



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ

CURSO DE JORNALISMO

RAFAELA FERNANDES BITTENCOURT

**CIDADÃO KEN E O HIBRIDISMO NA IDENTIDADE DO HOMEM
CONTEMPORÂNEO REPRESENTADO EM TOKYO GHOUL**

MACAPÁ, AP

2018

RAFAELA FERNANDES BITTENCOURT

**CIDADÃO KEN E O HIBRIDISMO NA IDENTIDADE DO HOMEM
CONTEMPORÂNEO REPRESENTADO EM TOKYO GHOUL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá, campus Zerão.

Orientador: Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade

MACAPÁ, AP

2018

RAFAELA FERNANDES BITTENCOURT

**CIDADÃO KEN E O HIBRIDISMO NA IDENTIDADE DO HOMEM
CONTEMPORÂNEO REPRESENTADO EM TOKYO GHOUL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Banca Examinadora como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá, campus Zerão.

Aprovado em 18/07/2018

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade de Oliveira (Orientador)

Prof. Dr. Rafael Wagner dos Santos Costa

Prof. Ms. Jacks de Mello Andrade Junior

Macapá - AP

2018

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo investigar a construção da identidade dentro da plataforma midiática específica que são as animações japonesas. O trabalho irá analisar a composição narrativa da obra Tokyo Ghoul, escrita originalmente por Sui Ishida e dirigida, em sua adaptação para a TV, por Shuhei Morita. Os destaques deste trabalho serão, sobretudo, os momentos que discutem identidade, psicologia, filosofia e sociologia no ambiente cultural e político fictício criado dentro do animê. Através da filosofia budista, traçaremos as influências básicas encontradas dentro das mídias asiáticas, sobretudo no que diz respeito aos mangás e animês, evidenciando também essa filosofia em Tokyo Ghoul. Por meio do reforço teórico de autores da sociologia e comunicação, construiremos um diálogo entre a filosofia e o dilema da contemporaneidade acerca da construção de identidade em uma sociedade híbrida e transcultural – como reforçam Hall (1997) e Lopes (2012), respectivamente –. Por fim, utilizaremos a perspectiva analítica de Jung para compreender a psicologia do próprio personagem objeto do estudo, Kaneki, frisando os principais momentos dos episódios analisados que apontam as questões exaltadas pelo autor em suas análises sobre o conceito de persona e sombra. Este trabalho tem como função a compreensão do processo de representação dos dilemas sociais do homem contemporâneo em obras fictícias, considerando o contexto sociocultural dos locais de produção e reprodução destes materiais – neste caso, o Japão. A compreensão da sociedade que consome esse material também será mencionada na pesquisa, possibilitando entender melhor as características subjetivas do personagem estudado, que torna-se capaz de transmitir, em algumas ocasiões, características sociais subentendidas dentro do contexto da sociedade japonesa.

Palavras-chave: Transculturalidade. Animê. Identidade. Personalidade. Tokyo Ghoul.

ABSTRACT

The present work has as its objective to investigate the identity construction inside of a specific media platform that are the Japanese animation. The work will analyze the narrative composition of the anime Tokyo Ghoul, written originally by Sui Ishida and directed, in its adaptation for TV, by Shuhei Morita. The highlights of this work will be, especially the moments that discuss identity, psychology, philosophy and sociology in the fictional cultural and political environment created inside the anime. Through Buddhist philosophy, we will trace the basic influences found inside Asian media, especially which concern to mangas and animes, also highlighting this philosophy in Tokyo Ghoul. Through the theoretical reinforcement of the sociology and communication authors, we will build a dialogue between philosophy and society – as Hall (1997) and Lopes (2012) reinforced, respectively –. Lastly, we will use the analytical perspective of Jung to understand the psychology of the character object of the study, Kaneki Ken, highlighting the main moments of the analyzed episodes that point out the issues raised by the in this analysis about the concept of persona and shadow. This work has as function to understand the process of representation of the social dilemmas of the contemporary man in fictitious works, considering the sociocultural context of the places of production and reproduction of these materials – in this case, Japan. The comprehension about the society that consumes this material will also be mentioned in this research, making possible to have a better understanding about the subjective characteristics of the character studied, who becomes able to transmit, in some occasions, social features implied within the context of Japanese society.

Keywords: Transculturality. Anime. Identity. Personality. Tokyo Ghoul.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	LINGUAGEM NIPÔNICA	9
2.1	O UNIVERSO DE TOKYO GHOUL	9
2.2	MANGÁS E UM BREVE APANHADO HISTÓRICO DO ENTRETENIMENTO JAPONÊS.	10
2.3	ASPECTOS NARRATIVOS DAS ANIMAÇÕES	14
2.4	O HERÓI JAPONÊS	21
3	A IDENTIDADE DE UM HOMEM DE MIL FACES	29
3.1	O REFLEXO DA SOCIEDADE NA CONSTRUÇÃO DAS NARRATIVAS	29
3.2	O HOMEM CONTEMPORÂNEO EM TOKYO GHOUL	32
3.3	A SOMBRA, A IDENTIDADE E A TRANSCULTURALIDADE EM TOKYO GHOUL	40
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
	REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

Um dos grandes sucessos do terror psicológico, dos últimos anos, no mundo dos mangás foi o universo fictício criado por Sui Ishida para contar a trágica história de Ken Kaneki em *Tokyo Ghoul*, nele se apresenta nuances de uma representação social comum a muitos animês atuais, mas tendo um destaque maior por explorar uma psicologia mais aprofundada sobre as formulações da desfiguração do *ser* em sociedade.

Tokyo Ghoul é um mangá de terror psicológico lançado em 8 de setembro de 2011 na revista semanal japonesa Young Jump. A série foi compilada em 14 volumes publicados pela editora Shueisha, com o último volume lançado em 2014. No corrente ano foi lançada a sequência da história: Tokyo Ghoul:re.

Em 2014, a série gráfica ganhou uma animação com duas temporadas com o mesmo título, o animê foi produzido pelo estúdio Pierrot e dirigido por Shuhei Morita. A série animada recebeu muitas críticas pela adaptação apressada e cortes no roteiro que prejudicaram toda a narrativa existente no mangá, deixando lacunas no desenho que não podem ser explicadas se o telespectador não tiver contato com o mangá. Em 2018, Tokyo Ghoul:re também foi adaptado para as TVs.

Nesta pesquisa não negamos a superioridade do roteiro do mangá em relação à narrativa e até mesmo à arte gráfica. Contudo, a mídia da animação se encaixa em uma categoria pouco estudada no mundo acadêmico e com um repertório de simbolismos que são capazes de nos transportar a diversos fatores socioculturais da sociedade japonesa, tudo através de uma subjetividade narrativa que irá ligar religião, filosofia, sociologia e psicologia.

A versão animê da história apresenta características narrativo-construtivas singulares que se destacam a partir da apresentação do personagem principal, Kaneki Ken, que desenvolve *alter egos* que surgem a partir de suas experiências de acordo com os dramas e vivências que lhe são apresentadas. Esses *alter egos* irão se transformar diante de nossos olhos até percebermos que se tratam, na verdade, de partes da personalidade do personagem, aquelas às quais ele não quer dar espaço para existir.

Nesta pesquisa, trataremos Kaneki Ken como um homem de identidade em construção e híbrido, pois suas diversas personalidades serão uma alegoria narrativa para representar partes de sua essência cultural, social e pessoal e ele terá de compreender essas situações para tornar-se um sujeito capaz de produzir significância às suas ações e identificar sua individualidade diante da sociedade a partir da junção de fatores externos.

Com seu acidente, como explicaremos mais adiante, Kaneki se verá em uma situação de trânsito, onde não será aceito no mundo humano nem no mundo ghoulish. Sua exclusão social pode ser tida como metáfora para a exclusão do sujeito que transita em sociedade e assimila culturas e identidades, não pertencendo ao lugar em que se encontra (LOPES, 2012).

Além da transformação física que o personagem sofre, Kaneki passa por um processo de construção psicológica, onde se vê assombrado no seu subconsciente com a imagem projetada de Rize, que irá representar seu desejo por carne humana e sua nova perspectiva como um ghoulish. Rize irá tentá-lo durante toda a primeira temporada da série, travando este embate com o lado humano do rapaz.

Durante a história, vemos a evolução de Kaneki para tornar-se o “*ghoulish de tapa-olho*”. Sua construção subjetiva e física demonstra a dualidade do ser: seus nuances psicológicos representam a perturbação de toda a enxurrada de questionamentos advindos de sua nova perspectiva de vida.

Tais questionamentos se assemelham metaforicamente com a ideia de identidade em construção, trazendo para discussão e reflexão as singularidades oriundas deste método de construção e individualização do ser.

Hall destaca alguns pontos que a identidade do homem assume em tempos de convergência, citando uma mescla de vivências e sensações adquiridas com o tempo e que contribui para a construção de uma identidade fragmentada que se constrói de maneira singular, tornando o sujeito que a possui um ser de muitos lugares (HALL, 1997). Este conceito se aplica perfeitamente à figura construída de Kaneki Ken, pois o mesmo não é um jovem ser que transita fisicamente, mas a sua identidade está em trânsito dentro da sua própria sociedade.

Kaneki personifica visual e psicologicamente os dramas do homem contemporâneo em sua busca pelo encaixe social através das personas que assume no seu cotidiano (STEVENS, 2012). Ele também enfrenta a problemática psicológica de questionamentos filosóficos sobre *ser* e *existir*, estando sujeito ao ambiente e experiências emocionais que o capacita a um sujeito intercultural (LOPES, 2012,). Por tal razão, utilizaremos uma diversidade de autores de diversas áreas de estudo que contribuem para a discussão sobre a individualização a partir das vivências coletivas que permitem a produção de significados e também da dinamização da cultura em constante construção e suas consequências no ser. Um dos nomes que terá maior destaque neste trabalho será Jung, que trará conceitos cruciais da

psicologia que irão preencher a análise sobre o homem social, enquanto Bauman nos dará a oportunidade de alcançar uma crítica sobre o modelo social na qual este homem irá se manifestar. A filosofia budista nos servirá como campo de estudo, construindo um cenário, local, onde se dará a manifestação da interculturalidade do sujeito, neste caso, teremos nomes como Suzuki para nos guiar pelos conceitos orientais que propõem uma visão de mundo dentro da sociedade.

Outro ponto essencial para o estudo é a narrativa. Não a da história em si, mas a narrativa do produto midiático, a qual ele se submete para contar esta história. Uma vez que as animações japonesas são um resultado de outras mídias, como mangás e *novels*, vemos essa estrutura mudar, transformar-se e moldar-se para contar, de uma forma muito mais completa que a anterior, a mesma situação.

Para esta pesquisa, o estudo de caso de conteúdo irá analisar estas nuances nos episódios 1, 2, 7 e 12 da primeira temporada, pois tratam-se dos episódios onde podemos identificar maiores exemplos a respeito das crises de identidade do personagem principal e as discussões psicológicas e filosóficas nas quais a narrativa se insere. Lembrando, ainda, que a análise não irá contemplar os episódios completos, mas sim os trechos que tratam essencialmente de construção de identidade, dilemas sobre o assunto e demais situações identificadas por esta pesquisadora que contribuam para o estudo das representações artísticas sobre a construção de identidade no homem contemporâneo.

Buscamos, através do estudo de caso, observar se a construção de um sujeito fictício em mídia é capaz de tornar-se representativo para as questões problemáticas que surgem na sociedade real na qual se insere a história, no caso, a japonesa.

Também utilizaremos a bibliografia direcionada para esclarecer as motivações e problemáticas em torno do protagonista, para entender as singularidades compreendidas sobre o objeto de estudo, imergindo na psicologia de Jung para tratar sobre os pontos subjetivos da construção do sujeito.

A construção deste trabalho irá abranger um processo de construção envolvendo espaço social, o *si-mesmo* e a cultura como componentes integrativos e necessários para a construção identitária do ser social – neste caso, do homem contemporâneo no animê.

Iniciamos a proposta com a ambientação sobre as singularidades que podem ser destacadas nas animações japoneses de tal maneira que sejamos capazes de compreender a

repetição dos padrões nas narrativas utilizadas desde muito tempo em mangás e, posteriormente, nos produtos audiovisuais.

Passaremos pelo cinema oriental, a filosofia chinesa e todos os processos de construção no qual a arte sequencial e animada se apoia até os dias atuais. Através desse processo, incitamos a melhor compreensão do que será tratado posteriormente na análise do objeto do estudo, Tokyo Ghoul. Ainda no primeiro capítulo, também será abordada a construção da figura do herói e toda a mitologia que abrange, serão apresentadas as características que se repetem e os pequenos diferenciais que são perceptíveis atualmente na construção de heróis dentro da cultura japonesa, de acordo com as análises propostas em cima dos estudos de Sonia Luyten sobre a sociedade e a indústria de mangás japoneses.

No segundo capítulo, seremos levados às abordagens teóricas envolvendo os tópicos de maior destaque da análise, como a identidade, a cultura, a psiquê e a filosofia, atentando-se, agora, para o universo de Tokyo Ghoul, que já irá atuar como exemplo através da análise, evidenciando o proposto pelos teóricos por meio da apresentação das características identitárias construtivas – aquelas que dialogam diretamente com os termos e conceitos propostos pelos autores.

Também teremos um tópico específico para tratar sobre a psicologia de Kaneki, pois será um dos temas cruciais para estabelecer precisamente sua condição social e como ela é afetada diretamente pelos dilemas internos que, conseqüentemente, são oriundos de todo o processo no qual ele será inserido e confrontará suas vivências.

Este trabalho busca a compreensão sobre as singularidades narrativas utilizadas pelas animações japonesas para construir dilemas sociais atuais como o proposto através da construção identitária do homem contemporâneo, utilizando-se da análise de situações específicas entre diálogos internos e críticos do personagem Kaneki Ken, que se apresenta como agente representativo de questões de identidade dentro do animê Tokyo Ghoul.

2 LINGUAGEM NIPÔNICA

2.1 O Universo de Tokyo Ghoul

Tokyo Ghoul traz como destaque a figura representativa dos ghouls, que seriam criaturas com características humanas, mas que possuem uma força e velocidade exacerbadas,

alimentando-se exclusivamente de carne humana e possuindo a capacidade de criar armas como extensão de seus corpos, conhecidas com *kagumes*.

Kaneki Ken é um jovem universitário tímido e órfão, seu único envolvimento afetivo real é com seu melhor amigo, Hideoshi. Inicialmente, Kaneki não nos parece uma pessoa com muita história. Sua maior preocupação no início do roteiro é seu interesse romântico por uma garota chamada Rize, que conhece apenas de vista. O rapaz não sabe, mas Rize é uma ghoul e caça jovens com o perfil dele.

Desse modo, Kaneki eventualmente acaba por ser uma de suas vítimas, mas no local do ataque sofrido, um evento atípico acontece: um conjunto de vigas de metal cai, matando a Rize e deixando o universitário gravemente ferido. Após isso, o rapaz passa por uma cirurgia e recebe os órgãos da garota ghoul, que o transforma em meio humano e meio ghoul, colocando em cheque sua humanidade e sua posição na sociedade.

A partir deste ponto, a imagem construída no subconsciente de Kaneki começará a habitar a mente do rapaz junto com sua identidade inicial. Ela irá confrontá-lo psicologicamente para que sua nova característica de ghoul seja aceita pelo seu lado humano. Essa premissa será a base da discussão nesta pesquisa, envolvendo as questões psicológicas, culturais e sociais que serão enfrentadas pelo personagem de destaque durante a série animada, por isso, torna-se essencial compreendermos, primeiramente, um pouco da estrutura histórica na qual se baseia a narrativa de histórias desenvolvida pelos japoneses e as influências comuns que podemos encontrar nessas obras, como poderemos ver nas páginas seguintes.

2.2 Mangás e um breve apanhado histórico do entretenimento japonês

A história político-econômica japonesa é de extrema importância para a compreensão do atual sucesso no mercado literário geral do País. Sabe-se que japoneses leem muito, o ranking formulado pelo *Programme for International Student Assessment - PISA* (Programa Internacional de Avaliação de Alunos)¹ em 2015 traz o Japão em quarto lugar na categoria que avalia o desempenho em literatura, com a pontuação média de 516 pontos.

¹ O Programa Internacional de Avaliação de Alunos é uma rede mundial de avaliação de desempenho escolar, realizado pela primeira vez em 2000 e repetido a cada três anos. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Programa_Internacional_de_Avalia%C3%A7%C3%A3o_de_Alunos>.

Segundo a autora Sonia Luyten, em seu livro intitulado “Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses”, as políticas de incentivo ao trabalho aderidas após o término da guerra trouxe o mangá como uma forma de entretenimento barato, como acontece com os quadrinhos em diversos lugares do mundo. Mesmo que a indústria já estivesse bem estabelecida desde os de 1920, os mangás tomaram maior importância com o pós-guerra, aonde traziam histórias focadas, sobretudo, no esporte, o que serviu como meio de extravasar os ânimos dos japoneses derrotados (LUYTEN, 2000).

Também deve-se dar destaque para as pouquíssimas influências norte-americanas na indústria dos mangás, mesmo exercendo grande influência econômica no País. Os japoneses souberam adaptar o entretenimento à sua realidade, focando em histórias locais com personagens humanos e que enfrentavam o mesmo tipo de problemática da realidade de seus leitores, dessa maneira, construíram um dos setores econômicos para os quadrinhos mais promissores do mundo.

A leitura e o conhecimento dos quadrinhos americanos e europeus restringem-se a uma pequena camada da população, entre eles os intelectuais e os próprios desenhistas. As pessoas têm simpatia pelos personagens estrangeiros estampados em diversos produtos de *merchandising* (artigos de papelaria, confecções etc.), mas têm pouca identificação quando eles estão colocados no contexto de uma história ou na sequência periódica de uma revista. (LUYTEN, 2000, p. 47).

Outro fator da popularidade vem da rigidez interposta à sociedade. Os índices criminais do Japão são quase inexistentes, além de o País ter um acordo assinado se comprometendo com a não retomada de guerras. Todo o sistema de trabalho, estudo e relações sociais é minuciosamente respeitado pelo bem coletivo e prosperidade. Dessa maneira, surge a necessidade de extravasar, expressar os desejos reprimidos de uma sociedade que se contém para poder crescer objetivamente.

Os mangás se solidarizam com o leitor: os personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele. A relação íntima entre o personagem e o leitor o faz esquecer das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas e dá energia para o dia seguinte. (LUYTEN, 2000, p. 40).

Entendendo a estrutura e o sucesso do mangá, não se torna difícil de compreendermos a importância dos animês para o povo japonês. Quase na mesma época de consolidação das histórias impressas, o Japão já experimentava a criação de histórias animadas, com o curta-metragem *Saru Kani Kassen* (A Luta entre o Caranguejo e o Macaco), produzida por Seitaro Kitayama em 1913. O conto baseava-se em fábulas infantis japonesas (FARIA, 2008).

Mas, antes, destaca-se a consagração da indústria cinematográfica nipônica para a consolidação das demais obras. O primeiro grande filme que tornou esse momento real foi *Chushingura* (Os 47 Ronins), de 1913, dirigido por Shozo Makino.

A história do Japão, entretanto, sempre sofreu com problemas para além dos causados pelo homem. Desastres naturais são mais do que comuns na região geográfica na qual o País se encontra e em 1923 um grande terremoto devastou os estúdios de Tóquio, obrigando o Japão a se reconstruir tanto como cidade, quanto como indústria cinematográfica (HANDA, 1999).

Assim como mundo afora, o cinema teve grande influência política no Japão também. Em 1932, militares tomaram o poder após assassinares o Primeiro Ministro japonês, Tsuyoshi Inukai. Os militares tomaram o controle das salas de cinema no Japão em 1933, com o início da guerra contra a China. Os filmes educacionais e propaganda militarista eram jogados ao público, ofuscando qualquer outro tipo de obra neste período político conturbado. O contexto de guerra trouxe grandes mudanças para os estúdios também, que passaram a produzir filmes sobre a lealdade do povo ao Imperador. Com a chegada da Segunda Grande Guerra, o Japão também tem um cinema baseado em propaganda ideológica governamentista, como já ocorria em outros lugares do mundo como a Europa e Estados Unidos. (HANDA, 1999a).

Grandes nomes surgiram na época e após ela, seja por trabalhos voltados para o governo ditatorial, ou pela expansão artística que conseguiram transpassar através da subjetividade das histórias criadas, nomes como Yasujiro Ozu (1903-1963), Akira Kurosawa (1910-1993), Kenji Mizoguchi (1898-1956), entre outros, conseguiram criar e expandir as possibilidades para o audiovisual japonês.

Em 1949, o Japão estava reestruturado e com mais de duas mil salas de cinema em funcionamento no país, quatro grandes estúdios produzindo e distribuindo filmes, cada uma buscando gêneros que melhor lhe representasse após a Guerra. (HANDA, 1999b).

Após o período de ouro do cinema japonês, foi a vez das animações tomarem seu espaço graças ao alto nível de qualidade das produções, que resultaram em bilheterias milionárias no cenário japonês. Não tardou para que chegassem às premiações títulos como *Tani no Nushita* (Nausicaa do Vale dos Ventos), de 1984 e *Tenku no Shiro Rapyuta* (Laputa, o Castelo dos Céus), de 1986, ambos de Hayao Miyazaki. (HANDA, 1999c).

O filme “Tonari no Totoro” (Meu Amigo Totoro, 1988), recebeu o prêmio de Filme do Ano da Crítica Cinematográfica Japonesa – a primeira premiação a uma animação que concorria em igualdade com outros filmes. Em 2001, surgiu o filme *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (A Viagem de Chihiro) de Miyazaki, que levou o Óscar de Melhor Animação em 2003 e o Urso de Ouro no Festival de Berlin, em 2002. (VIVAZ, 2012).

Nesse cenário de grande espaço para os produtos japoneses no ramo de entretenimento nacional, foram surgindo diversos gêneros, linguagens e modos de expressões culturais japoneses. Um exemplo do sucesso de consumo que os mangás representaram ao país são as adaptações existentes hoje de clássicos da literatura ocidental para os quadrinhos japoneses (Figura 1).

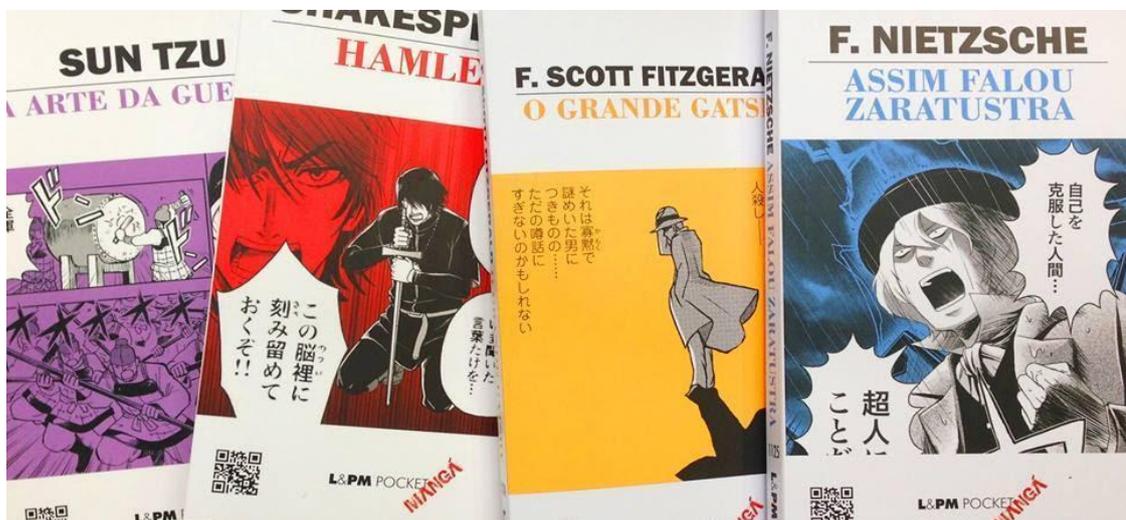


Figura 1 - Clássicos da literatura adaptados para a linguagem do mangá japonês.

Fonte: LPM-Blog.²

O entretenimento, que outrora fora tido como inferior e de menor qualidade, tomou proporções de dominação no mercado e, atualmente, o Japão se encontra com um dos mercados de quadrinhos mais consolidados do mundo de acordo com os números apresentados por entidades como o Instituto de Ciência da Publicação, que disponibilizou dados de 2016 informando que o mercado de mangás teve um alcance de vendas no valor de ¥ 445.4 bilhões, entre publicações físicas e virtuais. Dessa maneira, criou-se um novo jeito de educar através da construção de uma cultura de consumo mercadológica para as histórias em quadrinho japonesas que vem crescendo ano após ano e se adaptando em novos gêneros, formatos e conteúdos, estes que, saudáveis ou não, passam a atender a um público que busca

² Visitado em 18 de dezembro de 2017.

refúgio para os desejos e questionamentos que não podem ser expressos livremente no dia-dia.

2.3 Aspectos narrativos das animações

Compreendendo a estrutura na qual a indústria audiovisual e editorial japonesa se firmou para ser uma das mais rentáveis atualmente, conseguimos estabelecer a importância da narrativa adotada culturalmente em suas obras para promover uma identificação direta do público com seus personagens, mesmo que eles sejam um gato, como no caso da animação *Kanojo to Kanojo Neko: Everything is Flows* (Ela e o Seu Gato), versão de 2016 (Figura 2). Esse processo narrativo bebe muito da filosofia budista, que se adequa a muitos aspectos da cultura japonesa.

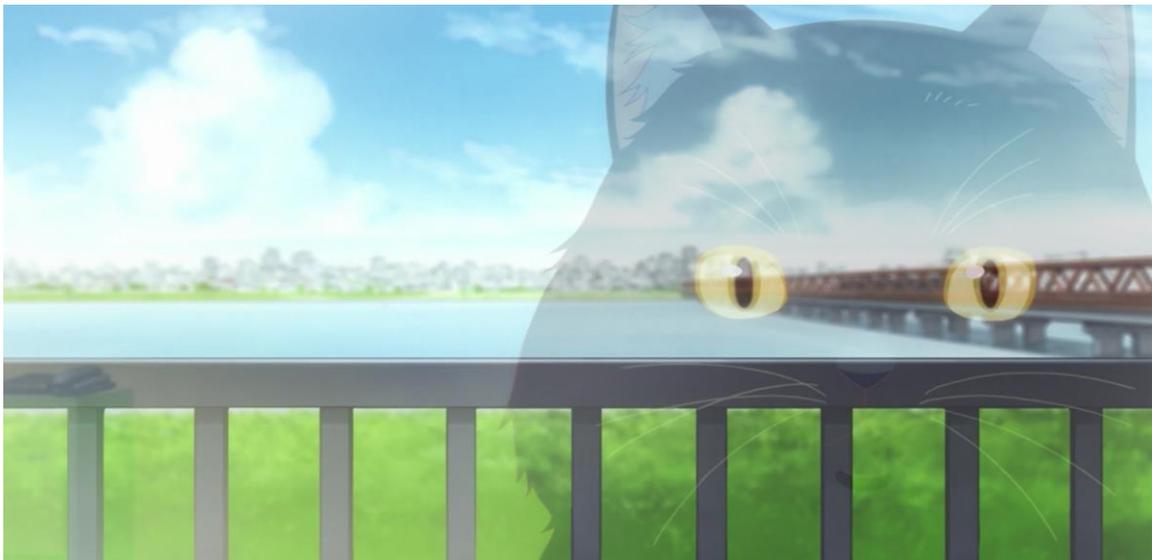


Figura 2 - O gato observa a cidade, evidenciando o vazio de suas reflexões incompletas de vivências.

Fonte: *Kanojo to Kanojo Neko: Everything is Flows*, 2016, episódio 1.

Em uma entrevista ao crítico de cinema norte-americano Roger Ebert, em 2002, Miyazaki falou sobre a importância do vazio para os japoneses. O repórter explica ao diretor sua fascinação por seus filmes, principalmente sobre os momentos em que os personagens apenas sentam e observam o mundo à sua volta, aquele momento que não terá contribuição alguma para a história, mas se torna extremamente necessário, o que ele chama de “movimento gratuito”.

Em *A Viagem de Chihiro* (MIYAZAKI, 2001) (Figura 3) podemos observar esse momento específico na cena em que Chihiro e Kaonashi viajam de trem até a casa de uma bruxa para salvar Haku, que roubou o selo da mesma. A cena não acrescenta nada ao roteiro

da história, mas é um momento de reflexão dos personagens que se torna essencial para atribuir profundidade, até mesmo espiritual, ao filme que trata sobre esse mundo sobrenatural.

Miyazaki explicou durante a entrevista que há uma palavra em japonês que descreve esse movimento gratuito comentado por Ebert, e ela se chama *Ma* (間), em tradução livre seria algo como vazio, “entre-espaço”, espaço intermediário, intervalo, entre outras (OKANO, 2014, p.150).



Figura 3 - Chihiro e Kaonashi durante a viagem de trem, a cena não agrega nada à trama principal, mas para o autor é essencial e perfeita para exemplificar o *Ma*.

Fonte: A Viagem de Chihiro, 2001.

Com um bater de mãos, o diretor explica que:

Nós temos uma palavra para isso em japonês. É chamado de *Ma*. Vazio. Está lá intencionalmente. O tempo entre minhas mãos batendo é *Ma*. Se você apenas tem ações sem parar, sem espaço para respirar, é apenas uma ocupação, mas se você tiver um momento, então a construção da tensão no filme pode tomar dimensões mais amplas. Se você apenas tiver uma tensão constante a 80 graus, você fica entorpecido. (Miyazaki, 2002, apud Roger Ebert).³

Essa explicação dada pelo diretor aplica-se perfeitamente a muitos conceitos que vemos nos animês. Considerando que o país buscou meios de trazer representatividade e apoio para a nação derrotada pós-guerra e entreter uma classe trabalhadora exausta e focada, não é difícil de atribuirmos estes pequenos trejeitos narrativos à necessidade de compor um sentimento comum de contemplação, que pode vir surgir através dos meios de entretenimentos disponíveis já citados.

³ We have a word for that in Japanese. It's called *ma*. Emptiness. It's there intentionally. The time in between my clapping is *ma*. If you just have non-stop action with no breathing space at all, it's just busyness, but if you take a moment, then the tension building in the filme can grow into a wider dimension. If you just have constant tension at 80 degrees all the time you just get numb. (Miyazaki, 2002, apud Roger Ebert).

A narrativa das histórias japonesas, tanto no cinema, arte gráfica ou animações possui similaridade e esse contexto só tende a se tornar mais completo dependendo dos recursos de cada tipo narrativo do produto.

Mas o *Ma* não é tão simples de ser explicado assim, muito menos no ocidente. Michiko Okano explica o seguinte:

Regido por uma lógica relacional, esse vocábulo apresenta-se de maneiras diversificadas, de acordo com as associações que se estabelecem no espaço e no tempo. Trata-se da expressão de algo próximo de um senso comum peculiar dos japoneses: todos sabem o que é, mas não conseguem explicar com exatidão. [...] A arquitetura ontológica construída por Aristóteles admitia apenas duas possibilidades – ser ou não ser –, que, baseadas no princípio da identidade e da não contradição, omitiam a terceira opção, aquela intermediária, de “nem ser, nem não ser”, a que o filósofo chamou de terceiro excluído. (OKANO, 2014, p. 150).

Como Miyazaki explica em sua entrevista cedida à Rubert, essa terceira opção é o *Ma* e o *Ma* é aquele vazio, algo que pode ser mais bem compreendido pelos japoneses do que por nós ocidentais, mas que não tem explicação clara, tratando-se de um estado, um nível de potencialidade, ao invés do *nada*. (OKANO, 2014).

Veja a seguir o desmembramento do ideograma correspondente ao *Ma*:

間 = 門 + 日

(portão + sol)

A construção do caractere é perfeita para explicar a simplicidade e importância da expressão, aonde há a expressão de um portão aberto por onde passa a luz do sol.

O ideograma *Ma* 間 é uma associação de dois caracteres, representações do portão 門 e do sol 日, que traz a semântica do espaço intervalar formado por duas portinholas, através do qual se entrevê o sol. Ressalta, assim, a noção de intermediação presente na sua semântica. A relação entre o vazio potencial e o espaço intervalar pode ser mais bem compreendida pela noção taoísta de yin-yang. (OKANO, 2014, p. 152).

A expressão é importante para a compreensão dos aspectos narrativos singulares das animações nipônicas. Apesar de ser algo de difícil compreensão no ocidente, ela está presente no nosso constante espaço de contestação. Denilson Lopes (2012, p. 111) traz a expressão francesa *flâneur* para descrever o estado de observação da cidade, aquele ser boêmio, vagabundo, que está constantemente observando tudo a sua volta ao mesmo que se mistura à multidão. Essas expressões são similares, o que torna a existência deste estado um padrão comum às sociedades em desenvolvimento, principalmente considerando o sistema ao qual estamos inseridos, como reforça Augustin Berque (apud OKANO, 2014, p. 153) ao indicar a existência do signo duplo “espaço-tempo” também na língua francesa do século XVII.

A narrativa adotada dentro das obras autorais do nicho dos animês e mangás é repleta de filosofia e misticismo da cultura, o que torna o material produzido in loco quase que sempre rico de história e identidade capaz de representar diversos eixos culturais e sociais do país. Importante destacar que a representação do *Ma* para o ocidente é recente, tem trinta e cinco anos desde que se viabilizou a expansão desse modo particular de ver e sentir o mundo. (OKANO, 2014, p. 159).

Para o Japão, contudo, o conceito de *Ma* não é descritível e sim estabelecido como um senso comum dentro da sociedade em que se manifesta. E mesmo sendo perceptível em outros lugares do globo com suas próprias representações, o *Ma* para o Oriente é assistido também por uma filosofia que está arraigada às estruturas culturais desta região. Descrito em muitos livros e conceitos budistas, o *Vazio* é apresentado como uma das quatro noções budistas fundamentais, junto da impermanência, a ausência de ego e o sofrimento (RINPOCHE, 2012).

O ensinamento que Buda expressa sobre o *Vazio* é que o “eu” não está em todas as coisas. O “eu” é, na verdade, apenas um conceito projetado por nós. Uma casa é uma casa por ser a soma de todas as partes, mas desmontada ela é apenas madeira, ferro e concreto. Quando olhamos para o material sem forma não pensamos “uma casa”, pensamos no conceito que atribuímos a essas coisas separadamente, mas, juntas, elas irão obter um novo conceito, o conceito de “ser uma casa”. Este pensamento é transmitido pelo discípulo e sucessor de *Saikawa Roshi*, o *Shokan*⁴ da Escola *Soto Shu* para a América do Sul, o monge e missionário da *Soto Shu*, Meiho Gensho.

Nós somos constituídos de agregados – carbono, ferro, cálcio, água, que é oxigênio e hidrogênio, tudo organizado de determinada forma. Comparados conosco, a casa é simples, o copo simplório. Cada um dos corpos de vocês é altamente complexo, tem até um programa em cada célula dizendo a elas como agir. Esse programa e essa organização fazem de nós um conjunto de agregados que funciona. Como esse conjunto de agregados funciona e consegue pensar, ele diz a si mesmo: “Eu sou”. A casa não consegue dizer a si mesma “Eu sou”, pois ela é simples, nós é que dizemos “a casa”. Mas nós somos suficientemente complexos para olharmos para nossa organização de agregados, para nossa soma funcional e como estamos pensando, dizemos “Eu sou”. (GENSHO, Meiho, 2014).

Podemos perceber a nossa individualidade em cada pessoa, de acordo com o descrito por Jung, por exemplo. No budismo a pessoa pode ser vista como o que preenche o vazio e cria o “eu” e este “eu” irá se adaptar às situações do cotidiano. Os ensinamentos budistas em muitos de seus textos chamam essa peculiaridade de identidade ou personalidade, sendo um meio que nós, seres que racionalizamos a existência e damos sentido a ela, encontramos de

⁴ Superintendente.

nos adaptar aos momentos sociais. Para o budismo a personalidade se traduz no “ego”, que é tido como um estado maléfico para o ser e que não deve receber maior importância do que realmente tem, uma vez que é um estado passageiro que não acompanha o carma nas futuras passagens, apesar de ser um dos elementos que irá justificar e moldar o nosso carma em vida (PENSAMENTO BUDISTA, 2017).

Para Jung, o conceito não é tão diferente. Ele expressa que “através da persona nós nos codificamos numa forma que esperamos ser aceitável para os outros” (STEVENS, 2012, p. 76), da mesma maneira que o budismo disserta sobre o ego ser uma manifestação de nossa personalidade que tende a buscar aceitação em sociedade e que também se frustra ao não obter os resultados que espera, uma vez que o ego estará criando uma realidade equivocada a partir da situação na qual ele se construiu (PENSAMENTO BUDISTA, 2017). A incerteza sobre o outro e uma resposta não esperada irá causar uma significância que será atribuída pelo ego e que poderá se transformar em sentimentos prejudiciais.

Os conceitos e reações que construímos continuamente na constituição da nossa mente são os obstáculos mais potentes à percepção das coisas na sua verdadeira natureza impermanente, condicionada e sem essência. [...] Os conceitos levam o pensador ainda mais longe da realidade, pois ele considera forças e fatos entidades permanentes e concretas. Esses depósitos conceituais no nosso fluxo de vida subconsciente continuam a influenciar (se não forem detidos) todo o nosso comportamento, julgamentos e sentimentos relativos a todas as experiências subsequentes, acrescentando-lhes ou retirando-lhes qualidades. O conhecimento nada mais é do que conceitos acumulados e, no pensamento conceitual, a lógica, a razão, a imaginação e a experiência de vida desempenham papéis diferentes. (RAHULA, Yogavacara apud PENSAMENTO BUDISTA, 2011, p.55).

Em Jung, a persona pode já ser percebida desde o início da infância e irá se desenvolver durante toda a vida da pessoa em diversas outras. Para o autor, iremos peneirar nossas personas compreendendo quais atitudes são socialmente aceitas e quais não são. Vamos então descartar os aspectos socialmente indesejáveis ao inconsciente pessoal, que formarão outro complexo, ou uma personalidade parcial, que Jung irá chamar de sombra (STEVENS, 2012, p. 77). Esta sombra será como uma peculiaridade da vida em sociedade, mas que de fato se perde facilmente com a vivência em bandos (tribos sociais), mas que estará sempre conosco de maneira quase obscura, segundo o autor, sendo um complexo identitário inerente à nossa existência.

Essa peculiaridade individualista de quem somos se apresenta através da repressão daquilo que também atribuímos significado. E mesmo com o budismo apresentando como solução a não atribuição de importância à essas manifestações do que chama de ego, Jung propõe que não há como fazê-las desaparecer.

Mesmo que nossa natureza nos apresente claramente a coletividade como fator social chave para o firmamento da nossa singularidade coletiva em relação a outras espécies e toda essa inquietude pela individualidade pode estar surgindo desse nosso vazio espiritual descrito nas filosofias Taoísta, Budista e afins, que Jung cita e nomeia como sombra (STEVENS, 2012, p. 77).

Ao assumir suas diversas personalidades, o sujeito pode estar se perdendo dentro da coletividade, tornando-se vazio. A nossa essência seria o nada. Por esse nada existir, nós buscamos preenchê-lo com algo, o que nunca é eficaz, mas é capaz de nos moldar. Então o nada é a motivação para termos algo, mesmo que isso não nos defina essencialmente ou preencha o vazio. Lembramos que o *Ma* é, acima de tudo, a possibilidade de ser e não ser algo, assim como a personalidade que pode ter significância ou não, dependendo de como a conceituamos. Como Okano explica, ele vai ser o terceiro excluído de Aristóteles:

[...] estudar o *Ma* exige, justamente, conhecer o tal espaço do terceiro excluído, do contraditório e simulado habitado pelo que é “simultaneamente um e outro” ou “nem um, nem outro”. Esse caráter da possibilidade, potencialidade e ambivalência presente no *Ma* cria uma estética peculiar que implica a valorização, por exemplo, do espaço branco não desenhado no papel, do tempo de não ação de uma mudança, do silêncio do tempo musical, bem como dos espaços que se situam na intermediação do interno e externo, do público e do privado, do divino e do profano ou dos tempos que habitam o passado e o presente, a vida e a morte. (OKANO, 2014, p. 151).

Focando nos animês, a liberdade criativa contribui para a construção de situações de pura contemplação que nos sugerem que, mesmo em situações, histórias e contextos totalmente distintos, os enredos transpassam um mesmo sentimento que pode ser tanto de insatisfação, melancolia, contemplação como de satisfação ou de olhar ao seu redor. Esses momentos são do *Ma* expresso na arte e ele também pode ser percebido na construção dos próprios personagens das animações. O animê Tokyo Ghoul (Figura 4) traz em sua narrativa a constante presença dos elementos citados.



Figura 4 - Touka observando o vazio que ficou na rua após os acontecimentos trágicos do final do animê.

Fonte: Tokyo Ghoul √A, 2015, episódio 12.

Esses objetos narrativos contribuem para a melhor compreensão e identificação com os personagens, por parte do telespectador. O autor Lamarre explica no prefácio de seu livro *The Anime Machine – A media theory of animation* que o “anime é uma fonte de informação sobre o Japão, principalmente sobre a juventude japonesa”⁵ (LAMARRE, 2009, p. 10), exemplificando a representatividade cultural que a indústria consegue transparecer para o seu público-alvo dentro do país, normalmente jovens e jovens-adultos.

Vemos isso sendo representado o tempo todo em animês que dialogam sobre depressão, um problema que assombra silenciosamente a comunidade japonesa. Em *Neon Genesis Evangelion* (HIDEAKI, Anno, 1995 – Figura 5), vemos os dilemas sociais e psicológicos de um adolescente japonês, descoberta da sexualidade e suas experiências com a depressão; *Sangatsu no Lion* (SHINBO, 2015), a depressão é o tema central, norteando a vida de um jovem japonês que também luta com a solidão e fobia social.

Os animês vêm trazendo essa representação social, psicológica e estrutural desde muito tempo, uma vez que essa compreensão do vazio e do existencialismo têm registros anteriores à dinastia Chou (1150-249 a.C.), com o Livro das Mutações, obra inicial do pensamento chinês (OKANO, 2014, p. 151).

⁵ [...] anime is a source of information about Japan, especially about Japanese youth. (LAMARRE, 2009, p. 10).



Figura 5 - A depressão de Shinji é uma cena recorrente no animê, o autor da história já revelou que o personagem vivencia situações inspiradas em sua própria depressão.⁶

Fonte: Neon Genesis Evangelion, 1995, episódio 25.

Então percebemos que há toda uma cultura por trás das produções orientais e que se manifestam em um país como o Japão, aonde elas são repletas de subjetividade e filosofia, trazendo representatividade nas obras mais diversas. As técnicas narrativas transpassam as regras básicas e se tornam também um modo de representação social, buscando no budismo, taoísmo e demais filosofias orientais – de milênios – debates atuais sobre o estilo de vida contemporâneo.

O Japão é uma sociedade capaz de mesclar modernidade com a sua espiritualidade e filosofia. O contraste desses cenários se transporta para as produções de mangás, filmes e animês, tornando o consumo dessas mídias, além de rentáveis ao mercado que realiza sua produção, também produtos culturais valiosos para compreensão da construção dos dilemas identitários comuns ao homem moderno representado na animação que será analisado nos próximos capítulos.

2.4 O herói japonês

A jornada do herói é uma estrutura comum que dará base para a construção da maioria das histórias sobre heróis. Campbell fará a descrição das etapas dessa jornada em 1989,

⁶ Disponível em: <http://pt-br.neongenesisevangelion.wikia.com/wiki/Neon_Genesis_Evangelion>.

quando irá compilar e analisar esta jornada até desenvolver 10 passos que traduzem muito bem toda a construção de uma jornada padrão. Os elementos citados por ele poderão ser encontrados em diversas obras em todos os lugares, pois se trata de um esqueleto de roteiro internalizado nas histórias heroicas.

Estes heróis irão apresentar pontos em comum nas suas histórias, internalizando este padrão de roteiro para construção de personagens fictícios e no aprofundamento destes. Para Campbell:

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano. [...] O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal –, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte [...], retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (CAMPBELL, 1989, p.28).

Os passos desenvolvidos pelo autor são um bom ponto de partida para a catalogação e tabulação de diversos personagens que se possa imaginar. As histórias acabam desenvolvendo similaridades narrativas de fácil identificação que tornam muito mais fácil a internalização, por exemplo, de um valor moral ou de norma social. Estes heróis também irão internalizar situações psicológicas à sua construção. Campbell utiliza-se muito de Jung nessa construção e cita questões comuns ao homem que refletem nas histórias criadas por ele. “Nem sequer teremos que correr o risco da aventura sozinhos; pois os heróis de todos os tempos nos precederam; o labirinto é totalmente conhecido. Temos apenas que seguir o fio da trilha do herói” (CAMPBELL, 1989, p.31).

A internalização de conceitos obscuros à personalidade dos heróis contribui para um aprofundamento artístico atribuído a eles pelos seus criadores, um modo de tornar estas pessoas fictícias protagonistas de grandes aventuras também humanas. Arraigar conceitos comuns contribui também para a identificação com o público, como é sugerido na hipótese desta pesquisa. Percebemos nuances, dentro da estrutura categorizada por Campbell, que nos fornecem informações fáceis.

Por exemplo, um rapaz nos é apresentado. Um adolescente que é um prodígio na ciência e não muito popular na escola. Ele mora com os tios e sua vida é bem monótona. Isso muda durante uma excursão escolar a um laboratório, onde um acidente ocorre: uma aranha com estrutura molecular modificada escapa do cativeiro, mas ninguém nota, afinal, é só uma mísera aranha. O nosso protagonista, totalmente inserido em seu mundo adolescente com suas

preocupações ordinárias sobre a jovem vida de um colegial nova-iorquino acaba sendo picado pelo animal e ganhando poderes alusivos ao mesmo.

Após isso, o garoto tenta ganhar algum dinheiro usando sua força sobre-humana e seus sentidos aranha, mas acaba sendo enganado por um empresário pilantra. Esse empresário acaba sendo assaltado e o nosso garoto, que tem a oportunidade de impedir o crime, decide se omitir. Mas claro que “com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades” e a sua atitude é o princípio da primeira lição que Peter Park irá aprender em sua jornada. Seu tio Ben, a figura paterna que o norteava em sua criação, acaba levando um tiro do mesmo ladrão que outrora havia escapado graças ao adolescente.

Claro que Peter vai atrás do bandido e o leva à prisão, mas o estrago já estava feito e seu destino foi traçado por essa série de fatídicos acontecimentos. Peter decide se tornar um vigilante, vai para a faculdade, conhece Harry Osbourne, que virá a se tornar seu melhor amigo. Também é apresentado à Mary Jane, que será seu interesse amoroso durante sua saga. Terá sua tia May para ajudar com as contas e, em muitos dos seus conflitos com vilões terá que salvá-la tal como fará com a mocinha, Mary Jane.

Peter será confrontado constantemente por suas responsabilidades e a vida que deveria ter caso não tivesse superpoderes. Além disso, ele enfrentará muitos questionamentos advindos de sua condição em sociedade que serão fundamentais para a sua formação tanto como herói quanto como o jovem adulto que está se tornando.

A história de Peter Park citada acima apresenta quase todos os elementos que Campbell ressaltou em seus estudos e, caso fôssemos mais a fundo, iríamos encontrar muitos outros. E o que sabemos sobre sua jornada? Bom, além de que seus inimigos são, em sua maioria, uma mutação de variante de outros animais pequenos, podemos ver que ele ganhou seus poderes de uma maneira não usual e que o uso egoísta de tais poderes resultou na perda de uma figura importante na sua formação: a morte de seu tio Ben. Isso o fez tomar a atitude de sair à surdina da noite patrulhando Nova Iorque.

A morte irá ajudá-lo a construir seu caminho como herói. A partir daqui, ele irá usar os poderes que possui para proteger os cidadãos da sua cidade e enfrentará as consequências de seu *alter-ego*, Homem-Aranha.

Em alguns momentos ele irá recusar seu retorno, como quando decide não ser mais *o seu velho amigo de sempre, o Homem-Aranha*, porque seu inimigo, Duende Verde, se revela

sendo o pai de seu melhor amigo (LEE, 1967 e 1971). Ele também terá a presença do caminho de provas, como Campbell disserta:

O herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluídas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. [...] O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. CAMPBELL, 1989, p. 102.

Em *Kill Bill Vol. 2*, escrito e produzido por Quentin Tarantino em 2004, o personagem de Bill traz a análise do *Superman*; neste momento, ele analisa o que a figura do super-herói representa no nosso universo real. Então, ele faz o comparativo entre a figura do herói e seu *alter ego*: o *Batman* tem o Bruce Wayne, *Spider Man* tem o Peter Park, mas o *alter ego* do *Superman* não é o *Superman* e sim Clark Kent. A análise tecida no filme é bastante precisa. Clark Kent nos é apresentado como a representação do homem comum. Ele é fraco, muito inseguro e covarde. O *Superman* usa sua roupa com o S vermelho estampado, que era seu cobertor ao chegar a Terra, seu disfarce são as roupas que Kent usa. Clark Kent é uma crítica do *Superman* à raça humana. Basicamente, sua análise discorre o homem comum.

Na perspectiva apresentada por Tarantino, vemos o super-herói narrar o que ele entende pela jornada do homem ordinário. Esse ponto de vista é perspicaz, pois, independente de como seja a avaliação do *Superman* a respeito da raça humana, ele ainda irá seguir todos os passos descritos por Campbell.

Essa análise disposta no filme é um ótimo ponto de partida para a compreensão do processo de releitura que um trabalho artístico como os quadrinhos podem fazer de um contexto social ou psicológico de uma comunidade, atrelando essas releituras com a fórmula da jornada que proverá a identificação não apenas de uma realidade, mas também de um sentimento humano em comum, de uma experiência identitária. Essas semelhanças nas histórias são definidas de duas maneiras pelos pesquisadores, e Nagy, em sua análise dos heróis épicos gregos Aquiles e Odisseu, atenta para a delimitação destas duas categorias:

Alguns estudiosos têm definido que estas semelhanças formam uma herança de um sistema poético originado em um tempo pré-histórico, quando as linguagens indo-europeias como o Grego e o Indiano estavam ainda indiferenciadas entre si. Um livro clássico que utiliza esta modalidade de argumentação é o *Mythe et épopée* de Georges Dumézil. Outros estudiosos, que enfatizam as similaridades entre as tradições épicas da Grécia antiga e as várias tradições comparáveis originárias do antigo Oriente Próximo, têm argumentado que estas afinidades vêm de uma rede de intercâmbio cultural que existiu entre estas tradições sem parentesco linguístico. (NAGY, 2017, p. 9-10).

Desta maneira, temos as históricas japonesas em seus diversos mangás e animês como produtos de estudos perfeitamente ligados à sua cultura, capazes de nos fornecer uma base

para melhor entendimento de suas ações e realidades. No Japão, apesar de ter uma produção artística de quadrinhos e animações muito específicas no que diz respeito à técnica e processo de criação, não se foge muito do processo de jornada e sua protoestrutura (NAGY, 2017, p. 11). Ainda assim, não podemos ignorar que as particularidades da sociedade japonesa moldam heróis, assim como em qualquer outra. Mais uma vez somos apresentados ao processo de identificação com o entretenimento e como Luyten sugere em seu livro “os homens têm uma necessidade interna de heróis. Eles são campeões do bem, restauradores da ordem e praticamente imutáveis no tempo e no espaço. Povoam um setor privilegiado do nosso imaginário, governado pela fantasia” (LUYTEN, 2000, p. 69). Este é um processo artístico pré-consciente, como Zamboni explicará:

[...] vinculam a criatividade às produções do pré-consciente. A pré-consciência difere do inconsciente porque pode ser *requisitada* quando existe um relaxamento da parte racional. É possível se penetrar nessa região praticando-se uma forma de pensamento intuitivo para se buscar soluções desejadas. A criatividade é um processo de busca de soluções interiores, mas não é claro nem ao próprio indivíduo que o exercita; as soluções começam a se tornar conscientes à medida em que vão ganhando forma. (ZAMBONI, 2001, p.29).

Quando pensamos nos heróis japoneses, precisamos compreender que as representações heroicas japonesas são vastas e de todos os tipos. Diferentemente do ocidente, no Japão os heróis são dotados de uma construção que abrange tanto o poder que ele tem quanto os questionamentos sociais, espirituais e sociais que o cerca em determinado universo. Estes heróis japoneses vão se manifestar, sobretudo, como homens japoneses, sendo eles a representação do homem comum. Seu poder não será dado, mas sim construído, assim como seus dilemas pessoais que serão trabalhados por toda a sua jornada.

Para o herói japonês o poder também é importante para ele ser o que é. Ele não será único, pois da mesma maneira em que ele se esforça e treina para alcançar toda sua força, como podemos observar nos mais clichês dos filmes de artes maciais, qualquer um também pode, basta persistir e acreditar. Seu poder também não será um resultado que dependerá unicamente de si, ele terá que ser humilde e aprender com todos a sua volta e esses são traços que podem também ser encontrados nos que Campbell destaca, apesar de haver peculiaridades, como as já citadas acima. Estes heróis são um retrato de uma sociedade jovem japonesa e eles são uma descrição da maioria dos antigos heróis criados pelo mercado nipônico.

O Japão é um país onde, desde cedo, se ensina às pessoas que, quando o prego se sobressai num tabuleiro, é preciso bater-lhe à cabeça. O grande martelo é a sociedade que se encarrega de muitas maneiras – seja pelo controle ou pela imposição de rígidas regras sociais – de nivelar a cabeça dos que tentam sobressair-se. O individualismo não é bem-visto. É considerado uma forma de egoísmo, e,

portanto, o pagamento pelo bem estar social é a perda da individualidade. Desse modo, o herói japonês é alguém que levanta a cabeça, mas não para perturbar a ordem social. (LUYETEN, 2000, p.70).

No atual cenário da indústria dos heróis japoneses somos apresentados a uma transição desta jornada já tão conhecida de crescimento. Histórias como a de *Samurai Champloo* (WATANABE, 2004) trazem essas jornadas já construídas e apontam a *pós-jornada*, onde já há o alcance de tudo, não haverá destaque para o seu crescimento até conseguir o poder máximo possível e se tornar o homem mais forte do mundo (Figura 6). Em *One Punch Man* (NATSUME, 2015), por exemplo, em menos de cinco minutos de um único episódio e de maneira bastante supérflua e com apelo cômico (já que se trata de uma história de comédia, sobretudo) nos é explicado como Saitama vira o homem mais poderoso do mundo.



Figura 6 - Cena da abertura do animê, que já nos apresenta os personagens já construídos que irão tentar cumprir uma promessa feita.

Fonte: *Samurai Champloo*, 2004.

Na história original de *Naruto* (KISHIMOTO, 1997) somos apresentados a uma criança que possui o sonho de ser o ninja mais forte de sua aldeia e, com isso, ter o respeito de todos de sua vila. Acompanhamos *Naruto* por toda uma geração e temos uma geração de pessoas, muitos brasileiros inclusive, que cresceram acompanhando esta saga.

Atualmente, no *spin-off* da jornada ninja do garoto que abriga a Raposa de Nove Caldas, *Boruto: Naruto Next Generations* escrito por Ukyo Kodachi (2016), temos a figura

adulta de Naruto, o mesmo que pudemos acompanhar em sua jornada para se tornar Hokage, a história é conhecida e Naruto alcança isso ao final da série original em 2016. Naruto é retratado como um adulto melancólico, cansado e com responsabilidades, bem diferente do mesmo que pudemos acompanhar durante o desenvolvimento de sua história. Aquele é o futuro da jornada do herói japonês. O alcance de suas metas e, por conseguinte, a melancolia, mais uma vez: o *vazio*.

A jornada do herói é um padrão construído durante muitos anos e que se tornou, no Japão, um símbolo de superação e perseverança, as mensagens escondidas nesse modelo se adequam aos jovens que consomem essa mídia e normalmente transpassam uma mensagem positiva sobre os desafios da vida. Contudo, observamos em algumas obras, produzidas de acordo com uma nova perspectiva social pertinente ao momento vivido hoje no Japão, a quebra deste modelo, um momento em que a história deixa de lado a jornada para focar no que a sucede. A obra de *One Punch Man* (Figura 7), já citada, traz o protagonista Saitama que se difere da imagem comum atribuída aos heróis super-poderosos nipônicos. A pós-jornada dele é o foco de sua história e nesse momento ele é como o Naruto representado em *Boruto*, após alcançar o objetivo tão almejado durante anos, eles o alcançam e o que resta?



Figura 7 - Saitama após receber um golpe e mostrando-se pouco afetado por isso graças ao seu grande poder.

Fonte: One Punch Man, 2015, episódio 1.

Passamos então para a identificação de um novo grupo de pessoas, mas que ainda passa pelo mesmo processo onde “o leitor se identifica com os heróis porque eles retratam sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia” (LUYTEN, 2000, p.71), agora, portanto, esse leitor que se identificará será um mais maduro e que também alcançou as coisas que almejou durante sua própria jornada, assim como os artistas da indústria de mangás e

animês vêm criticando cada vez mais. Estão sendo produzidas histórias para um público mais maduro e que compreende algumas singularidades e realidades que normalmente não são tratadas cotidianamente, tornando-se histórias perfeitas para a livre interpretação ao mesmo tempo em que se sujeitam ao seu objetivo de entreter.

Toda a carga da narrativa já explicitada aqui por sua filosofia e a história japonesa contribui para o momento em que estes personagens, agora, cada vez mais próximos da representação do cidadão comum. Como Luyten bem disserta:

Não há lugar para super-heróis no Japão, tal como são caracterizados no Ocidente: invencíveis, superpoderosos e justiceiros. Os heróis japoneses não se enquadram muito nessa categoria. Suas ações se voltam mais para outra dimensão – a interior –, expressa por meio de uma virtude que é muito prezada e levada em consideração pelo povo nipônico: a sinceridade emocional. LUYTEN, 2000, p. 70.

Através deste entendimento das representações que os japoneses fazem de seus heróis fictícios, entenderemos nos capítulos seguintes esse processo sendo aplicado ao personagem protagonista da animação Tokyo Ghoul e apresentaremos as respostas para as problemáticas sobre sua construção ser ou não ser um processo de identificação com uma identidade nacional representante de um estado espiritual comum ao povo japonês.

3 A IDENTIDADE DE UM HOMEM DE MIL FACES

3.1 O reflexo da sociedade na construção das narrativas

No animê *Paranoia Agent* (KON, 2004) o autor cria a figura do *Bat-Boy* (figura 8), um garoto desconhecido que com o seu bastão de *baseball* ataca pessoas aleatórias pela cidade. Essas pessoas, contudo, sentem-se aliviadas pelos ataques, pois, antes deles, tinham obrigações e cobranças com as quais não conseguiam lidar, mas, após se tornarem vítimas de um ato violento, são reinseridas num contexto mais ameno de suas situações anteriores. Logo no início do animê somos apresentados à personagem Sagi Tsukiko, criadora de um personagem muito popular chamado Maromi, um bichinho fofo que, assim como a Hello Kitty, foi desenvolvido para se tornar um ícone mercadológico (HAMAMOTO, 2006).



Figura 8 - Bat-Boy sendo apresentado em um cenário tranquilo e pacífico, o que se assemelha ao sentimento que proporciona às suas vítimas após o ataque.

Fonte: *Paranoia Agent*, 2004.

O jornalista Ben Hamamoto também destaca que as características presentes tanto no personagem da Hello Kitty quanto no desenvolvido dentro de *Paranoia Agent* possuem características físicas similares e pertinentes à crítica tecida dentro do animê.

A bomba transformou um Japão, antes agressivo, em uma criança desamparada. O Exército dos Estados Unidos moveu-se e ocupou o país, acabou criando um governo controlado. Desde a bomba, o Japão tem permanecido completamente dependente dos EUA, economicamente e militarmente, sem nenhuma esperança de retomar sua autonomia. É nesse contexto que personagens como Hello Kitty emergiram. Ela possui membros curtos, um olhar vazio e a ausência de uma boca. [...] Uma rápida

pesquisa sobre os personagens mais populares entre os japoneses revela uma preferência por braços e pernas curtos, Totoro, Doraemon, e toda a coleção principal da Sanrio. (HAMAMOTO, 2006).⁷

Essa é uma crítica do autor ao Japão, uma crítica a essa sociedade que se aliena pelo consumismo e se dopa com a amnesia histórica dos seus crimes de guerra cruéis, adotando um estado de infantilização e letargia em um uso aproveitador do ataque das bombas atômicas lançadas no país durante a segunda Grande Guerra, como o jornalista Ben Hamamoto bem pontua no seguinte trecho:

O bat-boy é uma compensação em uma onda de violência, agredindo pessoas aflitas por vários problemas sociais. As pessoas acordam em paz. Os dois, bat-boy e Maromi transformam-se em uma espécie de força pacificadora para os habitantes aflitos de Tóquio. Eles estão conectados com a bomba. “Não importa se as verdadeiras intenções são baseadas na “Little Boy”, o nome da bomba que foi jogada em Hiroshima, nós, japoneses, somos verdadeiramente, profundamente, crianças mimadas”, escreve Murakami. (HAMAMOTO, 2007).⁸

Essa análise fornecida pelo jornalista é um exemplo de como os animês estão se comunicando e manifestando situações históricas e cotidianas através da sua veiculação na mídia. Outros exemplos passíveis de interpretações mais aprofundadas podem ser vislumbrados em títulos famosos como o já citado anteriormente, *Sangatsu no Lion*, que aborda a depressão e ansiedade, que atinge cerca de 60% da população atual no Japão, segundo o relatório divulgado pela Organização Mundial de Saúde (OMS) de 2002; *Mob Psycho 100* (ONE, 2012), do mesmo autor de *One Punch Man*, que vai tratar sobre valores aplicados na sociedade através do retrato de um pré-adolescente com poderes psíquicos muito poderosos e nenhuma habilidade social; e também como *Túmulo dos Vagalumes (Hotaru no Haka)*, (ISAO, 1988), que aborda as feridas sociais causadas pela 2ª Guerra Mundial com a queda das bombas atômicas em Hiroshima enquanto acompanha a jornada de dois irmãos órfãos neste cenário, o que representava a realidade de milhares de japoneses durante o período abordado (Figura 9).

⁷ The Bomb rendered a previously aggressive Japan a helpless child. The United States Army moved in and occupied the country, setting up a puppet government. Since the bomb, Japan has remained completely dependant on the U.S., economically and militarily, with no hope of achieving any kind of autonomy. It was in this environment that characters like Hello Kitty emerged. She has short limbs, a blank stare and the lack of a mouth. [...] A quick survey of popular Japanese characters reveals a preference for short arms and legs, Totoro, Doraemon, the entire Sanrio lineup. (HAMAMOTO, 2006).

⁸ The bat-boy then sets off on a violent spree, assaulting people afflicted by various social problems. The people awaken at peace. Both the bat-boy and Maromi become sort of a pacifying force for the troubled people of Tokyo. They are both very much connected to the bomb. “Whatever true intentions underlie ‘Little Boy,’ the nickname for the bomb dropped on Hiroshima, we Japanese are truly, deeply, pampered children,” writes Murakami. (HAMAMOTO, 2006).



Figura 9 - Setsuko e seu irmão Seita lidam com a pobreza e falta de empatia de uma sociedade japonesa afetada pela Guerra.

Fonte: Túmulo dos Vaga-lumes, 1988.

Essas questões demonstram a representatividade dos animês para as questões sociais presentes na cultura japonesa, pois se tornam pautas presentes no cotidiano de grupos sociais; são o resultado de “como os animês pensam o Japão, ou como os estúdios fazem animê, ou como os fãs interagem com o animê” (LAMARRE, 2009, p.11)⁹.

As histórias dos animês servem como um ponto de partida para especulação filosófica [...]. Uma terceira abordagem em comum deriva de questões textuais e materiais da animação em favor das leituras sociológicas e antropológicas: o animê é uma fonte de informação sobre o Japão, especialmente sobre a juventude japonesa. (LAMARRE, 2009, p. 10).¹⁰

A compreensão dessas singularidades da narrativa adotada nos animês de falar subjetivamente a respeito das mazelas sociais não discutidas em larga escala proporciona a criação de obras tão intensas como *Paranoia Agent* ou mesmo tão intimistas quanto *Tokyo Ghoul*, na qual haverá a discussão das particularidades e problemáticas de aceitação social através da individualidade do ser e também a nível social, como será observado mais adiante.

⁹ “how anime thinks Japan, or how studios make anime, or how fans interact with anime” (LAMARRE, 2009, p. 11)

¹⁰ The anime stories serve as the point of departure for philosophical speculation [...]. A third common approach bypasses textual questions and the materiality of animation in favor of sociological and anthropological readings: anime is a source of information about Japan, especially about Japanese youth. (LAMARRE, 2009, p. 10).

3.2 O homem contemporâneo em Tokyo Ghoul

A fundamentação da identidade é trazida por diversos autores nas áreas das ciências sociais e da comunicação. Este fórum de debate é conceituado de um modo muito mais técnico no segundo eixo, pois através do meio é possível identificar singularidades interpostas ao sujeito estudado. Contudo, para este trabalho, buscaremos os vieses filosóficos e sociais para explicar este fenômeno, pois, afinal, ele ocorre em meio social e está sendo levado para os meios comunicacionais através da frequência de percepção por parte destes veículos.

Bauman explica que a discussão em torno do paradigma da identidade só irá ocorrer no momento em que ela nos for negada primeiramente. É necessário que o indivíduo tenha este impacto para poder se indagar e, então, perceber a ruptura social que sofreu em um aspecto que sequer perceberá previamente. Ele exemplificará, através da fórmula de Siegfried Kracauer (1963), sobre as comunidades às quais as identidades se utilizam para definir e construir, de acordo com elas mesmas. Essas comunidades serão de dois tipos: a primeira seria o tipo de comunidade de vida e de destino, cujos membros “vivem juntos numa ligação absoluta”. A segunda seria as que são “fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios”.

A questão da identidade só surge com a exposição a “comunidades” da segunda categoria – e apenas porque existe mais de uma ideia para evocar e manter unida a “comunidade fundida por ideias” a que se é exposto em nosso mundo de diversidades e policultural. É porque existem tantas dessas ideias e princípios em torno dos quais se desenvolvem essas “comunidades de indivíduos que acreditam” que é preciso comprar, fazer escolas, fazê-las repetidamente, reconsiderar escolas já feitas em outras ocasiões, tentar conciliar demandas contraditórias e frequentemente incompatíveis”. (BAUMAN, 2004, p.17).

Este tipo de situação que interfere nos padrões e cria a discussão sobre o ser e a construção da identidade pode ser vislumbrada perfeitamente na introdução de Kaneki Ken à narrativa de *Tokyo Ghoul*. Observamos logo no início da animação a existência de um padrão social e da falta de questionamento sobre seus dilemas pessoais e intrínsecos (Figura 10).



Figura 10 – Kaneki antes dos acontecimentos trágicos, sem questionamentos ou resquícios de incômodo com sua realidade.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.

Kaneki é apresentado como um estudante universitário normal, alheio, por exemplo, às notícias de carnificina que são dadas em segundo plano no noticiário da tevê. O rapaz discute com seu melhor amigo, Hide, seu interesse romântico atual, Rize, uma jovem garota que será introduzida no final da cena e, posteriormente nas cenas seguintes, como a assassina que foi mostrada na abertura do episódio.

Nesta cena, Hide nota algumas partes da notícia e comenta, mas o protagonista, Kaneki, continua alheio ao assunto. Caso estivesse mais interessado, poderia, por exemplo, ter evitado todo o acidente no qual se envolveu justamente com a responsável pelos crimes noticiados no início.

Neste cenário, voltamos aos dizeres de Bauman e podemos identificar a falta de incômodo com suas questões subjetivas. A “normalidade” da vida do personagem apresentadas nos primeiros minutos do animê expressam a simplicidade, ou até mesmo a falta das discussões internas sobre as suas construções sociais e subjetivas. Mais à frente, notamos que essas questões existem de fato na vida do protagonista, mas ele não as discute até se ver em uma encruzilhada que o fará questionar suas origens e sua moralidade diante das situações que está vivendo.

O primeiro episódio de Tokyo Ghoul nos mostra uma realidade grotesca na qual ocorre um assassinato brutal. Podemos observar no cenário interposto a presença de corpos

humanos e sangue e também a apresentação de um ser feminino poderoso que se alimenta desses corpos. O cenário é escuro e sombrio com a intenção de transmitir o terror por trás dos atos profanos praticados ali. Sabemos que a presença da figura policial existe, mas que ela está em segundo plano: o que realmente importa neste cenário é o encontro entre a assassina descontrolada e o homem insano com máscara de hóquei, referenciando o personagem Jason dos filmes de terror dos anos de 1980. (Figura 11)



Figura 11 - Rize se alimentando de uma pilha de cadáveres humanos na introdução do animê.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.

O encontro entre estes dois norteia o início da trama a ser desenvolvida e, então, somos transferidos para um cenário totalmente oposto ao anterior: claro, tranquilo, pacífico, que se opõe à indução de caos primeiramente observada.

Nesse cenário claro e harmonioso vamos ter o diálogo entre Kaneki e Hide, também nos é apresentado, quase despercebidamente, Touka Kirishima (personagem importante a ser desenvolvido nos decorrer da história). A todo o momento vemos Kaneki executar ações genuinamente humanas. Enquanto os monstros denominados *ghouls* comem carne humana, Kaneki come seu hambúrguer preferido; quando o noticiário fala dos assassinatos constantes, ele se preocupa com a garota que gosta; enquanto Touka observa com olhos frios a entrada de Rize, o protagonista a vê com um brilho de felicidade legítima.

Esses são artifícios narrativos utilizados para estabelecer as características que o protagonista irá perder diante do seu despertar para os dilemas sobre si mesmo. Após o acidente sofrido, ele passará a ser um ser que não é aceito nem pelos humanos nem pelos *ghouls*, sua composição composta por duas naturezas distintas o fará compreender não apenas o universo outrora ignorado – o da carnificina, assassinatos e dramas do mundo dos *ghouls* –, como também as problemáticas de não pertencer a nenhum lugar naquela sociedade na qual está inserido. (Figura 12)

Kaneki nasce como um homem que tem memórias profundas e uma composição identitária que o capacita para as indagações sobre sua existência e seu ser, mas quase não toca no assunto. É como se ele representasse a figura social do homem preso na idealização de uma realidade não tão real que ignora os significados de suas experiências no resultado de sua cultura híbrida.



Figura 12 - A composição da imagem de Kaneki irá destaca a ruptura da homogeneidade de sua identidade.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014 , episódio 1.

Enquanto Kaneki vive sua vida de pacificidade, ignorando a existência e toda a guerra entre monstros e humanos, ignorando os jornais, as tentativas de seu amigo de conversar sobre o que acontece, quando não percebe os pontos que ligam Rize a uma atitude suspeita que poderiam ter evitado seu acidente, ele ignora a realidade cruel que não é tão interessante de ser percebida.

Para a comunicação, o termo ruído pode ser definido “como qualquer elemento que atrapalhe no processo de comunicação” (OLIVEIRA, 2010, p. 29). Em *Tokyo Ghoul*, este

termo pode ser aplicado na comunicação afetiva, como é destacado pelos autores Freire, Caminha e Silva (2015), uma vez que Kaneki é diretamente afetado por todo e qualquer elemento que desvie sua atenção do mundo à sua volta.

As relações humanas acabam sendo modificadas e até mesmo prejudicadas; seja por falta de comunicação efetiva ou até mesmo por excesso de informação que pode provocar danos ou desvios de mensagem, onde o receptor entende de forma inexata o que foi dito pelo emissor. (FREIRE et al, 2015, p. 2).

Kaneki acaba se tornando um personagem composto por diversos apontamentos teóricos sobre a formação da identidade transcultural. Ele irá apresentar as singularidades compositivas ressaltadas, por exemplo, pelo jamaicano Stuart Hall, que irá falar sobre a descentralização da identidade, estabelecendo três concepções distintas sobre o assunto: sujeito do Iluminismo, sujeito sociológico e sujeito pós-moderno (HALL, 1992, p. 10). Ele irá conceituar cada um desses eixos, iniciando pelo sujeito do Iluminismo:

O sujeito do Iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado de capacidade de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior, que emergia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou “idêntico” a ele mesmo – ao longo da existência do indivíduo. O centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa. (HALL, 1992, p. 10-11).

Sobre o sujeito sociológico, Hall dará a definição de reflexo de um mundo moderno complexo. Aqui, o sujeito terá consciência de que seu núcleo interior não é autônomo ou autossuficiente, mas sim formado através da relação com outras pessoas, estas que irão mediar o sujeito através de valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele habita. Esta concepção “interativa” da identidade e do eu é uma visão de C. H. Mead, C. H. Cooley e os interacionistas simbólicos; aqui, a identidade é formada através da interação entre o eu e a sociedade, situação na qual ainda irá existir o núcleo/essência interior deste sujeito, o eu real, mas que irá ser formada e modificada através do contato contínuo com outros mundos culturais “exteriores” e identidades que habitam nestes mundos. (HALL, 1992, p. 11).

Este mundo cultural “exterior”, citado por Hall, e as interações entre sujeitos, que formados e modificados através desse contato, serão também apontados nos ensaios de Denilson Lopes, nos quais o autor fluminense irá dissertar sobre a transculturalidade e principalmente sobre o entre-lugar, através do que Silviano Santiago já fala em 1982; ele destaca que o entre-lugar não será abstrato, mas um sim um construção de territórios e pertencimento. “Ele vai estar embasado teoricamente no simulacro e na diferença, a fim de propor outra forma de pensar o social e o histórico, diferente das críticas marcadas por uma filosofia de representação” (LOPES, 2012, p.25). Em Lopes, perceberemos a criticidade do autor quanto a este espaço de construção por onde o sujeito vagueia, conceituando-o como

espaço político e social construtivo. O entre-lugar em *Tokyo Ghoul* será o espaço social no qual ele tenta se encaixar enquanto percebe-se como um ser em trânsito (Figura 13)

Numa sociedade de excessos de informação, imagens e discursos, não é suficiente falar, seja porque nem o local nem o nacional são garantias de um posicionamento crítico, seja porque, em meio à abundância de mercadorias, o problema não seja falar, mas ser ouvido, lido, compreendido mais do que visto ou mencionado. (LOPES, 2012, p. 23).

Ainda em Lopes, o autor discorda de Hall diante do que este segundo propõe como mal-estar social do sujeito. Denilson falará que o entre-lugar “se trata de uma política e de uma compreensão da cultura marcada por uma alegria que enfrenta a realidade como ela é” (2012, p.25). Contudo, em discordância a Lopes, faremos a proposta de que o mal-estar social é uma condição para que o sujeito compreenda seu espaço social e identidade transcultural, posteriormente alcançando a compreensão da cultura que o autor destaca.



Figura 13 - Primeiro contato de Kaneki com os Ghouls da Anteiku.

Em *Tokyo Ghoul* essas questões estarão sendo transmitidas através do nosso objeto de estudo: Kaneki Ken. No episódio sete da primeira temporada da animação (Figura 14), a personagem Hinami – uma *ghoul* criança – acaba sendo atacada pelas “pombas”, apelido dado aos oficiais do governo incumbidos de encontrar e exterminar os monstros com aparência humana. A menina busca a ajuda de Kaneki e ao se deparar com a cena, o rapaz acaba vendo a mãe da criança ser morta na sua frente. Este é o primeiro choque pelo o qual ele passa na história do animê, fazendo-o questionar a realidade daqueles seres que, anteriormente, não eram alvo de sua atenção, tampouco preocupação. Outro momento em que o protagonista terá também questionamentos sobre o novo universo ao qual está tentando compreender será quando Kirishima Touka, seu futuro par romântico, apresentar suas tentativas de inclusão dentro do mundo humano, uma vez que ela também é um *ghoul*, mas possui um fascínio pela existência humana que a faz criar aversão ao seu lado monstruoso.



Figura 14 – Kaneki prestes a presenciar o assassinato da mãe de Hinami.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 7.

Em outro momento (Figura 15), no episódio dois, o protagonista terá um diálogo com Yoshimura, o personagem guia da narrativa. No momento, Kaneki desabafa sua angústia pelo não pertencimento a lugar nenhum, sentimento destacado por Hall (1992), Lopes (2012) e Bauman (2005), entre outros autores, quando falam sobre o essa característica do sujeito em trânsito comum à contemporaneidade, além de suas falhas de encaixe diante de uma cultura pré-estabelecida após o contato com diversas, como pode ser visto no filme *Persepolis* (2007), baseado em uma HQ iraniana.

Esse momento da dor causada pelo não-pertencimento é o ponto crucial de nossa análise, pois bebe-se da filosofia, sociologia e, principalmente, psicologia para compreendermos este momento de choque do sujeito social ao se perceber em uma posição aquém à comunidade. Já falamos aqui sobre o *Ma*, que seria algo “entre”, a perspectiva filosófica sobre espaços sociais e espirituais; falamos também do “entre-lugar”, local não abstrato onde se constroem aspectos transculturais políticos e sociais do sujeito. Foi falado também sobre as personas, as sombras e agora, iremos aprofundar esses conceitos da perspectiva psicológica. Para Jung, a personalidade é um grande contribuinte nos estudos sobre construções. O autor irá propor que, através do meio social, nós nos armamos com “máscaras sociais” para lidar com diferentes situações cotidianas, atuando como um meio de adaptação social (JUNG, 2012).



Figura 15 – Kaneki desabafa para Yoshimura sobre seu não pertencimento a lugar nenhum, expressando-se como um sujeito transcultural.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 2.

A persona tem sido chamada algumas vezes de arquétipo *social* ou arquétipo da *conformidade*, pois dele depende o sucesso ou o fracasso da adaptação do sujeito à

sociedade. [...] A persona começa a se formar no início da infância a partir de uma necessidade de corresponder aos desejos e expectativas dos pais, colegas e professores. [...] A tendência é formar na persona traços aceitáveis e manter os inaceitáveis escondidos ou reprimidos. (STEVENS, 2012, p. 76-77)

Veremos Kaneki como um personagem neutro no início da história que irá se desenvolver, como em qualquer roteiro. Mas devemos nos lembrar de que *Tokyo Ghoul* é, sobretudo, uma história classificada como terror psicológico.

Percebe-se na composição do personagem a utilização do conceito de persona para a adaptação social de Kaneki, apresentando a pacificidade do ser através dos comportamentos negativos reprimidos ao inconsciente, tornando-o um ser aceito pelo restante da sociedade.

Jung chama isso de “consciência pessoal”. Para o autor, “a consciência pessoal é mais ou menos um segmento arbitrário da psique coletiva” (JUNG, 2015, p. 46). Esse conceito nos ajudará a compreender que a pessoalidade que as pessoas atribuem aos fatos psicológicos da sua essência significa um “pertencimento exclusivo” de uma dada pessoa, resultando em uma *persona*.

Uma consciência *apenas* pessoal acentua com certa ansiedade seus direitos de autor e de propriedade no que concerne aos seus conteúdos, procurando deste modo criar um todo. Mas todos os conteúdos que não se ajustam a esse todo são negligenciados, esquecidos, ou então reprimidos e negados. [...] Em benefício de uma imagem ideal, à qual o indivíduo aspira moldar-se, sacrifica-se muito de sua humanidade. Indivíduos desse tipo, extremamente *pessoais*, costumam ser muito sensitivos, já que é tão fácil ocorrer-lhes algo que traz à consciência certos detalhes indesejáveis de seu verdadeiro caráter (“individual”). (JUNG, 2015, p. 46)

O que vemos em Kaneki é a quebra dessa consciência a partir de seu acidente. Ele irá libertar todos os pensamentos e comportamentos outrora negados a ele em seu consciente.

3.3 A sombra, a identidade e a transculturalidade em Tokyo Ghoul

Na primeira cena de Tokyo Ghoul, tanto em seu animê quanto no mangá (Figuras 16 e 17), percebemos a presença da escuridão tomando conta de quase todo o cenário. No animê, um helicóptero sobrevoa a cidade enquanto a voz no rádio faz o anúncio de um crime brutal. No mangá, vemos a cidade no primeiro quadro e nos outros seguintes, vemos o crime prestes a acontecer com um breve monólogo sobre humanidade e a monstruosidade dos Ghouls.



Figura 16 – Cena inicial de Tokyo Ghoul, os tons escuros consomem todo o cenário da cidade, o som ao fundo é das hélices de um helicóptero enquanto um policial se comunica com sua central.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.



Figura 17 – As diferenças visuais da animação para a obra gráfica são enormes e apresentadas de modo muito mais breve no mangá.

Fonte: ISHIDA, 2018, p. 1.

No animê ainda podemos vislumbrar um diálogo os personagens de Rize e Jason, enquanto uma pilha de corpos esfaçalhados fica em plano de fundo. O sangue e brutalidade são apresentados com muito mais detalhes na animação do que no mangá, isso se dá por conta do apelo ao público no audiovisual, que deve ser apresentado o mais breve possível para atrair a atenção do telespectador.

O momento no mangá é mais breve e logo somos introduzidos aos personagens Kaneki e Hide, a cena nos remete ao momento da animação de maior pacificidade. Percebemos que o produto audiovisual utiliza-se de sonoridade calma e pacífica, enquanto ao fundo o jornal pontua aspectos sanguinários e brutais dos crimes cometidos em Tóquio. Kaneki e seu amigo estão em uma conversa animada sobre uma garota pela a qual o primeiro está interessado, mas, ao contrário do protagonista, Hide parece não estar totalmente imerso na conversa e consegue prestar atenção ao noticiário, enquanto o próprio Ken parece totalmente alheio aos fatos noticiados.

A conversa evolui tanto no animê quanto no mangá e logo somos apresentados a mais personagens. Alguns são introduzidos brevemente, como Touka Kirishima, que será o futuro par romântico do protagonista; outros, como Yoshimura, que será o mentor de Kaneki e terá maior destaque no decorrer da história, atuando como o mestre sábio, de acordo com a jornada do herói discutida por Campbell (p, 77, 2007). Já aqui vemos alguns elementos da jornada que seguirá os passos citados por Campbell, temos também elementos visuais que corroboram com o proposto pelo budismo, além de técnicas comuns do audiovisual, que não serão destacadas nesta pesquisa no momento.

Este primeiro contato com a obra apresenta um universo que transmite tranquilidade, serenidade, vida. Podemos perceber os tons voltados para o amarelo, laranja, marrom e preto, cores em suas tonalidades mais fortes e vibrantes que trazem luz para a cena sem precisar de grande esforço. Este elemento visual colabora para a construção da falsa atmosfera de um cotidiano pacífico, mas sempre com o lembrete subjetivo no segundo plano de que há um problema com a cidade, neste caso, a chamada contínua do jornal. No quarto quadro da Figura 18, vemos a personagem de Touka Kirishima dando atenção ao jornal.



Figura 18 - Nos frames destacados, observamos a tonalidade das cores que são um contraste evidente com a escuridão apresentada nas primeiras cenas do episódio.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1

Outro personagem que também irá dar atenção ao que é dito no noticiário é Hide, como nos é apresentado na Figura 19. São elementos de atenção já dentro do mundo comum em que vive o personagem principal.



Figura 19 – Na cena, Hide presta atenção no noticiário enquanto Kaneki está com o rosto virado para a direção oposta.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.

A construção da estrutura narrativa que irá nortear o avanço de Kaneki como protagonista apresentará elementos sobre sua personalidade que delimitam bem sua posição como herói dentro dos conceitos já estabelecidos por Campbell, e sobre suas questões psicológicas e filosóficas, como poderemos observar a partir da compreensão de C. C. Jung e Bauman, respectivamente. Devemos nos atentar ao fato de que, em ambas as situações apresentadas em relação ao noticiário, Kaneki é o personagem em cena que não dá atenção a isso, na Figura 19 ele, inclusive, vira o rosto, deixando bem claro sua cegueira ao seu ambiente social (BAUMAN, 2004, p. 17), como já foi falado anteriormente.

O interessante de entender essa cena é compreender que ela se mostra como um ótimo comparativo sobre o que *era* Kaneki e o que *se tornou* o jovem após suas desventuras.

Após seu encontro com Rize, Kaneki é atacado pela mesma – que se revela sendo o *ghoul* denunciado no jornal da cafeteria. Apelidada de “Gulosa”, ela fere gravemente o protagonista, deixando-o entre a vida e a morte (Figura 20).



Figura 20 - Durante o ataque, podemos delimitar o momento em que seu choque o faz compreender a realidade da qual havia se anestesiado.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.

Neste momento, o roteiro utiliza-se do recurso conhecido *Deus Ex Machine*, um furo de roteiro contornado por um acontecimento sem explicação para dar continuidade à história (Figura 21)¹¹. Na cena, o elemento solucionador do problema faz com que um acidente ocorra e mate Rize, dando chance de sobrevivência a Kaneki, que seria comido pelo monstro. No caso de Tokyo Ghoul, como Kaneki, humano, não teria chance alguma contra um *ghoul* com tanto poder quanto Rize – e sua morte não seria interessante para a continuidade da história –, utiliza-se o recurso neste caso.

¹¹ No mangá, este furo de roteiro será explicado apenas muito tempo depois, não sendo considerado para esta análise.



Figura 21 - Momento em que uma viga cai sem explicação em cima de Rize, matando-a.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.

Após o acidente, em uma cirurgia experimental, o médico transplanta órgãos do corpo da *ghoul* para o do humano, tornando-o um híbrido raro, que só poderia existir da procriação entre um humano e um *ghoul*, que poucas vezes aconteceu. A partir daqui o personagem terá que lidar com o conflito interno entre sua humanidade e moral e sua fome incontrolável por carne humana.

Veremos a representação literal do processo de união entre Rize e Kaneki em alguns momentos do anime. Podemos perceber na Figura 22 a representação de um espaço que chamaremos de “inconsciente”.

Kaneki passa por uma cirurgia de transplante, ouve alguns trechos das conversas do mundo exterior, mas enquanto busca a consciência e o controle de si, uma sombra negra surge na imagem. Essa sombra parece se espalhar lentamente pelo espaço aquoso junto com o vermelho, como uma representação do sangue. Kaneki é agarrado pela figura representativa de Rize. O espaço, outrora azul e sem incômodos, torna-se vermelho, como se sangue manchasse a água. Rize tampa seus olhos e toca o corpo do rapaz com o seu, como se estivesse tentando unir-se a ele.



Figura 22 - Momento figurativo da consciência de Kaneki durante sua cirurgia, seu corpo uniu-se ao de Rize e agora inicia o momento de unir as duas personalidades, identidades e culturas.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 1.

A partir desta união, poderemos vislumbrar perfeitamente a presença das personas em Kaneki. No episódio 10 da primeira temporada do animê, uma situação é desenvolvida, resultando no sequestro do protagonista pelo personagem Jason, que irá torturar Kaneki durante todo o último episódio da primeira temporada (Figura 23). A partir desta tortura que

quase o leva à morte, Kaneki terá um diálogo interno com a personalidade de Rize, que habita dentro de si, este diálogo terá introdução, meio e fim.

Essa personalidade, que em vários outros momentos da animação tenta para fazê-lo aceitar a monstruosidade de sua existência por meio da imposição, irá passar a dialogar, de modo a fazer com que Kaneki compreenda através de suas próprias memórias as motivações que o fazem enfrentar o mal-estar de sua nova condição como híbrido, da maneira literal da história.

Rize passará o episódio inteiro vindo e indo, como alucinações, durante a tortura do rapaz, fazendo-o lembrar-se de sua infância e sua mãe. Kaneki irá falar sobre ela durante boa parte do episódio, explicando, então, que sua inércia diante de tudo o que lhe acontece é resultado de sua criação. Neste momento, podemos entender Kaneki como alguém preso a um estado humano da aceitação. No animê essa situação será resumida na frase “prefira ser ferido a ferir outros”, que era o que a mãe de Ken falava para ele.



Figura 23 - O ambiente de flores brancas vai aos poucos se tingindo de vermelho sangue. Rize surge para assombrar Kaneki.

Após isso, a tortura continua e Kaneki aprofunda-se ainda mais em seu subconsciente, lembrando-se de momentos de sua infância, quando se tornou órfão. Nesta situação de resgate de memórias, Rize acompanha tudo com calma. Na reta final da narrativa ela se torna peça fundamental para nortear o caminho do herói em crise. Kaneki está psicologicamente fraco, sendo esse o momento perfeito para que a personalidade animalisca da *ghoul* se manifeste e tome o controle. Rize está com fome e uma das práticas comuns para que os *ghouls* alcancem mais poder é o canibalismo. Rize será a sombra da personalidade de Kaneki, de acordo com o apontado por Jung, uma vez que essa subpersonalidade irá se caracterizar por possuir algo sombrio em si.

Apesar de indesejada, ela [sombra] persiste como uma dinâmica poderosa que carregamos conosco para todos os lugares como uma companhia escura que persegue nossos passos – como uma sombra real. Conseguimos ignorá-la na maior parte do tempo, mas ela tem uma forma desconfortável de nos lembrar da sua presença. (STEVENS, 2012, p. 77)

Ela irá questionar a filosofia de Kaneki com sutileza, deixando que *ele* descubra sozinho as respostas que *ela* deseja (Figura 24). Há apenas um corpo e duas personalidades. A intenção de Rize é uni-las para poder despertar por completo a força que Kaneki tem dentro de si. Na psicologia de Jung, podemos retratar esta situação como uma tentativa de libertação da sombra através da junção de suas personas. Rize é apresentada na obra como um ser a parte, mas podemos entendê-la como um inconsciente do próprio Kaneki. Na sequência do mangá, *Tokyo Ghoul:Re* (ISHIDA, Sui, 2014), somos apresentados a um personagem chamado Haise Sasaki que, inicialmente, não dá a certeza de ser ou não Kaneki, apenas depois iremos descobrir que Haise, na verdade, é uma nova personalidade do universitário.



Figura 24 - O jogo psicológico de Rize contra Kaneki faz com que ele aceite romper aquilo com o que sempre acreditou.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 12.

No *kanji* o nome de Kaneki Ken é escrito com 金木, o *kanji* 金 traduz-se para ouro. O *kanji* 木 é a representação de uma árvore e se repete na composição original do nome de Haise Sasaki (佐々木琲). Essa composição dos nomes nos fornece algumas pistas. A ligação dos japoneses com símbolos naturais é evidente, segundo a professora Cecília Saito, em entrevista ao site Nippo Brasil (2005), “é uma característica do japonês essa familiaridade com a natureza refletindo o seu interior” (SAITO, 2005). A árvore no nome de Kaneki e Haise pode estar representando uma extensão do ser. A existência deste *kanji* em específico, pode dar a entender rapidamente que Kaneki seria como uma árvore, seus galhos seriam suas personalidades adquiridas e Haise é uma extensão de si. Outra coisa que não podemos negar é a semelhança sonora entre os nomes Rize e Haise, mais uma possível pista do autor sobre a junção das personalidades do protagonista.

A fragmentação da essência de Kaneki está causando sofrimento a ele. Ter seu lado humano negando a essência de um novo aspecto da sua identidade leva-o a um estado de insensatez em momentos do desenho, isso não o torna nem humano, nem *ghoul*. Essa luta interna o deixa sem direção, portanto, sua individualidade como ser e a construção de sua identidade só se manifestará através da junção de suas experiências que ocorrem o tempo todo durante sua trajetória, caracterizando suas ações político-sociais que irão significar sua existência e suas ações em sociedade. Castells aponta que a identidade será um processo de significação a partir dos atributos culturais, reforçando que o que se entende “[...] por identidade [é] o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(is) prevalece(m) sobre outras formas de significado” (CASTELLS, 2008, p.22).

Castells vai pontuar que o importante de se compreender sobre identidade é como, a partir de quê, por quem, e para que isso acontece (2008, p. 23). Para Kaneki, o “como” seria a sua trajetória desde sua infância até o momento de seu acidente, que foi o momento de choque que o trouxe de volta aos questionamentos reprimidos.

A partir disso, sua personalidade *ghoul* torna-se um problema, fazendo-o pensar no que escondia no fundo do seu ser, através dessa personalidade sombra (que é como iremos chamar Rize a partir daqui) o rapaz irá perceber que é necessário construir-se e aceitar-se como um híbrido humano e *ghoul* para conseguir sobreviver e proteger àqueles que ele ama.

Kaneki irá comer Rize, ele engole sua personalidade obscura e une-se a ela, aceitando finalmente seu novo lado. Seus cabelos, outrora negros, tornam-se brancos e sua atitude muda. No plano físico, o, agora, *ghoul*, irá cometer canibalismo real, matando seu torturador e devorando-o, tornando-se extremamente forte e assumindo também características dele (Figura 25).

A partir daqui o personagem torna-se um canibal, o que será melhor explorado na segunda temporada da animação, onde ele irá assumir, inclusive, uma personalidade conhecida como “Centopeia”, oriunda de sua tortura onde o inseto estava envolvido.



Figura 25 – Kaneki aceita, finalmente, que é um *ghoul*. A sua aparência muda, dando a entender que suas personalidades se mesclaram em uma só.

Fonte: Tokyo Ghoul, 2014, episódio 12.

Outra personalidade que surge é a de Haise Sasaki, que será construída a partir da sua perda de memória após os acontecimentos finais da segunda temporada da animação, sendo a mais pacífica de todas e que sofrerá em relação às demais que habitam o corpo de Kaneki (Figura 26). Como este trabalho baseia-se estritamente aos episódios destacados inicialmente na metodologia, iremos apenas citar alguns pontos que terão continuidade no mangá e nas séries animadas posteriores à primeira animação de 2014.

Kaneki apresentará mudanças físicas para melhor destacar suas personas indesejáveis, seja pela mudança da cor do cabelo, da fala ou totalmente física, como pode ser observado em sua representação da personalidade Centopeia (figura 26). Jung aponta para o fato de que a persona, sem a máscara, torna-se um acontecimento resultante de um conjunto de fatores coletivos que não apresenta individualidade sozinha:

Ao analisarmos a persona, dissolvemos a máscara e descobrimos que, aparentando ser individual, ela é no fundo coletiva. [...] No fundo, nada tem de real; ela representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade, acerca daquilo que alguém parecer ser. [...] A persona é uma aparência, uma realidade bidimensional [...].

O si-mesmo inconsciente, a verdadeira individualidade, não deixa de estar sempre presente, fazendo-se sentir de forma indireta. [...] A atitude meramente pessoal da consciência produz reações da parte do inconsciente e estas, juntamente com as repressões pessoais, contêm as sementes do desenvolvimento individual, sob o involucre de fantasias coletivas. (JUNG, 2015, p. 47).



Figura 26 - As três personalidades de Kaneki destacadas no mangá, a principal no primeiro quadro, a Centopeia (personalidade canibal) no segundo e Haise Sasaki no último.

Fonte: Mangá Tokyo Ghoul, 2011, vol. 1 e 10; Tokyo Ghoul:Re, 2014, vol. 1.

Através disso, podemos entender que a individualidade se encontra, essencialmente, na junção de todas essas personalidades existentes em Kaneki. Rize, Centopeia e Haise juntos compõem o si-mesmo do personagem, que sempre esteve presente, mas era negado por sua idealização de personalidade aceitável socialmente. Elas contribuem para o processo de construção identitária, revelando durante o decorrer da série todos os dilemas e vivências reprimidos no subconsciente de Kaneki.

Nos últimos episódios, Kaneki lembra-se constantemente de cenas de sua infância, como já citado anteriormente. Sua mãe exerceu um papel fundamental para a negação do seu lado mais sombrio, pois vendo-a doar-se indiscriminadamente ao trabalho em prol dos outros ele acabou tomando para si este aprendizado como lei, negando-se a aceitar que o egoísmo e a autopreservação são fatores comuns da essência humana. Na verdade, a consciência tardia

desses desejos reprimidos acaba configurando uma confusão psicológica geral, fazendo o rapaz mergulhar em um estado quase psicótico diante do caos mental causado pela enxurrada de traços de personalidades negados.

Na maioria dos casos, a adaptação à realidade exterior exige tanto trabalho, que a adaptação interior, voltada para o inconsciente coletivo, só pode ser considerada a longo prazo. No entanto, quando a adaptação interior se torna um problema, provém do inconsciente uma atração singular e irresistível, que exerce uma influência poderosa na direção consciente da vida. A predominância das influências inconscientes, assim como a desintegração da persona e a redução da força condutora do consciente constituem um estado de desequilíbrio psíquico. (JUNG, 2015, p. 50)

A perda de equilíbrio, para Jung, será adequada, pois irá substituir uma falha por uma atividade do inconsciente, no caso de Kaneki, substituirá sua fraqueza com a liderança de suas outras personas mais fortes, que poderão lidar de modo muito mais adequado com as situações em que se insere. Jung dirá que isso acontece “sempre que a consciência for capaz de assimilar os conteúdos produzidos pelo inconsciente, isto é, quando poder compreendê-los e digeri-los” (JUNG, 2015, p. 51), portanto, todas as vezes em que a personalidade principal e social de Kaneki estiver à frente de uma situação com a qual não pode lidar, suas outras identidades irão atuar como protetoras – às suas maneiras – para lidar com a situação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A trajetória de Kaneki Ken até sua fragmentação interna e conflito de identidades que vão segui-lo por toda a continuidade do mangá norteiam sua essência na busca por uma solução. Mesmo com as nomenclaturas diferenciadas dadas pelos autores (persona, identidade transcultural, identidade híbrida, etc.), nesta pesquisa consideramos o termo “identidade” como adequado para tratar sobre todos os aspectos psicológicos, culturais e sociais nos quais o personagem analisado se insere, pois assim conseguimos alcançar de maneira muito mais completa visões adequadas de cada um desses eixos característicos de estudo que complementam a interculturalidade.

Em sua caminhada como herói, Kaneki se verá em diversos momentos preso a aspectos de sua humanidade que o farão tomar o controle de si. Apesar de sua essência ser construída a partir de diversas outras que se manifestaram no que foi chamado aqui de si mesmo, não podemos ignorar que sua humanidade é o fator-chave para sua resistência.

Bauman inicia seus relatos sobre identidade falando sobre hinos nacionais e como foi difícil encontrar uma solução para o lugar ao qual ele deveria pertencer de acordo com a situação social e sua situação identitária. Kaneki passará por isso em sua jornada. Enfrentará os dilemas de ser um monstro, um homem e uma criatura indomável.

Seus dilemas ressaltam, através da possibilidade de fantasia de uma obra fictícia, uma característica do homem contemporâneo diante de uma situação global de sociedade globalizada e híbrida. O personagem irá transformar suas vivências em representações de situações e emoções do cotidiano.

Kaneki irá ter um relacionamento, irá perder seu grande amigo e passará por experiências que têm, por objetivo primário, engrandecê-lo em sua existência, tornando-o um agente social complexo e político, capaz de dialogar com diversos elementos de sua sociedade fictícia. Da mesma maneira como foi ressaltado inicialmente neste trabalho, a arte possui o papel de causar emoções em quem a consome, portanto, podemos identificar que Tokyo Ghoul propõem-se a seu papel como elemento artístico e midiático produzindo significados através de sua narrativa e composição para estabelecer um processo de representatividade social dentro da mídia animada para seu público consumidor, destacando principalmente suas características similares às apresentadas pela sociedade jovem do Japão.

A análise desenvolvida em cima dos frames destacados por esta pesquisa corrobora a percepção do processo de inserção social pelo o qual os roteiros passam, cada vez mais

detalhados e capazes de fornecer representações de um espaço urbano, rural, pessoal ou coletivo que norteia o percurso do ser social.

Considerando a imersão na psicologia *jungiana* e nos dizeres críticos de Bauman e Lopes, somos capazes de compreender toda a magnitude que as experiências e suas significações são capazes de atingir no produto cultural final produzido pelo homem comum. Em meio a convergência dos meios midiáticos, interpretamos processos culturais todo o tempo que representam simulacros sociais aos quais estamos nos adequando constantemente e transformando todas as nossas vivências em instrumentos simbólicos para a construção da essência da individualidade permitida através da assimilação do coletivo.

Este trabalho permitiu a melhor compreensão desses processos, principalmente no que diz respeito à manifestação dos traumas na construção do homem moderno e a assimilação coletiva de pequenos trejeitos arraigados a sociedades singulares, como o caso da essência budista presente nas representações sociais japonesas encontradas nas animações. Obviamente não propomos uma homogeneidade da identidade de uma nação, este trabalho é exatamente o oposto. Mas podemos identificar facilmente a presença de fatores similares em muitas animações, o que certamente não se propõe como um fato irrefutável, considerando que o completo oposto ou inédito podem ser encontrados facilmente em outras obras que não as citadas aqui.

Inclusive, podemos atribuir, também, que a repetição de elementos dentro das obras ficcionais contribui para a construção diferenciada, pois, imergida em contextos diferenciados, acaba resultando em processos significativos distintos.

Esta pesquisa contribuiu para a melhor imersão da pesquisadora nos conceitos atuais da construção identitária e será levada adiante, possivelmente por meio da formação continuada pretendida pela pesquisadora. As limitações e questionamentos inconclusos que se surgem aqui são um ponta pé inicial para um estudo mais aprofundado ainda a ser desenvolvido em breve. De acordo com o proposto inicialmente, podemos destacar que as hipóteses levantadas podem ser validadas em parte, pois de fato concluímos a representação social, mas, o aprofundamento deste questionamento só se dará com a imersão mais específica ainda através dos estudos culturais direcionados para os conceitos que permeiam a identidade e sociedade.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. **Ensaio sobre o conceito de Cultura**. Editora Zahar, 2012.
- BAUMAN, Z. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Ed., Rio de Janeiro, 2005.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CASTELLS, Manuel. **O Poder da Identidade**. 6. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.
- FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês**. In: Actas de diseño, Buenos Aires, v. 5, p. 150-157, jul/ago. 2008.
- FREIRE et al. **Os ruídos comunicacionais na Pós-Modernidade**: barreiras pessoais, físicas e semânticas para uma comunicação afetiva. Manaus-AM: XIV Congresso de Ciências da Comunicação na região norte. Maio 2015.
- GENSHÖ, Meiho; OTA, Leonardo (trad.); DAIEN, Rodrigo (org.). **O Vazio**. In: Portal Zen-Budista. Disponível em: < <http://sobrebudismo.com.br/o-vazio/>>. Acessado em: 05 nov. 2017.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 1992.
- HAMAMOTO, Ben. **Atomic Pop Pt. II: Hello Kitty and the Rape of Nanking**. Disponível em: < <https://www.animenewsnetwork.com/bbs/phpBB2/viewtopic.php?t=1143457>>. Acessado em: 18 dez. 2017.
- HANDA, Francisco. **História do cinema japonês**. Disponível em: < <http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-do-cinema-japones/>>. Acessado em: 02 dez. 2017.
- HIDEAKI, Anno. **Neon Genesis Evangelion**. Estúdio GAINAX. Japão, out-mar, 1995-1996. 26 episódios.
- HORIGOSHI, Erika. **Simbologia Japonesa**: as flores e as árvores. Disponível em <<http://www.nippobrasil.com.br/especial/n300.php>>. Acessado em: 23 maio 2018.

HYDE, Maggie; MCGUINNESS, Michael. **Entendendo Jung**. São Paulo: Leya, 2012.

JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente (7/2)**. Ed. 27. Vozes. Petrópolis, 2015

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Shueisha (mangá). Japão, 1999-2014, 72 vol.

KODACHI, Ukyo (esc.). **Boruto: Naruto Next Generations**. Shueisha (mangá). Japão, 2016 – atualmente. 4 volumes.

KON, Satoshi. **Paranoia Agent**. Madhouse. Japão, 2004. 13 episódios.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: a media theory of animation**. University of Minnesota Press. Minnesota, 2009.

LEE, Stan (e). KANE, Gil (p). GIACOIA, Frank (i). **The Spider or The Man? – The Amazing Spider-Man 100**. Setembro de 1971, NY: Marvel Comics.

LEE, Stan (e). ROMITA, John (p). DEMEO, Mickey (i). **Spider-Man no More: The Amazing Spider-Man 50**. Julho de 1967, Nova York: Marvel Comics.

LOPES, Denilson. **No Coração do Mundo: Paisagens transculturais**. Rio de Janeiro: Rocco, 2012.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2ª ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MIYAZAKI, Hayao (dir.). **A Viagem de Chihiro**. Studio Ghibli, Japão, 2001. Duração 125min.

MIYAZAKI, Hayao. **Hayao Miyazaki interview**. Disponível em: <https://rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Entrevista concedida a Roger Ebert. Acessado em: 02 nov 2016.

NAGY, Gregory. **O Herói Épico**. Portugal: Universidade de Coimbra. Versão digital, 2017. p. 9-11.

NATSUME, Shingo (dir.). **One Punch Man**. Madhouse. Japão, 2015. 12 episódios.

OKANO, Michiko. **Ma – a estética do “entre”**. São Paulo: Revista USP, nº 100. Dez-Jan-Fev 2013-2014. P. 150-164.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **Introdução à cibernética**. Ed. 1. Virtual Books Editora. Minas Gerais, 2010. P. 29- 32.

PROGRAMME for International Student Assessment: Results in focus – 2015. Disponível em: <<http://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>>. Acessado em: 27 out. 2017.

PENSAMENTO Budista. **Ensaio Sobre o Ego**. Disponível em: <<https://pensamentobudista.wordpress.com/tag/personalidade/>>. Acessado em: 05 jan. 2018.

RINPOCHE, Tsoknyi. PEREIRA, Nando (trad.). “Essa é minha Mente, Luminosa e Vazia”: entendendo o Vazio segundo o Budismo Vajrayana, por Tsoknyi Rinpoche. **Revista Shamabala**. Maio, 2012. Disponível em: < <http://dharmalog.com/2012/05/21/essa-e-minha-mente-luminosa-e-vazia-entendendo-o-vazio-segundo-o-budismo-vajrayana-por-tsoknyi-rinpoche/>>. Acessado em: 05 nov. 2017.

SAKAMOTO, Kazuya (dir.). **Kanojo to Kanojo no Neko: everything flows**. Liden Films. Japão, mar. 2016. Episódio 1.

SATRAPI, Marjane; PARONNAUD, Vincent. **Persepolis**. Sony Pictures. França, 2007. 95min.

SHINBO, Akiyuki (dir.). **Sangatsu no Lion**. Estúdio Shaft. Japão, 2015. 22 episódios.

SHUHEI, Morita (dir.). **Tokyo Ghoul √A**. Estúdio Pierrot. Japão, jul-set de 2015. 12 episódios.

SHUHEI, Morita (dir.). **Tokyo Ghoul**. Estúdio Pierrot. Japão, jul-set de 2014. 12 episódios.

STEVENS, Anthony. **Jung**. Porto Alegre: LPM, 2012.

SUI, Ishida, **Tokyo Ghoul:re**. São Paulo: Panini Brasil, 2017. Disponível em: <<https://unionmangas.site/manga/tokyo-ghoul-re>>. Acessado em: 8 maio 2018.

SUI, Ishida. **Tokyo Ghoul**. São Paulo: Panini Brasil. Disponível em: <<https://suteki-monogatari.blogspot.com.br/>>. Acessado em: 29 mar. 2018.

SUZUKI, D. Liu. **Introdução ao Zen-Budismo**. Ed. Pensamento. São Paulo, SP, 1969.

TACHIKAWA, Yuzuru (dir.). **Mob Psycho 100**. Bones. Japão, 2016. 12 episódios.

TAKAHATA, Isao. **Túmulo dos Vagalumes**. Studio Ghibli. Japão, 1988. 93min.

TARANTINO, Quentin (dir.). **Kill Bill Vol. II**. A Band Apart. Estados Unidos, 2004. 136min.

VIVAZ, Telmo. **A viagem de Chihiro – análise**. Disponível em: < <https://ptanime.com/a-viagem-de-chihiro-filme-analise-tv/>>. Acessado em: 02 dez. 2017.

WATANABE, Shinichiro (dir.). **Samurai Champloo**. Manglobe Inc. Japão, 2004. 26 episódios.

ZAMBONI, Silvio. **Pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. 2. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.