

A CULTURA MIDIÁTICA E A FORMAÇÃO DE NOVOS COSTUMES

Carlos Alberto Machado ¹

A cultura híbrida midiática

Entende-se por cultura os sistemas de valores, crenças, representações simbólicas, conhecimentos, isto é, bens não materiais e também bens materiais como utensílios, ferramentas, moradias, meios de transporte, comunicação e outros. Brandão e Duarte (1990), nos lembram que a cultura nunca é a mesma, pois se diferencia no espaço e no tempo.

A pesquisa em questão diz respeito à investigação do surgimento de uma nova cultura entre os jovens, resultante de uma cultura midiática, conhecida por todas as camadas sociais.

Observa-se entre outras coisas, como esses jovens lidam com valores e comportamentos presentes nas narrativas japonesas e nos complexos rituais e sistemas de normas, os quais eles reinventam no interior de *animencontros*, destacando-se a criação e utilização das placas inspiradas em anime (desenho animado japonês). (BARBERO, 2003:319) lembra que: “o que faz a força da indústria cultural e o que dá sentido a essas narrativas não se encontra apenas na ideologia, mas também na cultura, na dinâmica profunda da memória e do imaginário.”

O objeto a ser empreendido são as plaquetas dos *otaku*², sua criatividade, sua lógica interna, seus sistemas classificatórios suas regras e pressupostos. Frases escritas em papel comum (figura 1) ou cadernos universitários, usadas como uma forma de comunicação, visto que se entende comunicação como um processo de troca de significados (SANCHEZ, 1999). Algumas plaquetas podem ser comparadas à época do filme mudo, com seus intertítulos, quando em alguns casos necessitava de um narrador presente para melhor compreendê-lo.

¹ Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, professor adjunto B do Departamento de Pedagogia (DEPED) da Universidade do Centro Oeste – Paraná (UNICENTRO). cipexbr@yahoo.com

² No Brasil significa fã de mangá (história em quadrinhos japonesas) e desenho animado japonês. No Japão o termo é pejorativo. (BARRAL, 2000).



Fig.01 – Plaquetas improvisadas

Geertz (1989) afirma que “pode ser que nas particularidades culturais dos povos – nas suas esquisitices – sejam encontradas algumas das revelações mais instrutivas sobre o que é ser genericamente humano. E a principal contribuição da ciência da antropologia à construção – ou reconstrução – de um conceito de homem pode então repousar no fato de nos mostrar como encontrá-las.” (1989:55)

Segundo o mesmo autor, o conceito de cultura surgiu da possibilidade de que a imagem de uma natureza humana constante pode ser uma ilusão. O homem só existe como tal, em consequência de sua cultura, sem ela ele não existe, não tem sentido. Os padrões culturais costumam governar o caos de explosões emocionais do ser humano. Dessa forma a cultura passa a ser condição essencial da existência humana. Lembramos como nos adverte o mesmo autor, que as formas que os conceitos assumem nada mais são do que expressões históricas, produtos de experiências particulares de inúmeras sociedades manifestantes. Portanto, para o autor, o homem está envolto em um mundo de significados que ele mesmo estabeleceu.

Acrescenta ainda que o homem obteve uma mudança filogenética, uma mudança marginal que o tornou capaz de produzir e transmitir cultura. Desse momento em diante, isso tornou suas respostas adaptativas mais culturais. Seu avanço dependeu praticamente da acumulação cultural. A cultura passou a ser um ingrediente essencial na produção desse homem.

Os símbolos significantes orientam nosso sistema nervoso central que é interagido com a cultura. Sem eles sua incapacidade de digerir nosso comportamento ou de organizar nossas experiências seria evidente. A dependência do aprendizado de como atingir conceitos, apreensão e aplicação de sistemas específicos demonstram uma importância fundamental para o desenvolvimento humano. Geertz (1989) exemplifica que a capacidade do homem de se comunicar através da fala é inata, mas a de falar o inglês é cultural.

Canclini (2006) lembra que ao contrário do que acreditam na América Latina, as tradições ainda são preservadas e a modernidade ainda está se assentando. Isso também leva ao seguinte questionamento: modernizar-se deveria ser o principal objetivo?

“Hoje existe uma visão mais complexa sobre as relações entre tradição e modernidade. O culto tradicional não é apagado pela industrialização dos bens simbólicos.” (CANCLINI, 2006:22) Vendem-se mais livros atualmente do que antigamente. Existem mais artesãos e músicos populares e também uma maior difusão do folclore que vem sendo reforçada pelo turismo. Os consumidores urbanos ainda descobrem em bens populares e folclóricos signos de altivez, referências exclusivas que os bens industriais não costumam oferecer. Dessa forma a modernização enfraquece o desempenho do erudito e do popular tradicionais no conjunto do mercado simbólico, sem os eliminar.

Para Ortiz, a difusão cultural é freqüentemente mediada pela lógica e pelos pressupostos que presidem os costumes locais. “A especificidade da matriz cultural permanece enquanto diferença (...) atuando como filtro seletor do que é trocado. As culturas seriam assim definidas internamente, tendo a capacidade de reinterpretar os elementos estranhos, oriundos **de fora**” (ORTIZ, 2003:76).

Nas placas utilizadas pelos *otakus* brasileiros, observou-se vários estilos de desenhos orientais brincando com formas, símbolos ou personagens nipônicos apresentando comportamento ou atitudes bem brasileiras. Por exemplo, em uma placa de Maringá – PR (figura 2), lê-se o seguinte: “Procurar-se meu mestre Urieeel ou qualquer outro anjo lindo.”, nota-se que a garota em questão procura utilizar um personagem de anime como subterfúgio para encontrar um companheiro.



Fig. 02

As culturas se apropriam de elementos umas das outras, em um processo permanente de hibridação³, como nos adverte Canclini (2006). “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2006:XIX). Ou seja, uma mestiçagem cultural onde ocorreria a mistura de formas, pensamentos, costumes e crenças.

Essa combinação foi evidenciada na pesquisa, em um dos eventos realizado em Brasília (DF), onde observou-se os dizeres em uma placa: “De 300 só sobrou isso”, referindo-se a alguns rapazes que estavam vestidos de cosplay (cos = costumes + play = brincar: brincar de costumes – figura 3) inspirados nos personagens do filme “Esparta 300”. Uma mistura de cultura americana referente a um filme de história grega, trajados de guerreiros espartanos, em um evento de animação japonesa no Brasil.



Fig.03

Ainda, segundo Canclini (2006), a hibridação costuma fundir estruturas ou práticas sociais discretas gerando novas estruturas ou novas práticas através da criatividade individual ou coletiva na vida cotidiana, nas artes e no desenvolvimento tecnológico.

Estudar processos culturais, por isso, mais do que levar-nos a afirmar identidades auto-suficientes, serve para conhecer formas de situar-se em meio à heterogeneidade e entender como se produzem as hibridações. (...) Além disso, é necessário vê-la em meio às ambivalências da industrialização e da massificação globalizada dos processos simbólicos e dos conflitos de poder que suscitam (idem: XXIV e XXV)

³ Aqui não se associa o termo hibridação à esterilidade, como adverte CANCLINI (2006), em relação à origem da palavra no meio biológico, lembrando que a desconfiança em relação a isso surgiu no século XIX, supondo-se que a palavra poderia prejudicar o desenvolvimento social.

Deixando claro que, como adverte o mesmo autor, estamos conscientes de que uma das objeções estabelecidas ao conceito de cultura é o de sugerir uma simples consistência e fundição de culturas, sem dar suficiente valor aos contra-sensos e ao que não costuma se deixar hibridar. A hibridação, como procedimento de interseção e acordos, é o que possibilita que a *multiculturalidade* evite o que tem de segregação e se transforme em *interculturalidade*. Isso explicaria o forte interesse por uma cultura, separando-se, ou ignorando certos aspectos particulares e adaptando-os à sua própria cultura. No caso dos *otaku* brasileiros o forte interesse pela cultura nipônica, não carrega consigo aspectos culturais contraproducentes, que poderiam alterar de forma imprevisível nossa própria cultura, pois a hibridação transforma a multiculturalidade em interculturalidade. Dessa forma, uma teoria não ingênua da hibridação consistiria inerente de uma consciência crítica de seus limites, pois não se deixa, não quer ou não pode ser hibridada.

Exemplos descritivo de placas de Fortaleza:

“O arroz ta no fogo” (desenho de espeto de fogo)

“Tah keimando o arroz!!” (desenho de panela quente)

Dizeres típicos da região norte reclamando do atraso entre uma apresentação de cosplay e outra. Apesar disso a letra “k” no lugar do “qu” é proposital lembrando o “k” dos animes japoneses.

Naturalmente essa adaptação cultural tem relação com as “peculiaridades comunicativas do sujeito, tanto em relação a suas possibilidades físicas, quanto ao desenvolvimento intelectual e às peculiaridades culturais. Lembremos que é a cultura que dá significado aos códigos e, portanto, aos elementos significativos dos meios.” (SÁNCHEZ, 1999: 57-63)

“Isso não é uma cantada, eu só to pedindo 1 abraço!” ou “Mulheres abracem-me e beijem-me e ganhe \$ 20,00*”

* é só brincadeira” – A frase em asterisco estava escrita com letra miúda na parte inferior da plaqueta. Na parte superior existiam dez riscos significando que 10 meninas já haviam sido iludidas com a brincadeira. Nesse sentido, é possível levantar um questionamento para reflexão: O ato de beijar foi desvalorizado quando as meninas se deixam levar pela brincadeira? Seria isso um reflexo de nossa sociedade dita pós-moderna?

Naturalmente que a compreensão dos dizeres das plaquetas, também está sujeita à subjetividade individual de cada um (figura 04), mas como no caso dos *otakus* por conta de conhecerem os mesmos animes, acabam comunicando-se com certa facilidade.

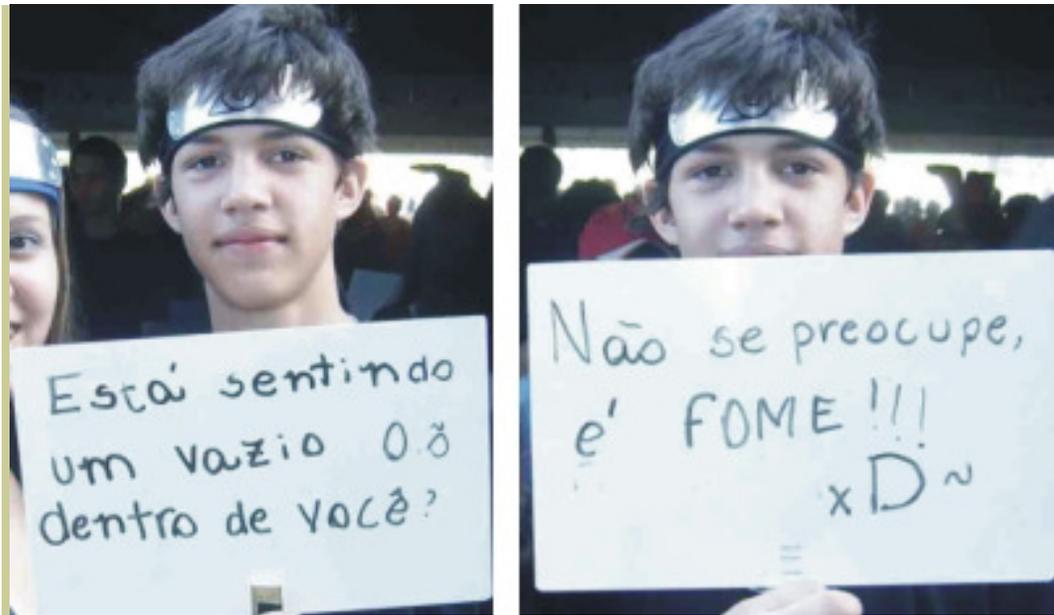


Fig. 04

Canclini (2006) também acrescenta que no advento da globalização, as indústrias culturais costumam criar misturas que somadas a intercâmbios comerciais e políticas de integração educacionais, diminuem fronteiras e alfândegas, assim como, aprimoram a autonomia das tradições locais, propiciando ao mesmo tempo formas de hibridação produtivas. Às vezes, aproveita-se a globalização empresarial e do consumo para assegurar e ampliar especificidades étnicas ou regiões culturais, como ocorre com a tradição japonesa evidenciada nos *animes*.

Alguns atores sociais encontram, nesses processos, recursos para resistir à globalização ou modificá-la e repropor as condições de intercâmbio entre culturas. (...) Existem resistências a aceitar estas e outras formas de hibridação porque geram insegurança nas culturas e conspiram contra sua auto-estima etnocêntrica. Também é desafiador para o pensamento moderno de tipo analítico, acostumado a separar binariamente o civilizado do selvagem, o nacional do estrangeiro, o anglo do latino. (idem:XXXI e XXXIII)

Dessa forma as comunicações externas facilitam ao usuário apropriar-se de subsídios de variadas culturas, mas isso não significa que se deve aceitá-las indiscriminadamente.

Segundo Canclini (2006) a hibridação tornou-se mais simplificada e multiplicou-se, pois agora depende da agilidade para suscitar hipertextos e instantâneas edições audiovisuais.

A frase: "A força está com os *otakus*" (figura 05) é um exemplo de hibridação cultural, pois a plaqueta de Brasília pertence a um *cosplay* vestido de cavaleiro *jedy* (*Star Wars*), influência cultural americana, influência cultural japonesa (placa advinda de desenho animado japonês e a origem da palavra "*otaku*") e influência cultural brasileira (*otaku* brasileiro totalmente diferente do *otaku* japonês).

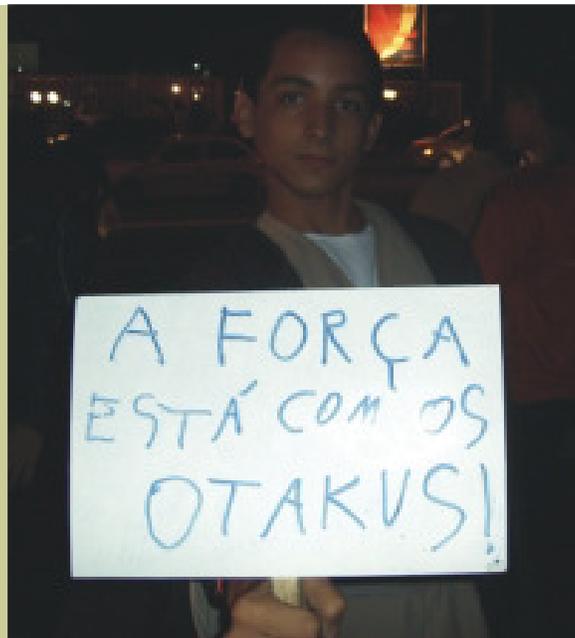


Fig. 05

O CONTEXTO DA COMUNICAÇÃO INTERNA

A convivência da tradição com a modernidade vem sendo discutida há muito tempo, mas ela está aos poucos se comprovando dessa maneira. As fronteiras, ou divisão de territórios podem estar em qualquer lugar e não foram inventadas pelos autores de gibis (HQs), pois, quando esses demonstram através de seus personagens folclóricos convivendo com os de meios massivos, nada mais é do que o reflexo da realidade. (CANCLINI, 2006). Esse reflexo pode ser evidenciado quando presenciamos em nossa pesquisa, como já dito anteriormente, pequenas plaquetas de fórmica utilizadas pelos adolescentes otakus para um tipo de comunicação interna instantânea que se perde na memória dos presentes. Nessa placas, eles costumam escrever frases curtas ou desenhos significantes, com o momento instantâneo. Muitas frases ou desenhos fora de seu contexto não teriam o mesmo significado e força que costumam ter no momento de sua atuação. Funcionam como um tipo de legenda de desenho ou *onomatopédias* – figuras ou imagens que reproduzem o som de uma linguagem ou fonema. Também podem lembrar “o processo de combinação de vários ideogramas pictográficos para expressar idéias complexas” como demonstra (LUYTEN, 2000:33), quando menciona a linguagem do mangá, que aproxima-se muito da linguagem cinematográfica.

ALGUMA CONCLUSÃO

Assim, é possível perceber a presença de alguma forma de aprendizagem dentro desses *animencontros*, pois como nos lembra (DAYRELL, 1996:159): “os alunos parecem vivenciar e valorizar uma dimensão educativa importante em espaços e tempos que geralmente a Pedagogia desconsidera: os momentos do encontro, da afetividade, do diálogo”.

Os adolescentes *otaku* possuem uma visão crítica em relação à sociedade e a si mesmos (figura 06), e costumam demonstrá-las em suas atuações de *cosplay* ou em frases inseridas nessas pequenas e singelas placas brancas acompanhadas de caneta porosa escura, que servem para expressar sentimentos ou mesmo para desenhar, e ainda demonstram além das opiniões, conhecimento e aprendizagem, uma importante socialização. Essas plaquetas também recordam espetáculos mímicos das *troupes* ambulantes européias de 1680, onde subterfúgios similares eram utilizados para superar proibições de "diálogos". (MARTIN-BARBERO, 2003) Hoje, possivelmente longe de servirem para superar proibições servem mais como um desabafo contido nos pensamentos desses adolescentes que querem e precisam se comunicar.



Fig. 06

A juventude brasileira não se restringiu apenas à simples imitação de modelos culturais vindos de fora, como é o caso da cultura midiática nipônica, pois alterou esses modelos à sua maneira, como pode ser percebido nesse artigo.

Referências Bibliográficas

- BRANDÃO, Antonio Carlos; DUARTE, Milton Fernandes. Movimentos culturais da juventude. 4 ed. São Paulo: Moderna, 1990.
- BARRAL, Étienne. Otaku: os filhos do virtual. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.
- CANCLINI, Nestor García. Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. 1. reimp. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- DAYRELL, Juarez. A escola como espaço sócio-cultural. In: Dayrell, Juarez (Org.) *Múltiplos Olhares: sobre educação e cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

GEERTZ, C. *Interpretações das Culturas*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1989.
LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2 ed. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. Org. *Cultura Pop Japonesa: manga e anime*. São Paulo: Hedra, 2005.

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

ORTIZ, Renato. *O Próximo e o Distante: Japão e modernidade mundo*. São Paulo: Brasiliense, 2000.

_____. *Mundialização e Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

SÁNCHEZ, Francisco Martinez. Os meios de comunicação e a sociedade. *Mediatamente! Televisão, cultura e educação* / Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 1999, p 57-63.

WRIGTH, P., *Comunicación de masas*. Buenos Aires, Paidós, 1978.

Internet:

http://hq.cosmo.com.br/textos/manganimenews/m0029_dragonballze.shtm

consultado em 06 de julho de 2005.

<http://www.inudreams.weblogger.terra.com.br/> consultado em 13 de set. de 2005.

<http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/3449/brazil.html> consultado em 13 de 06 de 2005.

<http://dbgtbr.vilabol.uol.com.br/dbz.htm> consultado em 13 de 06 de 2005.

<http://www.eusei.com/pessoal/nanakawaii.html> consultado em 14 de 09 de 2005.

<http://www.midiativa.tv/index.php/educadores/content/view/full/1144>

consultado em 23 de 06 de 2005.

LEÃO, Petra. Eles estão entre nós. Fonte:

<http://www.nihonsite.com/mang/secoes/mat/index.cfm?id=49&pagina=2>

consultado em 30 de 07 de 2006.