo de todo o evento.

Grande parte das pessoas que vão a eventos é composta por jovens (pessoas cuja idade varia entre 14 e 25 anos). Porém, é considerável o número de crianças e adultos que frequentam eventos. Quanto aos adultos, muitos vão apenas para acompanhar seus filhos, mas não são poucos aqueles que vão porque gostam de animes e mangás. Ainda que no capítulo 1 da primeira parte desta dissertação eu tenha dito que colhi muitos depoimentos de adultos (para ser mais específico, pessoas com mais de 30 anos) que já chegaram a se considerar *otakus*, anos atrás, mas que já haviam “saído daquela fase”, há aqueles que ainda se consideram parte deste grupo. Um dado interessante a destacar é o fato de que ao longo de meu trabalho de campo cheguei a conversar com quatro homens com mais de 50 anos que foram de *cosplay* e, destes, apenas um se considerava um *otaku*. Os outros disseram que até gostavam de algumas séries, porém foram vestidos de determinado personagem apenas para curtir a ocasião, a “atmosfera” do evento.

Acredito que o que descrevi até aqui seja suficiente. Mais palavras e mais fotografias ainda não dariam conta de descrever um evento de anime em sua plenitude. Mas, as informações e imagens expostas ao menos nos deram uma ideia mais concreta sobre esses eventos, o que ajudará em nossa discussão.

II

No que diz respeito à existência de estudos acadêmicos sobre tais eventos, destacam-se os trabalhos de André L. C. Lourenço e de Carlos Alberto Machado, já citados no capítulo 2 deste trabalho, quando falei mais especificamente sobre os *otakus*. Ainda que tenham se baseado em perspectivas teóricas distintas, ambos os trabalhos nos mostram como os eventos de anime são momentos de grande importância para a socialização entre os *otakus* e para a construção de sua identidade. Machado destaca que:

No mangá e no animê, a cultura japonesa se mundializa, difundindo-se como um modelo cultural ou um *pattern*, que Ortiz (2003) qualifica como “modernidade-mundo”, que abarca outras manifestações e possui uma especificidade: ajuda a instituir uma nova forma de “estar no mundo, estabelecendo novos valores e legitimações” (ORTIZ, 2003:33). A dinâmica dos animencontros brasileiros e o modo como seus jovens frequentadores se relacionam com a cultura japonesa sugerem uma atitude ativa e independente frente a esta. Trata-se, muito mais de um processo de recriação e ressignificação, permanentemente mediado pelas culturas locais, do que de uma mera reprodução de padrões importados. Estas ressignificações, mediadas pelas culturas de origem destes jovens, integram valores nipônicos às normas e valores de nossa cultura, marcando a vida social dos otaku brasileiros. (2009, p. 52-53)

Adiante, na conclusão de sua tese, Machado ainda vai enfatizar a possibilidade de pensarmos nos eventos de anime (o autor utiliza o termo *animencontros*) como:

Uma realidade longínqua que se aproxima pela imagem e que ressoa intimamente no jovem, fazendo parte de uma emoção coletiva. O que é emocionalmente comum a todos, repercute sobre sua adesão voluntária. Sua força provém de uma sensibilidade local que, somente após um tempo, desencadeia de forma global.

Os animencontros servem como união sólida no interior de uma pequena comunidade de otakus, pois fazem parte das matrizes culturais. Permitem que as pequenas comunidades (*animekeiros*, *cosplayers*, *cosmakers* etc) se unam e, assim, transformem “a distância com relação ao sagrado em profunda alegria de proximidade”. (MAFFESOLI, 2006:55) (idem, pp. 160-161)

Esta “emoção coletiva”, provocada por esta união de vários indivíduos e grupos que compartilham uma mesma paixão, pode ser percebida no discurso de muitas pessoas com quem tive contato ao longo de minha pesquisa. Vejamos estes

depoimentos, o primeiro de Mari, uma moça que mora em São José dos Campos e frequentemente vem a São Paulo para participar de eventos de anime, o segundo é de Kauã, namorado de Cristine (de quem falei no capítulo 3 da parte II deste trabalho):

Acho que todos que gostam de anime, mangá etc. se sentem bem nestes eventos, pois encontram pessoas que gostam das mesmas coisas e que não ficam com vergonha de mostrar isso. É um grupo de pessoas que gostam das mesmas coisas e que se tornam "parceiros" uns dos outros.

Mari

Nestes eventos me sinto muito bem, com pessoas bem loucas, que podem fazer o que bem quiser, se vestir como quiser, sem ninguém ficar julgando você por gostar de animes e desenhos e ser chamado de criança ou nerd.

Kauã

O fato de que os eventos de animes são um momento importante por propiciar um ambiente onde a pessoa não se sente envergonhada por gostar de mangás ou animes é uma questão que não apareceu apenas nos depoimentos de Mari e Kauã. Boa parte das pessoas que entrevistei em eventos compartilha esta sensação. Machado e Lourenço também apontaram isso em suas teses. Um ponto a destacar é o fato de que o modo como interpreto esta desinibição neste trabalho diverge das visões apresentadas por estes autores. A tese de Machado é um doutorado na área de Educação. Ele pensa nos eventos como momentos importantes para o processo sócio-educativo dos jovens, pois na medida em que propiciam um ambiente de constante interação e ressignificação associado a um encontro com outros jovens que compartilham um mesmo interesse, tais eventos são um fator que influi de forma significativa na construção destes jovens. Lourenço é um antropólogo, porém sua tese buscou focar a influência que a imersão no mundo da cultura pop japonesa exerce sobre o processo de construção da identidade de um *otaku*, procurando destacar os eventos como momentos de grande importância neste processo.

Um ponto que não comentei quando falei sobre os *otakus*, é o fato de ser muito comum que, em seu dia a dia, em sua vida ordinária, estes sofram preconceito. Na

escola, faculdade, no trabalho, até mesmo em casa. Muitos *otakus* comentam como é horrível ter um irmão ou irmã mais velho que não goste de mangás ou animes. Às vezes, sofrem com o preconceito até mesmo dos pais. Uma moça que entrevistei disse que uma das vezes que mais se sentiu magoada foi quando, ao sair de casa já vestida com seu *cosplay*, seu pai exclamou: “*Não acredito que alguém da sua idade (ela tinha pouco mais de vinte anos) vai sair assim!*”. Sofrendo com este preconceito, é necessário ter alguma “válvula de escape”. A internet é um dos recursos por meio dos quais os *otakus* buscam se expressar e se comunicar com pessoas que compartilham gostos e opiniões. E é claro que os eventos são outro elemento importante para a expressão, socialização e construção pessoal. É por isso que concordo com as análises de Machado e de Lourenço. São influências que de fato existem. Não irei na contramão destas perspectivas, porém mostrarei um outro modo de interpretarmos esta “atmosfera” criada nos eventos de anime.

III

Proponho aqui refletirmos sobre os eventos de anime à luz das análises desenvolvidas por Victor W. Turner e Roberto daMatta. Tomando como base a concepção que DaMatta apresenta sobre rituais em sua obra *Carnavais, Malandros e Heróis*, considero tais eventos como rituais, como um *ritual otaku*.

O conceito de *liminaridade*, que utilizei para pensar na ficção como um espelho mágico, também nos ajuda a pensar sobre os animencontros. Vimos que Turner argumenta que os rituais podem vir a desencadear momentos *liminares*, nos quais os sujeitos são deslocados da vida cotidiana, o que permite que – para estes e para a coletividade – a realidade assuma novos significados. Desenvolve-se uma atmosfera na qual as normas e regras controladoras do desejo e da ação perdem sua força. Dessa forma, os indivíduos encontram um espaço no qual podem liberar sua imaginação, expressando ideias, desejos e sonhos que mexem com a subjetividade dos atores sociais.

Vejamos esta foto:

Ainda me lembro bem do momento em que bati esta foto. Eu estava andando em um evento, numa quadra destinada às “barraquinhas” em que se vendiam produtos relacionados a animes e mangás. Havia uma barraca especializada na venda de DVDs de animes e de videoclipes de bandas japonesas e coreanas. Nesta barraca havia uma grande TV de tela plana, pendurada do lado de fora e uma grande caixa de som. Repentinamente, o responsável pela barraca resolveu colocar, em um volume bem alto, o clipe da música *Gangnam Style*, do artista coreano Psy. Em questão de segundos, aglomerou-se uma pequena multidão em torno da barraca. As pessoas já chegavam saltitando, dançando a coreografia da música. Pareciam extasiadas.

Reparemos em alguns detalhes da foto. Vejamos ao centro, o rapaz fantasiado (o que veste a peruca amarela) dançando freneticamente. Ao seu lado, vemos um outro rapaz, também fantasiado, com um olhar catatônico, comendo despreocupadamente seu espeto, parecendo estar simplesmente curtindo o momento. Ao redor, vemos várias outras pessoas, a maioria com um sorriso alegre estampado no rosto.

Segundo Turner, em todas as sociedades há momentos de ruptura com as estruturas socialmente instituídas no fluxo da vida cotidiana. Nas sociedades complexas, tais momentos são propiciados pelas esferas associadas ao lazer e ao entretenimento, esferas nas quais o sujeito sente-se livre das amarras que o prendem em seu dia-a-dia.

Cabe aqui citar novamente um trecho do ensaio que Turner publica em *The Anthropology of Experience*:

Theater is one of the many inheritors of the great multifaceted system we call “tribal ritual”, which embraces ideas and images of cosmos and chaos, interdigitates clowns and their foolery with gods and their solemnity, and uses all the sensory codes to produce symphonies in more than music: the intertwining of dance, body languages of many kinds, song, chant, architectural forms (temples, amphitheaters), incense, burnt offerings, ritualized feasting and drinking, painting, body painting, body marking of many kinds including circumcision and scarification, the application of lotions and the drinking of potions, the enacting of mythic and heroic plots drawn from oral traditions – and so much more. Rapid advances in the scale and complexity of society, particularly after industrialization, have passed this unified liminal configuration through the prism of division of labor, with its specialization and professionalization, reducing each of these sensory domains to a set of entertainment genres flourishing in the leisure time of society, no longer in a central driving place. While it is true that the pronounced supernatural character of archaic ritual has been greatly reduced, there are signs today that the amputated specialized genres are seeking to rejoin and to recover something of the numinosity lost in their sparagmos, in their dismemberment. (1986, p.42)

Turner evita falar em “rituais” quando se refere às sociedades complexas. Quando volta sua atenção às sociedades complexas, o autor prefere buscar os momentos liminares nos diversos tipos de performances existentes (teatro, danças, cinema, esportes etc.), dando uma atenção especial ao teatro, tema que sempre despertou seu interesse (ver TURNER, 1982). Já DaMatta não vê motivos para um antropólogo não se valer deste termo ao estudar sociedades complexas. Segundo este autor:

o estudo dos rituais não seria um modo de procurar as essências de um momento especial e qualitativamente diferente, mas de uma maneira de estudar como **os elementos triviais do mundo social podem ser deslocados e, assim, transformados em símbolos que, em certos contextos, permitem engendrar um momento especial ou extraordinário.**

Como todo discurso simbólico, o ritual destaca certos aspectos da realidade. Um de seus elementos básicos é tornar certos aspectos do mundo social mais presentes do que outros. De fato, pode-se dizer que sem tais deslocamentos, que conduzem a descon continuidades e contrastes, o sentido do mundo seria perdido. O mundo ritual é, então, uma esfera de oposições e junções, de destacamentos e integrações, de saliências e inibições de elementos. **É nesse processo que as “coisas do mundo” adquirem um sentido diferente e podem exprimir mais do que aquilo que exprimem no seu contexto normal.** Em uma palavra, o universo do ritual é o mundo do efetivamente arbitrário e do puramente ideológico. É aqui que se podem vestir

homens de mulheres, adultos de crianças, pobres de nobres e homens de animais. E, assim fazendo, revelar como os homens são diferentes entre si e parecidos com animais e/ou, inversamente, como os homens são parecidos entre si e diferentes dos animais. As possibilidades são variáveis e infinitas. (1997, pp.76-77) (grifos meus)

Este deslocamento ao qual DaMatta se refere lembra o conceito de liminaridade. Tanto Turner quanto DaMatta chamam a atenção para o fato de que um ritual é um momento distinto, com uma dinâmica diferente daquela que se dá no cotidiano. Vejamos este depoimento:

Gosto de ir a eventos porque lá sabemos que vai um público específico, então é mais fácil de saber o que as pessoas procuram, é mais fácil de conhecer novas pessoas com os mesmos gostos, encontrar atividades de seu interesse etc. Me sinto bem nos eventos, porque lá encontro atividades de meu interesse, além de ser um ambiente familiar e agradável. O Ambiente em um evento de anime é diferente porque tentam trazer aquela atmosfera japonesa dos animes ao evento. Eu, como organizador de atividades, tento sempre trazer algo que seja diferente do cotidiano das pessoas, como é um evento de anime, o público quer sentir aquela atmosfera presente nos animes. Geralmente as pessoas vão com seus amigos aos eventos para passar um dia nessa atmosfera diferente, assim como vão em eventos de games, eventos medievais etc.

Rodrigo

Como vimos na fala de Rodrigo, ele organiza atividades em eventos. Nos últimos eventos de que participei, ele cuidava junto com outros amigos de uma sala com jogos de videogame. Ele participa de quase todos os eventos que aparecem, inclusive no interior de São Paulo.

Pontos interessantes a serem destacados em sua fala são: primeiramente, o fato de que, num evento, sente-se num ambiente “familiar e agradável”, o que lembra um pouco as palavras de Mari, quando ela afirma que se sente entre “parceiros”, o que por sua vez pode ser relacionado com aquilo que Machado define como “emoções coletivas”. Em seguida, vemos que Rodrigo diz sempre procurar trazer coisas *diferentes do cotidiano das pessoas*, justamente o que elas buscam em um evento. Outro fator, a meu ver o mais interessante presente em suas palavras, é o que ele chama de “atmosfera” presente nos animes: os eventos tentam justamente trazer esta “atmosfera”.

Se lembrarmos o depoimento de Kauã, vimos que ele se sente bem em estar rodeado de “*peças bem loucas*”.

Ora, o que é o louco senão aquele que age fora dos padrões estabelecidos pela sociedade? Geralmente, o louco é uma figura marginalizada.

Ao falar sobre o carnaval no Brasil, DaMatta destaca que este é um ritual que:

Focaliza (ou destaca) os aspectos ambíguos da ordem social. É o que acontece no carnaval, quando o foco do rito parece ser o conjunto de sentimentos, ações, valores, grupos e categorias que cotidianamente são inibidos por serem problemáticos. Aqui o foco é o que está nas margens, nos limites e nos interstícios da sociedade. (1997, p.68)

Tomando como base esta definição de DaMatta, podemos muito bem considerar os eventos de anime como uma espécie de “carnaval *otaku*”. E é interessante perceber como esta análise lembra muito as análises de Turner sobre os momentos liminares. Cabe destacar que DaMatta em diversos textos (1973, 1981, 2000) assume a influência que Turner exerceu no desenvolvimento de seu pensamento. Outro fator interessante a se destacar é o fato de que, como DaMatta nos conta na introdução que faz à tradução brasileira da obra *Floresta de Símbolos*, em 1969 ele conhece Turner pessoalmente. Entre fevereiro e março de 1979, Turner e sua esposa Edie visitaram o Brasil e foram hóspedes de Da Matta.

Mas no que diz respeito ao modo como interpretam os rituais, faz-se necessário apontar que há diferenças entre o modo como os dois autores analisam a questão da liminaridade nos rituais. Vejamos este trecho de *Individualidade e Liminalidade*, escrito por DaMatta:

Lendo a liminaridade de modo substantivista, Turner não se dá conta de que esse processo pode variar de sistema para sistema, assumindo distintas conotações e adquirindo sentidos diferentes. No caso do Brasil, por exemplo, uma sociedade na qual valores hierárquicos são importantes no cotidiano, a produção da liminaridade carnavalesca abre um espaço dentro do qual as pessoas podem sair de um universo marcado pela gradação e pela hierarquia, para experimentar a individualização, por meio de um conjunto de escolhas pessoais, bem como pela competição. Nesse sentido, a liminaridade carnavalesca brasileira promoveria uma experiência com um “eu essencial” e não com um “nós essencial”, como Turner gostava de acentuar, sem atinar que com isso estava idealizando relações, uma ausência mais do que sentida no universo liberal e individualista do qual era parte. (2000, p.16)

Em defesa de Turner, seria possível argumentar que ele mesmo salienta o caráter individualista que as performances desenvolvidas nas sociedades complexas apresentam. Lembrando que quando este autor se volta ao estudo das sociedades pós-revolução industrial, ele não fala mais em fenômenos liminares, mas em fenômenos liminóides. Segundo John Dawsey, esta palavra “inventada por Turner, apresenta a terminação *oid*, derivada do grego *eidos* que designa “forma” e sinaliza “semelhança”. *Liminoid*, portanto, é semelhante sem ser idêntico ao liminar”. (2005, p. 167). Dawsey nos dá uma bela explanação dos fatores que levaram Turner a adotar o termo liminóide ao estudar as performances nas sociedades complexas:

Sociedades industrializadas produzem o que poderíamos chamar de um descentramento e fragmentação da atividade de recriação de universos simbólicos. Esferas do trabalho ganham autonomia. Como instância complementar ao trabalho, surge a esfera do lazer – que não deixa de se constituir como um setor do mercado. Processos liminares de produção simbólica perdem poder na medida em que, simultaneamente, geram e cedem espaço a múltiplos gêneros de entretenimento. As formas de expressão simbólica se dispersam, num movimento de diáspora, acompanhando a fragmentação das relações sociais. O espelho mágico dos rituais se parte. Em lugar de um espelhão mágico, poderíamos dizer, surge uma multiplicidade de fragmentos e estilhaços de espelhos, com efeitos caleidoscópicos, produzindo uma imensa variedade de cambiantes, inquietas e luminosas imagens. (idem)

Mas o que mais nos interessa é que ambas as abordagens nos dão recursos preciosos para refletirmos sobre os eventos de anime. Elas permitem que vejamos tais eventos como uma esfera de recriação simbólica, na qual se produz esta “imensa variedade de cambiantes, inquietas e luminosas imagens”. A perspectiva de Turner, foi fundamental para perceber um animencontro como um momento liminar, um momento que rompe com o fluxo de regras, comportamentos e valores que estruturam nossa vida social ordinária. DaMatta, evidencia como tais momentos são momentos de deslocamento, ou de elevação.

Intitulei esta parte III de “Dramatização”, pois este é um conceito que a meu ver, praticamente sintetiza aquilo que, pensando nesta recriação simbólica que ocorre num ritual, é provocado em um evento de anime e também na prática do *cosplay*. DaMatta afirma que:

O rito, como elemento privilegiado de fazer tomar consciência do mundo, é um veículo básico na transformação de algo natural em algo social. Isso porque, para que

essa transformação do natural ao social possa ocorrer, uma forma qualquer de dramatização é necessária. E **é pela dramatização que tomamos consciência das coisas e passamos a vê-las como tendo um sentido, vale dizer, como sendo sociais.**

Uma emoção é apenas um dado indiscernível no meio de um *continuum* de sentimentos que ocorrem numa linha indeterminada. Estes são fatos naturais: os animais se exaltam e se acalmam segundo circunstâncias casuais, de acordo com um feixe de estímulos e respostas. Mas no momento em que o *continuum* foi rompido **por meio de um ato coletivo, na ocasião em que o grupo decidiu classificar as emoções reconhecendo apenas quatro ou quarenta nesta linha indefinida, foi possível individualizar tais fatos como coisas sociais e, assim, falar com eles, vê-los, reificá-los e domesticá-los.**

(...) Tudo o que é elevado e colocado em foco pela dramatização é deslocado, e assim pode adquirir um significado surpreendente, novo, capaz de alimentar a reflexão e a criatividade.

O ritual tem, então, como traço distintivo a dramatização, isto é, **a condensação de algum aspecto, elemento ou relação, colocando-o em foco, em destaque**, como ocorre nos desfiles carnavalescos e nas procissões, onde certas figuras são individualizadas e assim adquirem um novo significado, insuspeitado anteriormente, quando eram apenas partes de situações, relações e contextos do cotidiano. (1997, pp. 35-36) (grifos meus)

E aqui fica a pergunta: o que é “elevado”, “colocado em foco”, em um evento de anime?

Eu diria que não é apenas a paixão por mangás, animes ou outros elementos da cultura japonesa. A meu ver, estamos falando de algo mais profundo, que está diretamente relacionado à proposta central deste trabalho, que é refletir sobre a relação entre ficção e realidade.

No capítulo anterior vimos como a ficção pode ser pensada como um *texto*, ou uma série de *textos*, que – de acordo com o modo como Geertz e Turner utilizam o termo – são peças fundamentais para que as pessoas construam significados, deem sentidos às ideias, sensações, emoções e sentimentos. Como afirma DaMatta, os animais também se exaltam, uma emoção é apenas “um dado indiscernível”. Porém, no primeiro capítulo da parte I, vimos que mangás e animes são *textos* que apresentam determinadas particularidades. Um *otaku* se distingue pelo vínculo que cria com este tipo de ficção. No capítulo em que falo especificamente sobre *otakus*, vimos que tal proximidade faz com que desenvolvam algo que não chega a ser uma outra cultura, como já destaquei, mas que pode ser considerado como aquilo que Gilberto Velho chama de *estilo de vida*.

O problema é que, geralmente, mangás e animes são vistos simplesmente como “desenhos” pelo senso comum, melhor dizendo, por pessoas que mal sabem ou que simplesmente ouviram falar sobre mangás e animes. Em nossa sociedade, pelo menos em São Paulo, mas acredito poder dizer que isso se estende à sociedade brasileira, vemos “desenhos” como “coisa de criança”. Isso faz com que muitos *otakus* sofram preconceitos e se sintam marginalizados. Mas o ponto central, é o fato de que eles compartilham – ainda que de forma isolada, na frente de seu próprio computador ou lendo o mangá no sofá de casa, em seu quarto, ou sozinhos em um canto da escola – um mesmo tipo de referencial simbólico, são educados sentimentalmente (lembrando aqui as análises de Geertz) por um conjunto semelhantes de *textos*. Ou seja, eles desenvolvem um estilo de vida próprio, que destoa do resto da sociedade.

O evento de anime tem a importância de ser um ritual que inverte esta relação. Assim como DaMatta define o carnaval como um ritual de inversão, ou seja, um ritual em que “o foco do rito parece ser o conjunto de sentimentos, ações, valores, grupos e categorias e categorias que cotidianamente são inibidos por serem problemáticos” (idem, p.68), o evento de anime também inverte um conjunto de relações. Aqui, o *otaku* não é o marginal, o louco, a imersão no mundo dos mangás e animes não é mais uma exceção: é a regra. Tal imersão cria um conjunto de sentimentos, ações, valores, grupos e categorias próprios de um determinado grupo, o dos *otakus*. E de fato, são categorias que cotidianamente são inibidas. Luan, de quem falei no capítulo 2 da parte II deste trabalho, certa vez, vestia uma capa de um personagem do anime *Naruto* enquanto andávamos juntos em um evento de anime. De repente, ele se virou para mim e disse: “cara, queria poder usar esta capa todo dia”. O evento de anime é o momento de vestir a capa, o cosplay, de expressar abertamente pensamentos, sentimentos e valores que não são compartilhados por pessoas com quem se tem que interagir no dia-a-dia. Vejamos este depoimento:

Aqui (num evento) tem pessoas que dividem (compartilham) um mesmo interesse, por isso ela mostra mais o que ela é. Por exemplo, minha escola é escola de ‘riquinho’... as pessoas têm meio que preconceito. Aqui as pessoas podem se vestir como querem, fazer brincadeiras que os outros entendem.

Yuki

“Fazer brincadeiras que os outros entendem”. Aqui, cabe lembrarmos do primeiro capítulo de *A Interpretação das Culturas*. Geertz fala em piscadelas, mas a meu ver o processo cognoscitivo necessário para se entender uma piscadela marota é o mesmo necessário para se entender uma piada. Por exemplo, é muito comum entre fãs, do sexo masculino, do anime *Naruto* ver os rapazes fazerem o seguinte comentário quando alguém está parecendo arrogante: “Ah, deixa de ser bicha! Tá parecendo o Sasuke!”. Não entenderíamos o contexto da frase sem entender quem é Sasuke.

É angustiante não poder compartilhar ideias e sensações. Ou, ter que segurar uma piada quando vê uma situação perfeita para fazê-la só porque sabe-se de antemão que o ouvinte não vai entendê-la ou lançar um olhar de desprezo ao ouvi-la.

Me arrisco a ir mais adiante em minha análise sobre os eventos de anime e afirmar que a “inversão” (usando o termo de acordo com a perspectiva de DaMatta) operada pelo ritual não se restringe à inversão do *status* dos fãs de mangás e animes, de “marginais” para “normais”. Se lembrarmos da imagem com a qual abri este capítulo, vimos que eu quis destacar uma frase que aparecia estampada em letras garrafais: “Saia do virtual”.

A *inversão* que vejo ocorrer em um evento é a da própria relação entre ficção e realidade. O mundo da realidade, o “real”, o “concreto”, está sempre associado àquilo que é ordinário. A ficção aparece sempre relacionada ao extraordinário. O que se busca em um evento não é tornar ordinária a ficção, mas sim *tornar concreto o extraordinário*.

Voltando a citar o filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, um dos grandes dramas, senão o maior, vivido por Cecília na trama do filme é estar consciente da impossibilidade de levar a cabo seu romance com Tom. Ainda que ele tenha saído da tela do cinema e ela possa tocá-lo, conversar com ele, dançar ao seu lado e até beijá-lo, ela sente que ele não existe. O filme ilustra uma certa angústia vivida pelos *otakus* de sentir que admiram, se inspiram e em alguns casos até mesmo – não estou exagerando ao usar este verbo – amam, se apaixonam por seres que não existem.

O evento é o momento de fazer acontecer aquilo que Tom faz: que os personagens, mais que isso, que o mundo dos mangás e animes saia da tela ou das páginas. Assim como o carnaval pode ser pensado como uma releitura da sociedade brasileira, em que os dramas nacionais são relidos por meio das festividades, eu diria que o evento de anime é uma releitura do mundo “real”, em que a realidade é relida por meio do fantástico.

Com sua ampla divulgação por meio da internet, séries de mangás e animes vêm conquistando um público cada vez maior. E, a proporção de pessoas que tem ido a eventos também tem crescido muito. É interessante ver pessoas que nunca foram a um evento, entrando nesta “atmosfera” (lembrando as palavras de Rodrigo) diferente. Dirigem um olhar atento a todos os lados, querem fotografar tudo o que aparece. É como se de fato estivessem fazendo uma viagem.

No capítulo anterior, vimos que a relação entre ficção e realidade pode ser pensada como um *diálogo*, como uma viagem de ida e volta. Porém, é uma viagem individual, subjetiva: imergimos num mundo fictício, que nos apresenta uma nova dimensão simbólica, repleta de novos significados, que influem em nossa forma de dar sentido a ideias, sentimentos, valores e ações. Os eventos de anime permitem que esta viagem se concretize no mundo real. Num evento podemos vestir a capa de um *hokage*, podemos andar mascarados, descalços, fantasiados, podemos sair por aí com espadas e outros artefatos nas mãos, podemos nos sentir como heróis, vilões, ninjas, espadachins, assassinos ou anjos, podemos também nos deparar com Gokus, Gohans, Lucys, Seiyas, Saoris. Nestes eventos, a ficção é “deslocada”, é “colocada em foco”, permitindo que “dramatizemos”, ou, que viajemos a uma dimensão, que é ao mesmo tempo fantástica e concreta.

Capítulo 2

A prática do *cosplay*

Após termos analisado os eventos de anime à luz do conceito de “dramatização”, proposto por DaMatta, fica mais fácil discutirmos a questão dos *cosplays*. A meu ver, se no caso dos eventos, na medida em que estamos falando de um ritual, tal fenômeno se realiza por meio de um processo coletivo, no caso do *cosplay* esta dinâmica se dá por meio de um processo individual.

Vejamos este trecho do ensaio *Magnitudes of Performance*, escrito por Richard Schechner, um dos principais autores que servem de referência àqueles que estudam a chamada *Antropologia da Performance*:

In several of my writings (see Schechner 1985) I have emphasized the analogies between the ritual process as defined by Turner and the workshop-rehearsal process as it is practiced especially in experimental Euro-American theater and dance. The task of the workshop is to **deconstruct the readymades of individual behavior, texts** (e aqui o termo é usado da forma proposta por Geertz e Turner), **and cultural artifacts into strips of malleable behavior material; the work of the rehearsal is to reconstruct these into a new, integral system: a performance.** (1986, p. 345) (grifo meu)

A prática do *cosplay* pode ser considerada uma performance. Segundo Schechner, o ato de desenvolver uma performance exige que o *performer* se desloque, não só do ponto de vista físico, espacial, para um determinado local, como um palco ou outra área de apresentação, mas também que se desloque de seu modo de agir ordinário, cotidiano, penetrando os espaços em simbólicos de um “mundo recriado” momentaneamente. No momento da performance, vive-se uma experiência singular, como se se fosse levado a algum lugar, um outro mundo, lembrando muito as análises de Turner, em especial suas reflexões sobre o conceito de liminaridade, quando ele diz que o ritual nos leva a uma dimensão em que a cultura opera no modo subjuntivo. É quase como se se entrasse em um estado de transe: o *performer* depara-se com o desafio

de tornar-se “outro” sem deixar de ser ele mesmo, quando da representação cênica de um personagem qualquer.

O desenvolvimento de um *cosplay* apresenta, senão todas, algumas destas características. Mas, primeiro convém esclarecer ao leitor o que é um *cosplay*. Esta palavra vem do inglês e é formada a partir da junção das palavras *costume* (fantasia) e *play* (jogo, brincadeira). É uma atividade em que uma pessoa se veste de modo semelhante aos seus personagens preferidos. Mas, mais do que trajar-se de forma igual, muitos *cosplayers* (quem faz *cosplay*) procuram agir, mais do que isso, procuram se expressar tendo como referência o personagem que tanto admiram. Com base em tudo o que escrevi nos capítulos anteriores, fica mais fácil entender o que quero dizer quando afirmo que o personagem é uma referência, ou melhor, um conjunto de referências simbólicas.

O processo de preparo de um *cosplay* costuma ser demorado. A maioria dos *cosplayers* com quem conversei afirma que é um processo que geralmente leva meses. Vejamos este relato:

Em 2006, a partir das minhas incursões nos eventos, sempre retornava com observações das apresentações. “Dona Rosângela” – responsável pelos afazeres domésticos de minha residência – brincava comigo dizendo que um dia eu também sairia “fantasiado”. Daí, dessas conversas informais, surgiu a ideia de realizar um *cosplay*, na expectativa de ter uma ideia de saber como seria esse processo.

Primeiramente, tive que escolher um personagem. O personagem escolhido, “Chonchu” era o centro de uma trama de um *manhwa* (mangá coreano) de mesmo nome que tinha sido lançado aproximadamente um ano antes. Como Chonchu, apesar de forte era magro, assim acreditei possuir o *physique du rôle* necessário – afinal, embora identificação física entre cosplayer e personagem não seja obrigatória, ela é desejável. O personagem também possui uma história dramática, além de ser um tanto solitário e melancólico, características que pensei terem paralelo comigo mesmo. Por fim, sua roupa não me pareceu de difícil confecção.

Munido de um personagem, parti para a construção da sua indumentária. Sua roupa parecia de couro, com isso, “Dona Rosângela” – que também é costureira – sugeriu o uso de napa. Fomos a uma loja e começamos a compra dos materiais necessários como napa, fivelas, velcros, etc. Algumas soluções foram improvisadas como:

- a) um sapato em estilo boot que teve que servir como bota;
- b) madeira de aeromodelismo, fibra de carbono, fita adesiva, tiras de napa e duas colheres de madeira que acabaram se tornando uma espada;
- c) uma peruca (posteriormente acrescentada) que teve que ser penteada para ter alguma semelhança com o cabelo do personagem.

Empreendi assim minha tentativa de me familiarizar com o mundo anime. (2009, pp.64-65)

Acabamos de ler o relato que Lourenço nos apresenta sobre a experiência que teve durante sua pesquisa de doutorado, de ter realizado um *cosplay*, experiência que o aproximou tanto física quanto subjetivamente do universo *otaku*. Digo que aproximou fisicamente pelo fato de ter aberto muitas portas, ter facilitado sua aproximação junto a muitos *otakus*. Proximidade que é difícil de ser atingida, melhor dizendo, conquistada e que é essencial em uma pesquisa antropológica.

Este relato sintetiza o processo de preparo de um *cosplay*. Vimos como ele começa com a escolha do personagem. Nesta escolha contam uma série de fatores além da simples admiração por um personagem, como por exemplo, a semelhança de traços físicos e até mesmo psicológicos. Em seguida vem o processo de produção do *cosplay*. Ir atrás de roupas, equipamentos, entre tantas outras coisas utilizadas pelo personagem.

Vejamos estas imagens:

Atentemos para as poses que Cristine e Kauã fazem em suas fotos. Ambos estão fazendo *cosplay* de personagens do anime *Pokémon*. Cristine está fazendo o *cosplay* de Misty e Kauã, de Brock. Na foto de Cristine atentemos como ela tenta copiar até nos detalhes as roupas e acessórios usados por Misty. Reparemos no modo como ela segura a pokébola (a bolinha vermelha, que no anime, é um acessório utilizado para capturar pokémons) e na sua postura. Na foto de Kauã, além de suas roupas, reparemos que ele faz uma pose como se estivesse montado em Ônix, nome do Pokémon cinza, com formato de uma cobra que vemos na imagem da direita. Este Ônix foi confeccionado com espumas, linhas e um cabo de vassoura.

Como Schechner mostra, vemos uma desconstrução de elementos oriundos de uma série de *textos*, que no momento da performance formam uma bricolagem física e simbólica. Isis C. Nagami (2010), ao refletir sobre a experiência do *cosplay* à luz da Antropologia da Performance, afirma que:

A prática de cosplay, então, é um misto de **experiência multisensorial, através da percepção sensível da música**, das luzes, dos cheiros e do movimento corporal, **associada a um sistema de representações sociais** historicamente existentes que possibilitam proporcionar sentido a ação. (2010, p.961) (grifos meus)

Adiante, ela ainda prossegue:

A prática de cosplay é um ser-não-ser o personagem, pois ao mesmo tempo em que não é si mesmo também não é o personagem, **sendo assim outra coisa no limiar entre eles**. Fonte propícia a certo espaço de liberdade criativa e imaginativa, devido as transformações possibilitadas pelo desenvolvimento tecnológico e pelas transformações sociais, culturais e econômicas, o cosplay encontra muitos adeptos que buscam sensações que excedem o cotidiano, possibilitando novas percepções que (re)produzem o contexto a qual se inserem: a do auge da imagem como forma de expressão e comunicação. (idem, p.966) (grifo meu)

É interessante esta análise que Nagami faz, referindo-se ao cosplay como um “ser-não-ser”, como uma “experiência multissensorial”, associada a representações sociais. O *cosplay* é a fusão entre aquilo que o personagem representa para o *cosplayer* e o modo como este quer se apresentar ao mundo a sua volta. É um processo dinâmico de construção e reconstrução, não apenas de uma performance, mas de todo um processo de significação de si e do mundo.

Um ponto a deixar bem claro é o fato de que nem todo *cosplayer* (quem faz *cosplay*) é um *otaku* e que nem todo *otaku* faz *cosplay*. Há quem se vista de um personagem pelo simples prazer de atrair as atenções das pessoas a sua volta. Em eventos, é uma cena constante ver pessoas pedindo para tirar fotos ao lado de pessoas fantasiadas, principalmente quando a fantasia é bem elaborada. Com a popularidade que muitas séries de animes e mangás vêm conquistando já existem pessoas que ganham a vida produzindo *cosplays* para outras. Pessoas habilidosas em costura, pintura, modelagem etc., aproveitam suas habilidades para ganhar dinheiro de uma forma prazerosa.

Independentemente da pessoa ser *otaku* ou não, para que se consiga atingir o nível daquilo que os *cosplayers* consideram um bom *cosplay*, é necessário um verdadeiro estudo sobre o personagem que servirá de base para a fantasia. Quando eu comentei as fotos acima, destaquei alguns detalhes percebidos e que servirão de referência no momento da confecção da fantasia e da prática do *cosplay*. Esta prática

não se resume ao simples ato de colocar uma roupa ou um acessório diferente. Ela interpreta um personagem. Muitos *cosplayers* passam dias, semanas, até meses, analisando um determinado personagem. Procuram captar os mínimos detalhes: a cor do cabelo, da cor da pele, os detalhes das roupas, capas, ou armaduras usadas, os gestos, falas, modo de andar, se comportar... pode-se dizer que buscam copiar a forma de ser de um personagem.

No caso de um *otaku* que faz *cosplay* essa relação é ainda mais profunda. Não foi apenas uma vez que ouvi pessoas dizendo que estavam vestidas de um certo personagem para homenageá-lo. O personagem inspira esta pessoa em seu dia-a-dia. Lembremo-nos dos casos que expus na segunda parte desta dissertação. Não que ela se vista ou se comporte como ele na escola ou no trabalho, mas procuram levar consigo a forma como ele pensa ou lida com seus problemas. Vi casos de pessoas que não tinham coragem para fazer o *cosplay* de um determinado personagem não porque tinham vergonha de andar fantasiadas em um evento (elas inclusive faziam *cosplays* de outros personagens), mas por sentirem que se fizessem, o *cosplay* não ficariam bom. Não ficaria bom, principalmente por não serem fisicamente parecidos, ou seja, não terem a altura, o formato do rosto, do corpo, até mesmo dos olhos ideais para que ficassem de fato iguais ao personagem de que tanto gostam.

Mais uma vez, podemos pensar no *diálogo* existente entre ficção e realidade. Vimos que o evento propicia uma concretização da viagem, de ida e volta, que fazemos quando imergimos em uma ficção. O *cosplay* também permite isso, mas em um nível diferente. Não só pelo fato de que o evento é uma prática coletiva enquanto o *cosplay* é uma prática individual. Vimos que num evento, a ficção é “deslocada”, é “colocada em foco”, permitindo que “dramatizemos”, ou, que viajemos a uma dimensão, que é ao mesmo tempo fantástica e concreta. No caso do *cosplay*, o conceito de dramatização também pode ser aplicado, mas de outra forma. É o “ser” da pessoa que é deslocado. É um estado ambíguo: um “ser-não-ser”. Por alguns momentos, é como se o *cosplayer* se tornasse uma ficção, uma ficção concretizada no mundo real. Os eventos de anime fundem a realidade à nossa volta com o universo da ficção; no caso do *cosplay* esta fusão procede em nosso próprio ser.

O *cosplay* permite que, ainda que apenas por algumas horas, a pessoa traga aquele conjunto de referenciais simbólicos, referências importantes para a construção de sua identidade pessoal, que só existem no plano da ficção, para a realidade. Como eu afirmei acima, nem todo *otaku* faz *cosplay*. Mas outro ponto importante a destacar é que

muitos, não sei se seria correto dizer que compõem a maioria, daqueles que não fazem cosplay, se sentem frustrados com o fato de que a barreira que os impedem de fazê-lo é a vergonha, a timidez. Eles gostariam de se sentir, fisicamente, concretamente como o personagem que admiram. É o *cosplay* que permite que, num plano individual e subjetivo, a ficção saia da tela ou da página do mangá. A meu ver, esta é a grande razão pela qual seja uma prática tão cara a um *otaku*.

Considerações finais

É conhecendo o(s) outro(s) que vamos conhecendo a nós mesmos. O ato de contrair as pálpebras ao mesmo tempo em que cerramos nossos lábios pode até ser uma reação instintiva, mas é somente quando vemos alguém sorrir que aprendemos o que é um sorriso. É quando nos deparamos com pessoas alegres que vamos aprendendo que esta ação – ou reação – chamada “sorriso” é um indício de que alguém ou nós mesmos estamos sentindo uma sensação chamada “alegria”, que por sua vez, está associada a sentimentos profundos como “amor” ou “felicidade”.

Visão, audição, tato, paladar, olfato: cinco formas de interagir com o mundo. Não só nossos olhos, mas também nossos ouvidos, nossos membros, nossa língua, nosso nariz, são as janelas de nossa alma. Ao nos debruçarmos em uma janela aberta, vemos uma paisagem, ouvimos o som que vem de fora, sentimos a brisa que nos refresca. A figura da janela é uma ótima metáfora para pensarmos em tudo o que foi discutido ao longo deste trabalho.

A pergunta que guiou minhas reflexões ao longo desta pesquisa foi: será que as páginas de um livro ou de um mangá, ou a tela do cinema, da televisão ou do computador não seriam também “janelas”? Será que é apenas com o mundo concreto, com o “real” que podemos interagir?

Espero ter deixado claro ao leitor que minha resposta para estas perguntas seria bem direta: “não”. Os *otakus* nos permitiram perceber bem isso.

Um *otaku*, como qualquer pessoa, é alguém que nasce e cresce rodeado de *textos* (GEERTZ, 1989; TURNER, 1982), que o ensina a encadear suas ideias, perceber, controlar e expressar seus sentimentos e a dar um rumo a suas ações. Vimos que estes textos podem se apresentar das mais diversas formas: uma brincadeira, um jogo de futebol, uma procissão religiosa, uma peça de teatro, um filme ou um anime. A característica peculiar de um *otaku* é o fato de que ele passa boa parte de seu tempo entretido com determinado tipo de *texto*: vimos que eles são aficionados por mangás, animes e outros elementos da cultura pop japonesa.

Aproveito este ponto para esclarecer algo que afirmei no capítulo 2 da parte I, quando falei especificamente sobre os *otakus*. Afirmo que, ainda que se vistam, utilizem certas gírias, compartilhem certos gostos e até compartilhem alguns valores e

ajam de forma distinta de pessoas “não-*otakus*”, considero um exagero dizer que eles formam uma cultura a parte. A meu ver, é problemático até mesmo classificá-los no conceito de *subcultura*, desenvolvido por Gilberto Velho (1987, 2003). Isso porque, pelo modo como compreendi este conceito, nos vemos diante de uma subcultura quando, por exemplo, um grupo de migrantes vive em uma espécie de gueto, um nicho fechado, no qual compartilha um determinado modo de viver, à parte da sociedade maior em que está inserido.

Digo “sociedade maior”, pois como Velho e outros pesquisadores que desenvolveram ou desenvolvem pesquisas em grandes metrópoles já apontaram, um dos fatores a serem levados em conta, ao se desenvolver uma etnografia ou outro tipo de pesquisa no contexto de grandes cidades, é o fato de que, dada suas proporções gigantescas, formam contextos sociais e culturais muito complexos. Estamos falando de sociedades formadas por milhões de pessoas, entre as quais significativa porcentagem vem de outras cidades, estados ou países. Locais que reúnem um infindável número de atividades, ligadas à economia, política, lazer etc. Cidades em que os meios de comunicação que, com o avanço tecnológico, atingiram um enorme poder de alcance e que veiculam sem parar uma quantidade exorbitante de informações. Informações que influenciam modos de pensar e agir de milhares, milhões, talvez até bilhões de indivíduos. E ainda, esta influência não se dá de modo uniforme: varia de pessoa para pessoa. Estes são apenas alguns dos inumeráveis fatores que mostram a complexidade de uma grande metrópole.

Gilberto Velho trabalha com o conceito de cultura de Geertz, considerando-a uma “teia de significados”. Esta teia, num contexto social, político e econômico como o das cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo, é formada por um emaranhado bem complexo.

Um *otaku*, que por exemplo, mora em São Paulo, não vive em uma teia de significados distinta daquela em que outros paulistanos estão inseridos. Ele estuda nas mesmas escolas, vai aos mesmos parques, se utiliza dos mesmos meios de transporte, tem amizade com, ou mesmo namora, pessoas que não se consideram *otakus* e mesmo que não gostam de mangás ou animes. Até mesmo dentro da própria casa correm o risco de serem visto como estranhos.

Eles têm um determinado modo de pensar e agir. Compartilham certos gostos e valores. Mas sua cosmovisão não chega a diferir de forma tão evidente da de um paulistano como ocorreria no caso de um japonês ou marroquino. Por isso, disse que

eles compartilham aquilo que Velho (1987, 2003) define como um *estilo de vida* particular.

Tal estilo de vida está fortemente alicerçado na relação que criam com o universo dos mangás e animes. É por isso que foram uma porta de entrada privilegiada para uma discussão sobre a relação entre ficção e realidade.

Os *otakus* são sujeitos que veem experiências pelas quais já passaram, ou pelas quais estão passando, refletidas nos mangás e animes. Eles também deixam-se transformar por este universo. Criam um vínculo especial com o mundo da ficção, vínculo este que serve de base para a construção de sua identidade, tanto individual, como pessoa, quanto coletiva, sentindo-se parte de um grupo maior, o dos *otakus*.

Foi pensando nesta interessante relação que me propus a estudar um tipo de relação que chamei de *diálogo* existente entre ficção e realidade. A ficção é um universo que nos proporciona um incontável número de *textos*, que podem influir de forma significativa em nossos modos de pensar, sentir e agir.

Ao longo deste trabalho, procurei – e espero ter conseguido – mostrar que ficção é um veículo muito importante para nós na medida em que nos permite transitar entre o infinitivo e o subjuntivo, entre um mundo concreto, com pessoas de carne e osso, objetivo, em que nossas possibilidades de ação estão determinadas por um conjunto de fatores já dados por este mundo e um mundo, ou melhor, mundos à parte, feitos de imagens e sons editados, de desenhos, traços e palavras, que nos permitem pensar, sentir – e muitas vezes até agir – de formas diferentes. Este veículo não faz uma viagem só de ida. A ficção não deixa de exercer sua influência ao sairmos do cinema, ao desligarmos nosso computador ou fecharmos um livro.

É uma viagem de ida e volta. Os novos significados que damos às ideias, sensações, valores, emoções, sentimentos e ações permanecem conosco, fazendo com que estejamos sempre entre dois mundos.

Referências bibliográficas

BARBOSA, Andrea et alli. 2009. *Imagem-conhecimento: antropologia, cinema e outros diálogos*. Campinas: Papirus.

BARRAL, Étienne. 2000. *Otaku: Os Filhos do Virtual*. São Paulo: Ed. SENAC.

BENJAMIN, Walter. 1969. *A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução*. In: *A Idéia do Cinema*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira.

_____. 1992. *Teoria das semelhanças*. In: *Sobre arte, técnica, linguagem e política*. Lisboa: Relógio d'Água.

BRUNER, Edward M. 1986. *Experience and Its Expressions*. In: BRUNER, Edward M. e TURNER, Victor (orgs). 1986. *The Anthropology of Experience*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press.

CAIUBY NOVAES, Sylvia. 2005. *O Uso da Imagem na Antropologia*. In: SAMAIN, Etienne: *O Fotográfico*. 2ª edição. São Paulo: Ed. SENAC.

_____. 2006. *Etnografia e Imagem*. Tese de livre docência. Universidade de São Paulo.

_____. 2008. *Imagem, Magia e Imaginação: desafios ao texto antropológico*. In: *Mana* 14(2).

CÂNDIDO, Antônio. 1981. *A Personagem do Romance*. In: CÂNDIDO, Antônio (org.). *A Personagem de Ficção*. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva.

CAVALCANTI, Maria L. V. C. 2012. *Luzes e Sombras no Dia Social: o Símbolo Ritual em Victor Turner*. In: *Horizontes Antropológicos* 18(37).

_____. 2013. *Drama, Ritual e Performance em Victor Turner*. In: *Sociologia & Antropologia* 3(6).

CUNHA, Edgar T. e BARBOSA, Andrea. 2006. *Antropologia e Imagem*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

DaMATTA, Roberto. 1981. *Universo do Carnaval: Imagens e Reflexões*. Rio de Janeiro: Edições Pinakhotteke.

_____. 1987. *Relativizando: Uma Introdução à Antropologia Social*. Rio de Janeiro: Rocco.

_____. 1997. *Carnavais, Malandros e Heróis – para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Zahar.

_____. 2000. *Individualidade e Liminalidade: Considerações sobre os Ritos de Passagem e a Modernidade*. In: Mana 6(1).

DAWSEY, John C. 1999. *De que Riem os “Bóias-Frias”? : Walter Benjamin e o teatro épico de Brecht em carrocerias de caminhões* (cap. 2). Tese de livre docência. Universidade de São Paulo.

_____. 2005. *Victor Turner e a Antropologia da Experiência*. In: Cadernos de Campo, 14(13).

_____. 2009. *Por uma Antropologia Benjaminiana: Repensando Paradigmas do Teatro Dramático*. In: Maná 15(2).

ECO, Umberto. 2006. *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*. São Paulo: Companhia das Letras.

EISENSTEIN, Sergei. 2002. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

FURUYAMA, Gustavo. 2008. *Mangá e a Transmissão da Cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo.

GEERTZ, Clifford. 1989. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: LTC Editora.

_____. 2002. *O Saber Local: novos ensaios em Antropologia Interpretativa*. Petrópolis: Vozes.

GRAVETT, Paul. 2006. *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*. São Paulo: Conrad.

HIKII, Rose Satiko C. 1998. *Imagem-violência: Mimesis e Reflexividade em Alguns Filmes Recentes*. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo.

_____. 2005. *Etnografia da Performance Musical – identidade, alteridade e transformação*. In: *Horizontes Antropológicos* 11(24).

ISER, Wolfgang. 1996. *O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma Antropologia literária*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ.

ISSA, Victor E. 2013. *Curtindo a Liberdade: os otakus e sua relação com o bairro oriental*. In: *Revista Parágrafo*, v. 01.

LÉVI-STRAUSS. 1996. *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

LOURENÇO, André Luiz C. 2009. *Otakus. – construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica*. Tese de doutorado. UFRJ.

LUYTEN, Sonia B. 1991. *Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade.

_____. 2005 *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Anime*. São Paulo: Hedra.

MACHADO, Carlos A. 2009. *Processos Sócio-educativos dos Animeencontros: a relação de jovens brasileiros com elementos da cultura midiática japonesa*. Tese de doutorado. PUC – RJ.

MAGNANI, José G. C. 2005. *Os circuitos dos Jovens Urbanos*. In: *Tempo Social* 17(2).

MAUSS, Marcel. 2006. *Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a de “eu”*. In: *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosacnaify.

MOLINÉ, Alfons. 2004. *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: JBC.

MORPHY, Howard e BANKS, Marcus. 1997. *Rethinking Visual Anthropology*. New Haven: Yale University Press.

NAGAMI, Isis C. 2010. *Antropologia da Performance: a Experiência do Cosplay e as Ações Performáticas*. In: Anais do VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas. Londrina: EdueL.

NAPIER, Susan. 2001. *Anime: from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: Palgrave.

NORONHA, Fernanda S. 2013. Animês e mangás: o mito vivido no imaginário infantil. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo.

PINK, Sarah. 2005. *Doing Visual Ethnography*. London: Sage.

RIBEIRO, José S. e BAIRON, Sérgio. 2007. *Antropologia Visual e Hipermedia*. Porto: Afrontamentos.

ROSENFELD, Arnatol. 1981. *Literatura e Personagem*. In: CÂNDIDO, Antônio (org.). *A Personagem de Ficção*. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva.

SCHECHNER, Richard. 1985. *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

_____. 1986. *Magnitudes of Performance*. In: BRUNER, Edward M. e TURNER, Victor (orgs). *The Anthropology of Experience*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press.

SCHMAEDECKE, Jônia L. C. 2002. *O Desenho Animado na TV: uma análise do anime Pokémon*. Tese de mestrado. Faculdade de Ciências Sociais aplicadas da Universidade Tuiuti do Paraná.

SILVA, Rubem A. 2005. *Entre "Artes" e "Ciências": a noção de performance e drama no campo das ciências sociais*. In: Horizontes Antropológicos 11(24).

SIMMEL, Georg. 2005. *As Grandes Cidades e a Vida do Espírito* (1903). In: Maná, vol.11, n.2

TURNER, Victor W. 1974a. *O Processo Ritual: Estrutura e Antiestrutura*. Petrópolis: Vozes.

_____. 1974b. *Dramas, Fields, and Metaphors: symbolic action in human society* (caps. 1 e 7). New York: Cornell University Press.

_____. 1982. *From Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications.

_____. 1986. *Dewey, Dilthey, and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience*. In: *The Anthropology of Experience*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press.

_____. 1987. *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications.

_____. 2005. *Floresta dos símbolos: aspectos do ritual Ndembu*. Niterói: EdUFF.

VELHO, Gilberto. 1986. *Subjetividade e Sociedade: uma experiência de geração*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

_____. 1987. *Individualismo e Cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

_____. 2003. *Projeto e Metamorfose: antropologia das sociedades complexas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

WOLFF, Francis. 2005. *Por trás do Espetáculo: o poder das imagens*. In: NOVAES, Adauto (Org.): *Muito Além do Espetáculo*. São Paulo: Ed. SENAC.