

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

NATAN FRITSCHER KUSSLER

REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS EM ANIMÊS

Porto Alegre

2016

NATAN FRITSCHER KUSSLER

REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS EM ANIMÊS

Monografia desenvolvida como requisito parcial para conclusão da atividade Trabalho de Conclusão de Curso, apresentada para obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia para a Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Valdir José Morigi

Porto Alegre

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-reitora: Prof. Dr. Jane Fraga Tutikian

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Prof. Dr. Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice-diretor: Prof. Dr. André Iribure Rodrigues

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Prof. Dr. Moisés Rockembach

Chefe substituto: Prof. Dr. Valdir José Morigi

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenador: Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Souza

Coordenador substituto: Prof. Dr. Jackson da Silva Medeiros

CIP - Catalogação na Publicação

Kussler, Natan Fritscher

Representações sobre bibliotecários em animês /
Natan Fritscher Kussler. -- 2016.
72 f.

Orientador: Valdir José Morigi.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de
Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

1. Bibliotecários em animês. 2. Bibliotecários na
cultura japonesa. 3. Representações sobre
bibliotecários. I. Morigi, Valdir José, orient. II.
Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Rua Ramiro Barcelos, 2705, Bairro Santana, Porto Alegre, RS

CEP: 90035—007

Telefone: (51) 3316-5067

E-mail: fabico@ufrgs.br

NATAN FRITSCHER KUSSLER

REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS EM ANIMÊS

Monografia desenvolvida como requisito parcial para conclusão da atividade Trabalho de Conclusão de Curso, apresentada para obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia para a Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Examinada em: Porto Alegre, _____ de _____ de 2016.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Valdir José Morigi – Orientador
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Me. Martha Eddy Krummenauer Kling Bonotto – Examinadora
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Bel. Luis Fernando Herbert Massoni – Examinador
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha família, em especial à minha mãe, por ter me apoiado durante todo esse tempo de realização do TCC.

Agradeço aos meus colegas do curso de Biblioteconomia, em especial à turma 2013/1 e à minha colega Amanda Marques, que disponibilizou seu tempo para ler alguns elementos do meu TCC.

Agradeço ao meu orientador, o Professor Valdir José Morigi, por me dar a oportunidade de pesquisar sobre algo que gosto tanto, e aos membros da banca, à Professora Martha Bonotto, por quem tenho uma profunda admiração e respeito, e ao não menos respeitável Luis Fernando Herbert Massoni.

Agradeço também a todos os professores do curso de Biblioteconomia e do Departamento de Ciências de Informação, por seus trabalhos e empenhos na formação de bibliotecários, em especial à Professora Sônia Caregnato, que teve grande papel na escolha do tema.

Agradeço aos membros de comunidades e fóruns *online* sobre *animês*, que contribuíram com sugestões de *animês* com personagens bibliotecários.

Agradeço às bibliotecárias Odete Baptista e Andréia Ziegler, que foram minhas chefes durante meus estágios do curso de Biblioteconomia.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a Camilla Custódio, que foi provavelmente a pessoa que mais me apoiou durante as horas de dificuldade durante a realização dessa pesquisa.

“O espírito sem limites é o maior tesouro do homem.”

Rowena Ravenclaw

RESUMO

Este trabalho apresenta representações sobre bibliotecários em quatro *animês* (animações japonesas). Identifica como se manifestam as representações dos bibliotecários nos *animês*, levando em conta o tema, o enredo e as formas de comunicação do *animê*, além das características físicas, psicológicas e sociais dos personagens bibliotecários. Contextualiza as teorias sobre cultura, representações sociais, de acordo com a teoria de Sergei Moscovici, informação e representações sobre bibliotecários. Utiliza metodologia qualitativa, de natureza básica, cunho descritivo e de procedimento documental. Conceitua os *animês*, dando um breve histórico e salientando sua importância na cultura japonesa. Usa ficha como instrumento de coleta de dados e quadros para síntese de elementos e conceitos empregados na análise. Enfatiza a importância da realização de novas pesquisas sobre as representações de bibliotecários em outras culturas. Disserta sobre as ancoragens observadas nos personagens bibliotecários dos *animês* analisados, realizando breves comparações entre a visão de bibliotecário do Oriente e a visão do Ocidente.

Palavras-chave: Bibliotecários em *animês*. Bibliotecários na cultura japonesa. Representações sobre bibliotecários. *Animês*. Representações sociais.

ABSTRACT

This research presents librarian representations on four *animés* (japanese animations). It identifies how librarian representations are manifested on *animés*, taking in consideration the theme, the plot and the *animés'* forms of communication, besides the physical, psychological and social characteristics of the librarian characters. It contextualizes the theories about culture, social representations, according to the theory of Sergei Moscovici, information and librarian representations. It utilizes a qualitative methodology, with a basic nature, being descriptive and having a documental procedure. It conceptualizes the *animés*, showing a brief historic and accentuating their importance on japanese culture. It uses a form as an instrument for data collection and charts for the synthesis of elements and concepts used on the analysis. It emphasizes the importance of the realization of new researches about librarian representations on other cultures. It discourses about the anchorages observed on the *animés'* librarian characters that were analyzed, performing brief comparisons between Eastern and Western visions about the librarian.

Keywords: Librarians on *animés*. Librarians on japanese culture. Librarian representations. *Animés*. Social representations.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação da raiva de Edward Elric em Fullmetal Alchemist: Brotherhood.....	42
Figura 2 - Representação do ambiente de raiva do personagem Edward Elric em Fullmetal Alchemist: Brotherhood.....	43
Figura 3 - Sheska se define como “lixo da sociedade” em Fullmetal Alchemist: Brotherhood.....	47
Figura 4 - Sheska “Desajeitada” em Fullmetal Alchemist: Brotherhood.....	49
Figura 5 - O bibliotecário Chibiki, de Another.....	53
Figura 6 - Kouichi comenta sobre Chibiki com sua tia em Another.....	54
Figura 7 - Perfil de Iku Kasahara em Library War.....	59
Figura 8 - Iku Kasahara dorme nas aulas de Biblioteconomia em Library War.....	60
Figura 9 - A falta de comunicação de Shiori em The World God Only Knows.....	66
Figura 10 - A visão da biblioteca de Shiori em The World God Only Knows.....	68

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 CULTURA, REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E INFORMAÇÃO	13
2.1 CONCEITOS, ORIGENS E CONEXÕES ENTRE OS TERMOS	13
2.2 REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS.....	28
3 METODOLOGIA	34
3.1 OBJETO EMPÍRICO: <i>ANIMÊ</i>	34
3.2 METODOLOGIA DE PESQUISA	37
3.3 CORPUS DE PESQUISA E COLETA DOS <i>ANIMÊS</i>	38
3.4 INSTRUMENTO DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS	39
3.5 LIMITAÇÕES DO ESTUDO	40
4 PERSONAGENS BIBLIOTECÁRIOS DOS <i>ANIMÊS</i>	41
4.1 FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD	43
4.1.1 Ambiente, tema e enredo.....	44
4.1.2 A personagem bibliotecária: Sheska.....	46
4.2 ANOTHER.....	50
4.2.1 Ambiente, tema e enredo.....	50
4.2.2 O personagem bibliotecário: Chibiki.....	52
4.3 LIBRARY WAR.....	56
4.3.1 Ambiente, tema e enredo.....	56
4.3.2 A personagem bibliotecária: Iku Kasahara	58
4.4 THE WORLD GOD ONLY KNOWS	61
4.4.1 Ambiente, tema e enredo.....	62
4.4.2 A personagem bibliotecária: Shiori Shiomiya	65
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS.....	72
APÊNDICE A – FICHA DE COLETA DE DADOS.....	77
APÊNDICE B – ELEMENTOS DE GANCHO (2002).....	78
APÊNDICE C – ELEMENTOS DE VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ (2008)	79

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se destina a investigar como os bibliotecários são representados na cultura e na sociedade japonesa, tendo como objeto de pesquisa os *animês*, mais especificamente os *animês* seriados exibidos na televisão. Através desses *animês* pretende-se ter uma compreensão mais profunda de como os japoneses veem o bibliotecário inserido em seu contexto profissional, social e cultural.

Pouco se fala de cultura Oriental no Ocidente, e menos ainda no Brasil. Parece algo muito distante e diferente, de difícil assimilação. No campo da Biblioteconomia, temos poucas informações sobre a cultura Oriental e as suas bibliotecas. A ênfase normalmente é na história das bibliotecas europeias, como a *British Library*, ou a famosa *Library of Congress*, nos Estados Unidos. O que sabemos de bibliotecas ou bibliotecários no Japão, ou até mesmo da cultura do Oriente em geral? O que sabemos sobre o funcionamento de uma biblioteca japonesa, e o papel dela nessa cultura? Que ações um bibliotecário japonês realiza na biblioteca? É um tema pouco explorado, o que é um tanto curioso, visto que um dos profissionais mais importantes da nossa área, Ranganathan, nasceu no Oriente.

As produções culturais ficcionais ou científicas de um determinado país permitem que se possa conhecer melhor a sua realidade. No Japão, as produções ficcionais midiáticas mais conhecidas são os seus desenhos, apresentadas no Ocidente como “*animês*”. Os *animês* podem ser considerados elos entre as culturas do Ocidente e Oriente na atualidade. No Brasil, a reprodução de *animês* como *Pokémon*, *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco*, nas últimas décadas, aproximou essas duas culturas tão diferentes.

Contudo, é necessário lembrar que os *animês*, embora possam representar uma cultura, são ficcionais. Não podem ser confundidos (como todas as obras de ficção) com a realidade. Entretanto, as obras ficcionais podem ser usadas para refletir sobre uma realidade cultural. Assim, através dos *animês*, podemos entender como os japoneses concebem o mundo e suas relações. No caso deste estudo, pretende-se compreender, através da análise das histórias ficcionais dos *animês*, como são construídas as representações de bibliotecários na cultura japonesa.

Eventos ao redor do Brasil têm mostrado o crescente interesse dos brasileiros em relação aos *animês* e à cultura japonesa. Um exemplo que demonstra esse crescimento é o Festival do Japão, que ocorre anualmente em Porto Alegre desde

2012, e que estabeleceu uma parceria com um evento para fãs de *animês*, o *Anime Buzz*, tendo um grande público em suas poucas edições até o momento. Já em São Paulo, onde há uma maior concentração de imigração japonesa, o evento *Anime Friends*, que existe desde 2003, costuma reunir um público consideravelmente grande. Ambos são eventos recentes, o que demonstra um crescente interesse dos brasileiros pelos *animês* e pela cultura japonesa em geral.

Tendo em vista todos esses elementos apresentados, levanta-se o seguinte questionamento: de que formas os bibliotecários são representados nos *animês*? Essa questão é fundamental para compreender a maneira como os bibliotecários são vistos pela sociedade japonesa e como estão inseridos dentro dessa cultura. E é através dos *animês* que se procurará ter um entendimento sobre as representações dos bibliotecários nessa cultura específica.

Sendo assim, o objetivo geral deste trabalho é compreender como se manifestam as representações sobre bibliotecários em *animês*, e os objetivos específicos são: a) caracterizar os *animês*, sua origem e sua importância na cultura japonesa; b) verificar as formas de comunicação utilizadas nos *animês*; c) identificar os temas abordados nas histórias dos *animês*; d) descrever os ambientes onde o enredo se passa nos *animês*; e) analisar os personagens bibliotecários nos *animês* selecionados; f) caracterizar os atributos físicos, sociais e psicológicos presentes nas representações de bibliotecários em *animês*.

Na primeira parte do estudo é feito um referencial teórico, abordando as principais teorias necessárias para a compreensão do trabalho. Por ser um estudo sobre representações sociais, que usa fontes de informação (*animês*) sobre determinada cultura, o referencial teórico aborda os conceitos de cultura, de Teoria das Representações Sociais e da teoria da informação. Também são apresentadas referências de representações profissionais, mais especificamente sobre bibliotecários.

Na segunda parte do estudo encontra-se a metodologia. Nessa etapa encontram-se as definições dos *animês* como objetos de estudo, e, também, um breve histórico, a abordagem metodológica, a apresentação do corpus de pesquisa, a maneira como foi feita a coleta dos *animês*, os instrumentos utilizados para a análise e as limitações do estudo.

Na terceira parte encontra-se a análise dos *animês*. Nela, quatro *animês* (e, conseqüentemente, quatro personagens) foram analisados de forma a atender os

objetivos do estudo, sendo que primeiro são descritas as formas de comunicação observadas nos *animês*, e posteriormente os *animês* e personagens são analisados separadamente.

Na última parte estão as considerações finais. É feito um panorama geral das formas como as representações foram manifestadas, mostrando as reflexões realizadas ao longo da análise. Destaca-se também a importância de mais estudos sobre o papel do bibliotecário, tanto no Brasil quanto em outros países.

2 CULTURA, REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E INFORMAÇÃO

Nesta seção serão abordadas as apreciações e teorias-chave para a realização da pesquisa. Na primeira parte serão apresentados os conceitos de cultura, de representações sociais (de acordo com a teoria de Serge Moscovici), e de informação, sendo apontadas, logo em seguida, suas conexões e semelhanças. Por último, será dissertado sobre as representações a respeito das profissões, tendo como foco a profissão de bibliotecário.

2.1 CONCEITOS, ORIGENS E CONEXÕES ENTRE OS TERMOS

Cultura, representações sociais e informação estão indissociavelmente conectadas. Para processar uma representação, o indivíduo aplica os valores e as ideologias, dentre outros aspectos, de uma cultura específica. Essa cultura só poderá ser compartilhada e construída quando o indivíduo vive em uma sociedade, através da troca de informações e de conhecimentos. É importante compreender o que é uma cultura dentro de uma sociedade, como ela vai se relacionar com as representações sociais e qual é a importância da informação nesse meio. Antes de tudo, no entanto, é preciso entender como se forma uma sociedade.

Para Elias (1994), as sociedades são formadas pelas relações entre os indivíduos que a compõem. O autor utiliza uma analogia clássica de Aristóteles: a de uma casa de pedras. A casa não é um mero amontoado de pedras, o que seria uma visão um tanto simplista. Tampouco há alguma entidade metafísica que faça com que todas as pedras se unam. A casa se torna “casa” nas relações que as pedras exercem entre si. O mesmo acontece com o livro, que só faz sentido nas relações entre frases e palavras. É nesse mesmo esquema que indivíduos e sociedade se fundem: em um conjunto de relações e práticas. E essas relações têm suas próprias regras que vão além dos indivíduos.

Elias (1994) coloca essas relações em um conceito de rede: elos que ligam as pessoas umas às outras. O ser humano é um ser para os outros. Ele seria incapaz de desenvolver todas as suas capacidades sem a ajuda de outras pessoas. Os processos básicos de comunicação e linguagem, por exemplo, considerados culturais, só serão aprendidos através da prática, interagindo com outras pessoas. Dessa forma, o indivíduo só se individualiza em sociedade e se torna humano através de suas

relações com o grupo. Conceitos como “razão, consciência e ego”, não são substâncias presentes dentro de nós, mas funções dinâmicas que existem ao interagirmos com outras pessoas.

São nessas associações, conseqüentemente, que surgem as representações, as artes, os mitos, as religiões, a ciência, e, mais especificamente, os *animês*, objeto de estudo desse trabalho. É através dessas relações, dessa troca incessante de informações, que surgirá a cultura e as representações sociais. Esses termos precisam ser, primeiramente, definidos e contextualizados para que seja possível conectá-los.

Encontrar um consenso para a definição de cultura é uma tarefa complexa. Bauman (2012, p.16-17) destaca que a ambivalência da ideia de cultura surgiu, assim como a sociedade, através da “fusão” de duas ideias opostas: “A ideia de ‘cultura’ serviu para reconciliar toda uma série de oposições enervantes pela sua incompatibilidade ostensiva: entre liberdade e necessidade, [...] em suma, entre a autoafirmação e a regulação normativa.”. Ou seja, para determinar até que ponto podemos ter liberdade, uma “liberdade com restrições”. Para o autor, é mais importante como se usa a ideia de cultura do que o próprio conceito em si. Como a cultura foi conceituada em diferentes épocas e sociedades históricas, seria um erro tentar unificá-la em um único plano.

Dessa maneira, Bauman (2012) encaixa a cultura em três diferentes paradigmas: hierárquico, diferencial e genérico. No paradigma hierárquico, a cultura é a tentativa de atingir um estado de mente e de espírito perfeitos, com base na visão grega de aristocracia. Na modernidade, essa tentativa é vista como conhecimento. É o que acontece quando, por exemplo, as pessoas dizem que alguém “tem muita cultura”, algo muito presente no cotidiano. No paradigma diferencial, o que importará será a análise das diferenças entre as culturas de vários povos. E, por fim, no paradigma genérico, a cultura será algo bastante amplo, algo que torna o ser humano distinto de todas as outras coisas. É uma característica única do homem e de mais ninguém.

Uma visão que se aproxima mais das representações sociais é a de Lewis Cook que, de acordo com Laraia (2001), afirma que a primeira cultura iniciou quando o homem começou a produzir símbolos, ou seja, dotar objetos de significações. Essa significação é um dos processos essenciais quando se cria uma representação. Portanto pode-se afirmar que as representações sociais tenham começado junto com

a cultura, de acordo com as relações entre indivíduos das sociedades em que foram desenvolvidas.

Santos (1994, p. 15) apresenta a divergência entre as linhas evolucionistas e relativistas sobre cultura, porém, discordando de ambas:

A ideia de uma linha de evolução única para as sociedades humanas é, pois, ingênua e esteve ligada ao preconceito e discriminação raciais. Por outro lado, a relativização total do estudo das culturas desvia a atenção de indagações importantes a respeito da história da humanidade, como é o caso da constatação de regularidades nos processos de transformação dos grupos humanos e da importância da produção material na história dessas transformações.

Portanto, apesar de não haver uma “hierarquia de culturas”, devido à impossibilidade de estabelecer um critério objetivo para a avaliação delas, fazer uma total relativização da cultura impede uma análise crítica de processos históricos que a criaram e a modificaram. Esse fator também é importante ao analisarmos como culturas se influenciam entre si. Conforme aponta Santos (1994), a aceleração da interação entre grupos está fomentando cada vez mais trocas culturais, produzindo, dessa forma, uma civilização mundial. Tanto o aumento de comunicação quanto o aumento de interação vão promover também um desenvolvimento das representações sociais, que se situam majoritariamente no senso comum.

O processo de comunicação, como disserta Laraia (2001), também é essencial para o desenvolvimento da cultura. O ser humano desenvolve seus conhecimentos porque consegue comunicá-los através de gerações, o que outros animais não conseguem fazer. Dessa forma, acumulam-se ideias, que serão abstraídas e objetivadas através de representações e símbolos. Atualmente, há cada vez mais facilidade de comunicação e compartilhamento de saberes entre indivíduos, o que tende a acelerar contatos entre culturas diferentes e gerar cada vez mais representações.

Com a aceleração de contatos entre diferentes culturas, também surgem os conflitos entre elas. Huntington (1996) previa, na década de 90, que os próximos grandes conflitos não seriam políticos ou econômicos, mas culturais. O autor considera que, sendo algo tão “próprio” e amplo de nacionalidades, regiões, etc., a cultura é muito menos sujeita a modificações do que sistemas políticos e econômicos. Como exemplo, Huntington (1996, p. 27, tradução do autor) diz que: “Na antiga União

Soviética, comunistas poderiam se tornar democratas, ricos poderiam se tornar pobres e os pobres poderiam se tornar ricos, mas russos não poderiam se tornar estonianos e nem azerbaijanos poderiam se tornar armênios¹.”.

Contudo, as representações sociais, a cultura e até mesmo a sociedade são sensíveis a mudanças. Bauman (2012) apresenta, nesse sentido, a visão de Claude Lévi-Strauss, da cultura como possibilidades de escolhas. Embora essas escolhas sejam finitas, elas são, na prática, incontáveis. Todas essas possibilidades se ligariam em forma de uma matriz, podendo gerar até mesmo proposições contraditórias. As atividades humanas são estruturadas, mas essa estrutura não passa de uma abstração de todas as infinitas variações que essas atividades podem ter. Portanto, a identidade de uma sociedade e de uma cultura, diz Bauman (2012, p. 43), “[...] permanece pela mudança.”.

As características das culturas estão bastante claras: são dinâmicas, dependem da comunicação e da interação entre indivíduos e sociedades (troca de informações e conhecimento), desenvolvendo-se através delas, e dependem de processos históricos situados em determinados ambientes para continuarem existindo. Essas mesmas características conectarão a cultura com a informação e as representações sociais. Se a cultura se desenvolve através da comunicação de conhecimentos (ou seja, informações), a representação se desenvolve através da compreensão. Para entender melhor essa conexão, é preciso depreender a teoria das Representações Sociais elaborada por Serge Moscovici, pois é a principal fonte para entender o que é uma representação social, como ela se forma e para que ela serve. Dessa forma, é necessário analisar suas bases, tanto no campo da sociologia quanto no campo da psicologia.

Mora (2002) aponta três ideias que inspiraram a teoria de Moscovici: o conceito de etnopsicologia de Wundt, o interacionismo simbólico de Mead e as representações coletivas de Durkheim. Wundt foi o primeiro cientista a levar a psicologia à experiência prática em laboratório, realizando experimentos sobre processos cognitivos superiores ao homem. Já Mead realizou estudos que demonstram a importância dos signos e da comunicação. Durkheim apresentou o conceito de representação coletiva, diferenciando da representação individual, e estabeleceu as diferenças entre a

¹ Tradução de: “In the former Soviet Union, communists can become democrats, the rich can become poor and the poor rich, but Russians cannot become Estonians and Azeris cannot become Armenians.”

psicologia (indivíduos) e a sociologia (coletivo).

Arruda (2002) também destaca três outros autores que inspiraram a Teoria das Representações Sociais: Piaget, com seu trabalho sobre o pensamento infantil, que faz representações por meio de “recortagens e colagens”; Levy-Bruhl, que apresenta o pensamento místico e outras formas lógicas de se pensar o mundo; e Freud, que mostra como as crianças formam e internalizam suas próprias teorias sobre questões fundamentais para o ser humano. Moscovici se inspirou em diferentes autores, tanto da psicologia quanto da sociologia para formular a Teoria das Representações Sociais que, embora considerada como parte da psicologia social, transcende todas as disciplinas.

Moscovici (2011, p. 49) fala das representações coletivas de Durkheim e da diferença entre coletivo e social nesse contexto:

Para sintetizar: se, no sentido clássico, as representações coletivas se constituem em um instrumento explanatório e se referem a uma classe geral de ideias e crenças (ciência, mito, religião, etc.), para nós, são fenômenos que necessitam ser descritos e explicados. São fenômenos específicos que estão relacionados com um modo particular de compreender e de se comunicar – um modo que cria tanto a realidade como o senso comum. É para enfatizar essa distinção que eu uso o termo ‘social’ em vez de ‘coletivo’.

Desse modo, as representações coletivas de Durkheim são mais estáticas. Elas são uma espécie de entidade que existe na sociedade e que podem ser numeradas e explicadas. Já as representações sociais de Moscovici têm um caráter dinâmico e mutável, e são mais voltadas a explicar a gênese das representações através das relações e comunicações entre os indivíduos dentro de uma sociedade. Essas representações estarão sempre mudando de acordo com a cultura e a história do grupo.

Com essas bases estabelecidas, Moscovici, segundo Alexandre (2004), via de forma crítica os pressupostos funcionalistas e positivistas das teorias já existentes, visto que elas não explicavam outras realidades, ou seja, em outras dimensões. Portanto, para Moscovici era preciso ir além dos processos individuais, enquanto a teoria dominante tinha um foco individual nos comportamentos, fruto principalmente da tradição behaviorista, como relata Alexandre (2004, p. 125):

Na Psicologia, o conceito de representação social foi resgatado pela vertente sociológica da psicologia europeia. O estudo da representação social marca uma mudança no eixo tradicional das pesquisas em Psicologia Social, que se concentravam, principalmente, na tradição behaviorista (legado de Watson) de verificação de comportamentos observáveis. Durante muitos anos, os conteúdos implícitos do comportamento humano foram pouco trabalhados pela Psicologia por, supostamente, não estarem dentro do âmbito de estudo desta ciência. A corrente behaviorista detinha a hegemonia não só da Psicologia Social como em todas as áreas da ciência psicológica.

Assim sendo, com a teoria das representações sociais, o foco mudou do individual para o coletivo. As representações focam-se, como diz Jodelet (2001), na relação das pessoas com o objeto (esse objeto pode ser um indivíduo, um grupo, uma ideia, uma classe, etc.). A representação de um objeto seria um processo mental que serviria, assim, para preencher a sua ausência, ou seja, estando presente mesmo quando o objeto está fisicamente distante. Toda a relação estabelecida com o objeto também vai depender de outras atividades mentais, como percepção, memória, entre outras.

As representações sociais são definidas por Franco (2004) como elementos simbólicos expressados por palavras ou gestos, mensagens que estão vinculadas estreitamente ao contexto socioeconômico e cultural do indivíduo. Seguindo a mesma linha de pensamento, Jodelet (2001) acrescenta que as representações acontecem em uma relação tanto de simbolização quanto também de interpretação. Na simbolização, a representação toma o lugar do objeto, e na interpretação ela lhe confere significado.

Ao representarmos um objeto, de acordo com Moscovici (2011), nós tornamos familiar algo que não é familiar. Esse é o grande propósito da representação social: aproximar do sujeito algo que não lhe é familiar, algo que ele pode considerar estranho. Arruda (2002) exemplifica esse propósito ao falar das mulheres de baixa renda do interior da Paraíba, que veem a pílula contraceptiva como uma massinha podre que entope o canal da mulher. É uma maneira de compreender esse invasor desconhecido de seus corpos através de um universo familiar. Moscovici resgata o senso comum, o conhecimento popular, muitas vezes desprezado em comparação ao conhecimento científico.

Moscovici (2011) também apresenta três outras hipóteses sobre o motivo de criarmos representações. Embora o autor não concorde com elas, pois crê que elas

são muito gerais, ele afirma que não estão totalmente desprovidas de verdade. A primeira hipótese é a hipótese da desiderabilidade, que explica que as pessoas criam representações para ocultar ou expressar suas intenções. A segunda hipótese é a do desequilíbrio, em que as representações seriam compensações imaginárias para solucionar tensões psíquicas ou emocionais. E a terceira hipótese é a do controle, com as representações sendo criadas por determinados grupos para filtrar informações e controlar os comportamentos dos indivíduos.

O processo da formação de uma representação social divide-se em duas partes: ancoragem e objetivação. Moscovici (2011) define a ancoragem como uma classificação. Ao comparar o objeto com um protótipo, encaixamos o objeto em determinada categoria (mesmo que ele não se encaixe nela, nós o “ajustamos”, forçando seu encaixe) e isso nos permite ter uma aproximação com algo que nos é estranho. Jodelet (2001) complementa esse conceito, afirmando que a ancoragem serve a dois propósitos: situar o objeto em uma rede de significação, dando-lhe coerência, e inserir o objeto em um sistema nocional, isto é, incluir uma novidade no quadro de pensamentos já conhecidos. É importante também salientar que essa classificação não é uma maneira de rotular, e sim uma maneira de compreender as características do objeto.

Após a ancoragem surge a objetivação, que é mais atuante, quando a abstração feita é então materializada. Moscovici (2011, p. 71-72) descreve a objetivação como sendo o ato de “[...] reproduzir o conceito em uma imagem.”. Ou, como opina Franco (2004), é a transformação de uma ideia, conceito ou opinião em algo concreto. É onde se centralizará o núcleo da representação, e é como essa representação poderá se enraizar na sociedade. Por exemplo, a ideia de “bibliotecária” pode ser encaixada na mente em comparação com um protótipo já conhecido, de acordo com experiências anteriores e a cultura do sujeito. Após essa categorização, forma-se a imagem, que, em uma visão estereotipada, poderia ser uma senhora rígida, de coque, que usa óculos e pede por silêncio na biblioteca.

Entretanto, uma representação de um objeto não será uma cópia idêntica dele, exatamente pelo fato de o sujeito que faz o processo da representação estar inserido em um determinado contexto socioeconômico e cultural, e a representação refletirá esse contexto. Jodelet (2001) fala, dessa forma, do hiato entre o objeto e o seu referente, que pode ocorrer de três maneiras: a distorção, quando os atributos do objeto se encontram acentuados ou minimizados, de acordo com um contexto

específico; a suplementação, quando se acrescenta ao objeto características que ele não possui; e o desfalque, onde há a retirada de atributos que pertencem ao objeto.

Segundo Arruda (2002), Moscovici também demonstra a ocorrência das representações sociais através de duas esferas: o universo consensual e o universo reificado. O universo consensual seria onde as representações ocorrem com mais frequência, pois seria o universo dos amadores, um espaço democrático, onde todos podem falar igualmente de qualquer assunto. Moscovici (2011) destaca como ambientes clássicos do universo consensual os bares e os clubes. Já no universo reificado (ou científico), apenas os especialistas podem falar de determinados assuntos, o que se demonstra principalmente através da ciência, um espaço hierarquizado e com uma linguagem bastante específica entre os especialistas de cada assunto.

Jodelet (2001) também destaca a enorme importância da comunicação no processo de formação de representações sociais. De acordo com a autora, a comunicação é importante no sentido de emergência das representações, com destaque para a dispersão e distorção de informações sobre objetos, entre outras maneiras de emergência; no sentido de processo, que ocorrem na ancoragem e na objetivação; e no sentido das dimensões que as representações têm na conduta dos indivíduos (opinião, formação de estereótipos, etc.), tendo em vista principalmente os sistemas de comunicação midiáticos, que têm um alto poder de difusão das representações.

Esses estilos de comunicação, conforme relata Marková (2006), vão diferir de acordo com as regras, as tradições e a cultura do grupo. Um gênero de comunicação precisa ser reconhecido pelo grupo para existir, e depende também da linguagem, verbal ou não. Manifesta-se através de situações e linguagens típicas de um determinado grupo. No Japão, por exemplo, é normal fazer uma leve reverência ao agradecer ou cumprimentar alguém, ou uma reverência profunda ao se desculpar. Esse gesto típico provavelmente não seria compreendido em outra cultura.

Castro (2005) disserta sobre as três modalidades em que essa comunicação pode se manifestar: a difusão, quando o tema é tratado de forma “neutra” (embora a autora reconheça que não existe neutralidade no discurso) e que deixa uma margem de decisão para o leitor ou receptor; a propagação, quando há uma tentativa de fusão de ideias opostas, para propor uma uniformização em torno de uma determinada doutrina; e, por fim, a propaganda, que fará a defesa de uma ideia em oposição à

outra, tendo uma função reguladora. Esses estilos podem ser notados tanto ao serem institucionalizados, através da imprensa ou de outros meios, como também nas relações interpessoais do universo consensual.

O *animê*, considerado um filme seriado, objeto empírico desse trabalho, tem uma grande contribuição na difusão de representações. Com isso, contém meios de comunicação e uma linguagem própria, através de determinadas técnicas, que é aceita e compreendida por aqueles que o assistem. Visto que as realidades ficcionais se relacionam com as realidades culturais, esses meios de comunicação podem mostrar, também, as formas de comunicação de um determinado grupo representado no trabalho ficcional. É comum, nos *animês*, os personagens também se curvarem ao pedirem desculpas, mesmo que o *animê* não se passe no Japão.

Além de poder refletir (melhor dizendo, traduzir) uma dada realidade cultural, o ficcional também tem grande influência sobre o conhecimento científico, e não só sobre o senso comum (o universo consensual de Moscovici). Laplantine e Trindade (1997) dão o exemplo do escritor francês Julio Verne, que, em seu livro *Vinte Mil Léguas Submarinas* pode ter previsto, ou até mesmo inspirado a criação do submarino. Legros et al (2007) apresentam um vasto panorama de mitos listados pelo autor Abraham Moles que tiveram influência em invenções científicas, como, por exemplo, o mito de Ícaro, que empurra o homem para o domínio do céu.

Outro exemplo interessante da conexão entre real-ficcional é a figura dos monstros na ficção e sua relação com determinados folclores. Em Hollywood, os dois monstros mais conhecidos são King Kong, o gorila gigante que ataca Nova York, e o Godzilla, uma espécie de dinossauro gigantesco que atacou Tóquio. De acordo com Legros et al (2007), King Kong, lançado pela primeira vez em 1933, representaria a Grande Depressão que atingiu o povo americano entre 1929 e 1933, enquanto Godzilla, lançado pela primeira vez em 1954, evocou o medo ainda presente das bombas atômicas lançadas sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki (no filme, o próprio Godzilla é criado por uma explosão nuclear).

Vieira (1997) também menciona o acordo ficcional, um acordo informal entre o leitor (ou receptor) e o narrador (ou ator). Através desse acordo, o receptor do que está sendo narrado finge que todos os fatos da narração aconteceram realmente, embora, no fundo, saiba que é uma história imaginária. Se o receptor/leitor romper o acordo, interpretando de maneira real acontecimentos do mundo ficcional, ele assume

o papel de leitor ingênuo (ou pragmático), não reconhecendo as fronteiras entre o que é real e o que é ficção.

Também há a importância de salientar que o ficcional e as narrativas não se restringem apenas ao meio artístico (teatro, literatura, etc.). Goffman (2002) demonstra como assumimos papéis ficcionais em nosso próprio cotidiano, ao exercermos nossos papéis sociais, nossas profissões. Em todos esses meios nós interpretamos um papel para um determinado público, podendo tanto agir para agradar ao público como para iludi-lo (tendo em mente, muitas vezes, o próprio bem-estar do público) ou mesmo ignorá-lo. Nesse mesmo sentido também contribuem Legros et al (2007, p. 189), dizendo que “A vida cotidiana realça as condutas que apelam a imaginários particulares.”.

Embora essa conexão de ficção, real e imaginário, esteja evidente, o “real” é algo de difícil conceituação, sendo algo muito discutido no campo metafísico da filosofia. Oliveira (2009) fala sobre as realidades múltiplas, visto que há maneiras diferentes de percepção de um objeto ou coisa. Contudo, entre essas realidades múltiplas, há as realidades instituídas, ou seja, realidades sobrepostas de acordo com o interesse de um grupo dominante. E isso acaba se refletindo no ficcional, como podemos ver nos protestos sobre a falta de representação de negros e mulheres no cinema; até mesmo um filme sobre deuses africanos, como *Deuses do Egito*, contém mais atores brancos do que negros.

Há ainda que se destacar que a formação desse sistema de conhecimentos compõe uma das características mais importantes das representações sociais: o dinamismo. Mora (2002) demonstra esse dinamismo ao estabelecer uma comparação das representações sociais com os mitos e as tradições. Como as representações sociais fazem parte de um sistema complexo em constante alteração, elas não podem criar raízes e se tornarem tradições. Essa característica é de essencial importância em uma análise das representações sociais, já que é necessário analisar não só o conhecimento e a cultura produzidos pelo grupo, mas a contextualização desses elementos em sua própria história.

Outro aspecto a ser considerado é como e onde as representações se manifestam depois de formadas. Elas surgem espontaneamente em nosso cotidiano, e também podem, como destaca Goffman (2002), variar de acordo com o público. Representamos papéis ao interagirmos com as pessoas, inclusive quando exercemos nossas profissões. Nós agiremos de maneira diferente, portanto, de acordo com o

público ao qual nos dirigimos. Não falaremos com nosso chefe da mesma maneira que falamos com familiares e amigos íntimos, por exemplo. Inseridas no cotidiano, essas representações dão uma impressão de realidade, que pode ser facilmente quebrada pelos erros do “ator”. Há um jogo de relações entre indivíduos, sempre presente, da mesma maneira que está presente na cultura.

Nesse mesmo sentido, apresenta-se o conceito de *habitus*, definido por Domingos Sobrinho (2000) como um esquema de percepções criado por um grupo ao longo de suas experiências, dando uma conformidade e uma constância de práticas e ações desenvolvidas ao longo do tempo. Outra de suas características é a de ser, como afirma Domingos Sobrinho (2000, p. 118), “[...] espontaneamente orquestrada [...]”, ou seja, é formada de maneira natural pelo grupo, muitas vezes inconscientemente, sem que ninguém tenha controle sobre elas.

Esta definição de *habitus* está relacionada com o conceito de representações sociais, entendido por Domingos Sobrinho (2000, p. 119) como “[...] uma forma de conhecimento socialmente elaborado e partilhado tendo um objetivo prático e concorrendo à construção de uma realidade comum a um conjunto social.”. Desta forma, também serviria como orientação de ações e práticas, o que se aproxima muito da concepção de cultura de Lewis Cook. Toda representação, por conseguinte, está ligada a esse esquema coletivamente formado. É importante também notar que é um sistema em constante formação, pois todo o conhecimento gerado por um grupo é interminável e constante.

Enfim, destaca-se que as representações sociais estão muito mais presentes do que as percebemos. São processos mentais e culturais que podem ser explicados através de várias páginas, mas que passam tão rápido por nossas mentes que muitas vezes sequer os notamos. Essa produção incessante de imagens e de novos conhecimentos está diretamente ligada com a maneira que as informações são produzidas e com contextos socioculturais, conforme veremos a seguir.

Assim como cultura, o termo “informação” possui muitos significados em variadas áreas, não apenas na Ciência da Informação. O termo tem ganhado mais destaque nos últimos anos devido ao rápido surgimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante TICs) que causaram inúmeras mudanças sociais, políticas e culturais ao redor do mundo. Nesse sentido, cresceram também os estudos sobre o que é informação, como ela é utilizada e/ou manipulada e quais as maneiras de se lidar com ela.

Ao lidarmos com informação, estamos diante de um termo muito polivalente. Capurro e Hjørland (2007) apresentam muitos trabalhos de diferentes disciplinas que tentam definir o que é informação. Os autores, no entanto, lembram que conceitos teóricos não devem ser avaliados pela sua “veracidade”, e sim pela sua utilidade dentro de uma determinada teoria. Não existem, portanto, conceitos verdadeiros ou falsos para um termo como “informação”. Seguindo essa linha de pensamento, entre tantas caracterizações da informação, faz mais sentido escolher entre as que se relacionam melhor com as concepções definidas de cultura e representações sociais.

Capurro (2003) define três paradigmas de forma a compreender o conceito de informação: o paradigma físico, que a informação é um objeto passado de um emissor para um receptor; o paradigma cognitivo, que aborda a informação no sentido de como ela é trabalhada, através de aspectos cognitivos e mentais dos seus usuários; e, por fim, o paradigma social, que situa o usuário (sujeito) em um contexto sociocultural do qual ele não pode ser separado. Araújo (2010) acrescenta que esses três paradigmas não se opõem um ao outro, mas se complementam. Ou seja, um responde às perguntas que o outro não poderia explicar.

O paradigma social surge, de acordo com Araújo (2010), no início dos anos 90, mesma época da popularização da internet. Não é coincidência, portanto, que tenha surgido no ápice do desenvolvimento das TICs. Capurro e Hjørland (2007, p. 162) afirmam que “[...] a tendência tem sido de re-humanizar o conceito de informação; isto é, colocá-la no contexto cultural.”. A informação dependeria, então, de um contexto, deixando de ser algo meramente físico e passando a ser social. É nesse sentido que ela vai se relacionar com a cultura e com as representações sociais, e é nesse sentido que ela será analisada neste trabalho.

Nessa visão social é que Barreto (1994) apresenta o conceito de informação como estrutura, um elemento que tem influência direta na mente do indivíduo e na sociedade. Sua finalidade seria, portanto, gerar conhecimento que transformará o indivíduo e a sociedade em que vive. Ela depende, desse modo, de relações humanas, só existindo quando é percebida. É o que fará a diferença, também, entre um humano e um computador. Embora um computador possa, por exemplo, calcular rapidamente lances de um jogo de xadrez através de dados de partidas anteriores e executar o movimento melhor calculado, ele não sabe (ou melhor, não percebe) que está jogando xadrez.

Frohmann (2008), utilizando conceitos do filósofo francês Michel Foucault, fala da materialidade e do poder da informação através da documentação como sendo fundamental para seu caráter social. Embora Foucault fale de enunciados, e não de documentação, sua análise é útil para perceber o impacto social da informação (ou melhor, sua energia), que cresce conforme os documentos vão sendo institucionalizados. É importante perceber que essa materialidade não se refere à existência física do objeto (livro, revista, jornal, etc.), mas de acordo com seu poder de criar efeitos. O autor também destaca a materialização da informação através de tecnologias, em especial os documentos digitais, que têm um poder alto e grande velocidade.

Para dar um exemplo claro de como a informação obtém mais “poder” ao ser institucionalizada, Frohmann (2008, p. 24) disserta sobre os registros psiquiátricos:

Um registro psiquiátrico autenticado legalmente tem mais peso, mais massa e mais inércia – ele é mais firmemente estabilizado – do que outro registro psiquiátrico que ainda não migrou para a arena legal. E até mesmo registros psiquiátricos que nunca migraram para a arena legal ganham peso e massa simplesmente por estarem sujeitos a uma divulgação legal – como fica evidente quando são comparados a uma rede social hipotética em que os registros psiquiátricos não se entrecruzam com as instituições legais. Esse exemplo pretende sugerir o tipo de pesquisa relevante para investigações sobre a materialidade da informação. Essa materialidade se revela quando se rastreia a vida institucional dos documentos.

Dessa maneira, através de instituições e/ou tecnologias, que surgem através de relações sociais, a informação ganhará o seu caráter social, o seu poder. Por estar inserida nas práticas sociais, Marteleto (2003) mostra o conceito de informação em movimento, que está sempre fluindo, de maneira incessante, em nosso cotidiano. Não como um objeto físico classificável, imóvel, que existe independente de seu uso, mas como produto de interações humanas.

É impossível, pensando dessa forma, dar um conceito claro de informação, porque vai depender da sua utilidade, por quem e em que contexto sociocultural será usada. Como apontam Capurro e Hjørland (2007), uma pedra pode ser uma informação, mas ela trará informações diferentes se quem analisá-la for um geólogo ou um arqueólogo. Por isso os autores também apontam a importância da representação da diversidade de assuntos em bases de dados diferentes. E é nessa

interpretação social da informação, compreendendo o usuário e o contexto em que ele vive, que o bibliotecário precisa trabalhar.

A informação é trabalhada, conseqüentemente, de forma interdisciplinar, conforme discorrem Capurro e Hjørland (2007), pois várias disciplinas fazem uso dela e cada uma terá uma informação diferente. Frohmann (2008) destaca, dessa forma, uma importante tarefa para os profissionais que trabalham com informação: conciliar os estudos desse fenômeno com o estudo de práticas sociais, das realidades econômicas, políticas e culturais. A informação poderia ser vista também como transdisciplinar, ou seja, estando além de estruturas disciplinares.

O que vai definir a informação, assim sendo, não é somente o conceito de informação em si, mas quem são os sujeitos e quais são os mecanismos que a processam, como demonstram Capurro e Hjørland (2007, p. 176), ao explicarem a perspectiva de Benny Karpatschhof:

Karpatschhof não explica fenômenos psicológicos ou sociológicos através de princípios físicos e biológicos. Ele não considera a informação como uma coisa ou como algo objetivo. Ele nos força a olhar para os muitos tipos diferentes de mecanismos em diferentes níveis de evolução e cultura que se desenvolveram para discriminar certos tipos de sinais. Em outras palavras, ele nos força a mudar a perspectiva de olhar a informação como um objeto para focalizar os mecanismos subjetivos que são responsáveis pela discriminação, interpretação ou seleção. O que distingue as diferentes teorias da informação é, portanto, não apenas o conceito de informação em si. É, em grau mais elevado, a natureza do mecanismo de liberação (ou mecanismos de processamento da informação), os seletores ou intérpretes.

Resumindo, é preciso estudar a informação sob um aspecto social e cultural. É preciso analisar como ela é transmitida e fixada através de relações sociais em uma determinada cultura; de como ela é formada e compreendida através de representações. Dessa maneira, as conexões entre cultura, a Teoria das Representações Sociais e as teorias e conceitos sobre informação podem ser explicitadas.

Conforme visto, as três ideias (cultura, representações sociais e informação) têm a mesma gênese: relações sociais, interações entre indivíduos em uma sociedade. Sendo assim, apresentam visíveis semelhanças e ligações entre si, em relações históricas que mostram que, inclusive, uma não pode existir sem a outra, embora as

teorias surjam em períodos diferentes. As similaridades são notáveis até mesmo nas mudanças de paradigmas de cada campo ao longo de sua história: começam com um paradigma individualista (evolucionista, no caso da cultura), que observa um sujeito isolado e objetivo, até surgirem paradigmas que destaquem a multiplicidade e diversidade das relações entre os sujeitos que constituem o conceito.

Por terem a mesma gênese, nota-se outra característica que as três concepções têm em comum: sua dinamicidade, como destacado por vários autores. Cultura, representações sociais e informação são muito receptivas a mudanças, visto que dependem de relações sociais que mudam constantemente através de processos históricos. Nem mesmo o chamado “conhecimento científico” é totalmente estável. E, como destacado, com a aceleração da comunicação entre diferentes sociedades, a tendência é que esses três conceitos tenham sua dinamicidade cada vez mais catalisada.

A Teoria das Representações Sociais de Moscovici surgiu como um “resgate” ao senso comum, ou seja, como o conhecimento é construído em sociedade e como ele afeta e é afetado pela cultura. O paradigma social da informação, como relatam Araújo (2010) e Capurro (2003) com base numa mesma ideia: a informação como um fenômeno construído socialmente. A informação, assim como a representação social, se constrói em uma relação de um indivíduo, dentro de um contexto sociocultural, com um objeto (outro indivíduo, uma ideia, etc.), passando, é claro, por um processo cognitivo.

Jardim (1996, p. 22) apresenta uma noção de representação em que a palavra “representações” pode ser trocada por “informações” sem perda de significado:

[...] representações só têm existência completa quando alguém as está usando, lendo ou assistindo, ou escutando e, assim, completando a comunicação através da interpretação dos resultados e da construção para si próprio da realidade que o produtor pretendeu mostrar; [...]

Tanto a informação quanto a representação estão dentro de um contexto de comunicação. Os trabalhos ficcionais aqui analisados, por exemplo, são tanto uma fonte de informação quanto uma representação de uma determinada profissão dentro de uma cultura específica. Fazem parte dos meios de comunicação, importantes para a criação de representações sociais, mencionados por Jodelet (2001). A comunicação,

a transmissão de conhecimentos, como nos lembra Laraia (2001) também é o conceito chave para a existência de uma cultura, diferenciando o ser humano de outros animais.

O processo cognitivo que ocorre com a informação e a representação social também está relacionado. Uma das funções do bibliotecário é a de classificar a informação, o que é, se levarmos em conta o conceito de Moscovici (2011), basicamente, realizar uma ancoragem. Conforme diz Frohmann (2008. p. 28), “Em termos gerais, não pode haver informação sobre algo de um tipo X se este tipo não existir.”. Por consequência, não pode haver informação sem ancoragem. Como exemplifica o autor, embora houvesse pessoas que praticavam a atividade sexual com parceiros do mesmo sexo, o “tipo” homossexual só surgiu muito mais tarde. Se a informação passa pelo processo de ancoragem e também, pelo visto, de objetivação, quando ela é materializada, então poderíamos afirmar até mesmo que a informação é uma representação.

Em suma, cultura, representações sociais e informação são definições que estão ligadas desde a sua origem. Conectam-se tanto pelas ideias similares, pelos processos de formação, e até mesmo pelo histórico de seus paradigmas teóricos. Por serem conceitos multidisciplinares ou interdisciplinares, talvez até mesmo transdisciplinares, podem ser trabalhados a partir de diversos pontos de vista, não apenas a partir das disciplinas das ciências sociais ou da Ciência da Informação. Novos estudos nesse sentido são, portanto, importantes para manter esse caráter integrador entre os vários campos do conhecimento.

2.2 REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS

Vivemos na chamada Sociedade da Informação. Temos uma enorme conexão com o mundo e uma grande consciência de estarmos inseridos em um grupo social que compartilha informações vinte e quatro horas por dia. Nesse novo contexto, o bibliotecário, como profissional que trabalha com informação e comunicação, sofreu uma grande mudança em seu perfil profissional e social. É nesse dinamismo presente nas representações sociais que o bibliotecário tem tido seu perfil moldado e readaptado às necessidades da sociedade atual, com suas novas exigências e tecnologias.

A visão mais tradicional do bibliotecário, que muitas vezes perdura até hoje, é, como denotam Silva e Morigi (2008), de um guardião da memória escrita. É uma construção, como também mostra Crippa (2009), que vem desde a antiga biblioteca de Alexandria, do mito de que o bibliotecário guarda uma biblioteca que poderia conter todos os saberes da humanidade, uma visão que ainda perdura no imaginário coletivo. No entanto, com o surgimento de novas tecnologias, o bibliotecário tem sofrido uma “crise de identidade”, ou seja, uma mudança de paradigma, para muitos de difícil adaptação.

A identidade profissional, como relata Walter (2004), seria um conjunto de características que tornam um profissional reconhecível, além de valores, ideais, habilidades e propósitos, entre outros aspectos em comum. Souza (2004) complementa dizendo que essa mudança de identidade do bibliotecário se deve principalmente a uma variação de funções. Essa modificação se deu principalmente na década de 90, com o surgimento de novas tecnologias, mas afetou todas as profissões, não apenas o bibliotecário. Entretanto, Walter (2004) não vê essa alternância de identidade como algo negativo, visto que as novas tecnologias surgem para facilitar o trabalho do profissional e não o atrapalhar. Sistemas computadorizados ajudam muito o bibliotecário nos processos de catalogação, e até mesmo nos de empréstimo e devolução.

Essa ideia de identidade se encontra muito ligada ao conceito de *habitus*, trazido por Domingos Sobrinho (2000). Sendo muito antiga, a profissão de bibliotecário produziu, ao longo do tempo, esquemas de percepção, pensamentos e ação, através de experiências profissionais. Esse conjunto de práticas que o autor denomina de *habitus* assegura a constância de ações do grupo, formando assim a sua identidade profissional. As representações formadas sobre bibliotecários seriam, dessa forma, a materialização desse *habitus*.

Nesse mesmo sentido, Jardim (1996) disserta sobre o trabalho de Erving Goffman, em que, através de metáforas teatrais, mostra como as representações sociais são formadas através de uma repetição de movimentos do indivíduo (“ator”) para o seu público (no caso do bibliotecário, usuários), um conceito que encontra bastante similaridade com o *habitus*. Goffman (2002) também destaca que o público espera um caráter de ineditismo, mesmo que os movimentos sejam repetidos. Dessa maneira, na profissão de bibliotecário, o profissional deve se manter atento para não

“automatizar” sua relação com o usuário, ou seja, não tratar os usuários sem levar em conta seus aspectos cognitivos e sociais.

Todavia, no contexto brasileiro, Rubi, Euclides e Santos (2006) apontam que as mudanças já vinham acontecendo desde a década de 70, quando foram criados os primeiros cursos de pós-graduação em Biblioteconomia. Na década seguinte ocorreram reformulações de currículos, colocando o ensino de Biblioteconomia através de uma abordagem multidisciplinar, que tentava equilibrar abordagens técnicas e humanistas na formação do profissional. Essas mudanças ocorridas no contexto da Sociedade da Informação, segundo as autoras, apresentam um forte contraste com o que era o perfil do profissional ideal no Brasil em 1915, quando a Biblioteca Nacional instituiu o primeiro curso, em que se buscava um bibliotecário erudito e guardião dos livros.

Entretanto, o que seria essa Sociedade da Informação que tanto mudou a vida do bibliotecário? Segundo Nina (2008, p. 106):

[...] entende-se sociedade da informação como um ambiente socioprofissional transformado pelos vários aspectos contemporâneos que envolvem a informação. Dentre estes aspectos, salienta-se a globalização da economia de mercado, que provocou uma acirrada competição entre as organizações, em busca de mercados e de clientes. Também, a explosão informacional aliada à expansão tecnológica que propicia o aumento da capacidade de acesso e uso da informação com: novos recursos de telemática (*software, hardware, tecnologias de acesso, etc.*); novos meios e equipamentos de comunicação (*CPU, laptops, impressoras digitais, etc.*), e; novos suportes de informação (*disquete, CD-ROM, arquivos on line, dvd, pen-drive, etc.*).

Ou seja, a ferramenta do bibliotecário deixou de ser apenas o livro, o papel, e ele então passou a utilizar novas tecnologias em seu contexto profissional. Essa mudança também tem impacto na relação do bibliotecário com o usuário. A comunicação e as relações interpessoais tornam-se fundamentais nessa nova construção. Santos (1996) aponta estudos que mostram instituições internacionais, como na França e em Porto Rico, definindo um novo perfil do bibliotecário, e em todos esses perfis a habilidade de se comunicar é tida como fundamental. Isso demonstra que essa tendência à construção de uma nova identidade parece ser global.

Ainda assim, muitas narrativas ficcionais, tanto antigas quanto as mais recentes insistem em formar uma representação do bibliotecário como uma espécie de

guardião dos livros ou da memória, ao invés de um mediador utilizando métodos eficazes de comunicação. Crippa (2009) faz uma análise de diversas obras ficcionais da literatura e do cinema, e demonstra alguns personagens que atuam nesse sentido, como Vox, do filme *A Máquina do Tempo*, que atua como guardião da memória após um apocalipse; Isaac, de *La Sombra del Viento*, que é descrito justamente como uma mistura de Carão e o bibliotecário de Alexandria (embora ele ajude o usuário a se localizar na biblioteca); e a bibliotecária de *Star Wars – O Ataque dos Clones*, que, ao falhar na busca de um planeta na base de dados, informa ao usuário sobre a impossibilidade da existência desse planeta, negando-se a acreditar que o sistema esteja incompleto.

Apesar disso, os próprios bibliotecários têm consciência de uma mudança em seu perfil, como denotam Silva e Morigi (2008), que questionaram bibliotecários de diversas partes do Brasil, e, dentre as características apontadas como necessárias ao profissional da biblioteconomia brasileiro, destacaram também a habilidade de se comunicar, de se relacionar com as pessoas, e até mesmo o bom humor. Com a consciência da necessidade de uma nova identidade profissional, o dinamismo das representações sociais permitirá aos bibliotecários terem representações mais positivas na sociedade.

Ao dissertar sobre a necessidade de comunicação e interação com o usuário, Souza (2004, p. 100) aponta como ela também ajuda a formar essa nova identidade do bibliotecário:

[...] a identidade profissional não existe como um traço estático, cristalizado, ela é um raio de luz rebrotando permanentemente de um ponto de origem. Esse ponto de origem é o grupo profissional, porém cada ação que realiza, a cada momento, é interpretada singularmente pelo seu interlocutor ou usuário. A identidade profissional só se realiza e cada vez – milhões de vezes – pela presença do usuário que só existe na relação e em cada relação que se estabelece.

Nesse sentido, da mesma maneira que as relações entre indivíduos formam identidades sociais, a relação do bibliotecário com seu público influenciará na formação de sua identidade profissional. O foco muda, dessa maneira, do livro, do documento, para o usuário, do material para o social. Há, porém, um conjunto de fatores políticos, econômicos e culturais intrínsecos a essa relação, de acordo com o ambiente em que bibliotecário e usuário vivem e que deve ser levado em conta para

compreender de forma mais ampla a formação de representações e identidades profissionais nesse âmbito.

Embora os bibliotecários reconheçam a necessidade de uma mudança de paradigmas, no Brasil os próprios profissionais muitas vezes ainda correspondem à representação antiga de bibliotecário “guardião dos livros”. Walter e Baptista (2009) apontam, em sua pesquisa, que a maioria dos bibliotecários escolheu a profissão devido a um “gosto pela leitura”, e não por um interesse pela profissão em si ou por atender aos usuários. Além disso, embora os bibliotecários possam atuar em diversas áreas do mercado que trabalhem com a informação, a esmagadora maioria dos bibliotecários pesquisados permanece trabalhando exclusivamente no ambiente da biblioteca.

Ainda no contexto brasileiro, Santos (1996, p. 7) acrescenta que “Uma pequena (e gloriosa) parcela consegue empatia e receptividade no trato com os usuários. Outros tantos, lamentavelmente, não apresentam uma atitude de ‘servir à sociedade’ [...]”. Embora o texto seja da década de 90, a situação não parece ter se alterado atualmente, como demonstra a pesquisa de Walter e Baptista (2009), que também aponta um grande aumento da exigência dos usuários, e que também a grande maioria dos bibliotecários permanece em atividades como a catalogação, a classificação e a pesquisa, e poucos bibliotecários relatando atividades de contato direto com o usuário.

Silva e Morigi (2008) apontam ainda outros aspectos nessa (falta de) relação com o usuário. Os autores apontam um descaso do Estado com o setor público, que é o que deveria atender uma parcela maior de usuários, além da cultura brasileira, pouco voltada para a estimulação da leitura. Essa visão encontra apoio em Walter e Baptista (2009), que apontam os bibliotecários da esfera pública e da esfera escolar entre os que têm os menores salários dentre as áreas de atuação profissional, bem como os que mais veem negativamente a sua profissão e a sua formação acadêmica.

Essa visão negativa, contudo, não se reflete necessariamente em outros países. Em pesquisa realizada com mais de catorze mil pessoas do Reino Unido, o site YouGov (2015) aponta que a profissão de bibliotecário, mesmo não sendo uma das mais bem remuneradas, é a segunda profissão mais desejada pelos britânicos, atrás apenas da de escritor. A posição de bibliotecário encontra-se até mesmo na frente de profissões consideradas prestigiadas, como médico e advogado. Esse tipo de informação reforça a necessidade de mais pesquisas que mostrem a realidade cultural

do bibliotecário em outras nações além do Brasil, pois nossa representação da profissão não necessariamente é a mesma em outros países.

Por fim, conclui-se que a profissão de bibliotecário construiu um conjunto de experiências e práticas muito claro em sua história, mas que sofreu uma grande mudança através das tecnologias, colocando em xeque a identidade profissional, formada por esse conjunto. Conforme a profissão for se adaptando às novas necessidades e exigências dos usuários, um novo grupo poderá ser formado e, conseqüentemente, uma nova identidade.

3 METODOLOGIA

Esta seção apresenta a metodologia do trabalho. Primeiramente, foi apresentado o conceito de *animê*, objeto empírico do trabalho, destacando suas principais características, além de um breve histórico. A seguir, apresenta-se a metodologia da pesquisa em si, sua abordagem, sua natureza, seus objetivos e seus procedimentos. Em seguida, é mostrado o corpus de pesquisa, ou seja, os *animês* analisados, e de onde foram coletados. Por último são explicados os procedimentos metodológicos, ou seja, os instrumentos para a coleta de dados e os métodos utilizados para a análise.

3.1 OBJETO EMPÍRICO: ANIMÊ

Animê, sendo uma palavra estrangeira, é um termo que pode ter diferentes significados, dependendo do contexto cultural em que ele é colocado. Embora se relacione automaticamente *animê* com o Japão, não é um termo de origem japonesa, e não tem o mesmo significado no Brasil que tem no Japão. Na língua japonesa, há um alfabeto especial utilizado para escrever palavras ou nomes que não sejam originais da língua japonesa, chamado *katakana*. A expressão “*animê*” é escrita em *katakana*, o que demonstra que sua origem é estrangeira.

Quanto à origem do termo *animê*, Sato (2007) disserta que é uma abreviação da expressão *animation*, da língua inglesa, pronunciada pelos japoneses, com sotaque, *animeeshon*. Esta tese é corroborada por Napier (2001, p. 5, tradução do autor), argumentando que “[...] *animê*, uma abreviação japonesa da palavra inglesa *animation*².”. Dutra (2006) ainda destaca que, embora a palavra não seja acentuada na língua japonesa, ela leva o acento circunflexo na língua portuguesa para que não seja confundida com a conjugação do verbo animar.

Brito e Gushiken (2011) relatam que o *animê*, no Japão, tem o significado de desenho animado, seja ele produzido no Japão ou em países estrangeiros. Contudo, no Brasil, *animê* se refere especificamente a animações japonesas, ou seja, enquanto para brasileiros os *animês* seriam *Dragon Ball*, *Pokémon*, *Cavaleiros do Zodíaco*, entre outros, para os japoneses, além desses, também seriam considerados *animês*

² Tradução de: “[...] anime, a Japanese abbreviation of the English word “animation.”

animações como *Rei Leão*, *Frozen* e *Aladdin*. Neste trabalho, os *animês* serão considerados especificamente como as animações produzidas no Japão.

Conquanto, Napier (2007, p.6, tradução do autor) vai além do conceito tradicional de que *animês* seriam apenas animações japonesas, refletindo que “Definir animês simplesmente como 'desenhos japoneses' não dá o sentimento de profundidade e variedade que compõem o meio³”. Ou seja, as animações japonesas têm características próprias que as distinguem das demais animações, seja na narrativa, seja nas formas de linguagem, seja na parte estética, o que as coloca em um patamar único. As diferenças entre animações como *Bob Esponja* e *Dragon Ball* são tão claras quanto as diferenças entre os quadrinhos ocidentais e os japoneses (doravante mangás).

Entre as características estéticas e de linguagem que podem ser ressaltadas como próprias dos *animês*, Peret (2009, p. 1) aponta:

Os códigos próprios de linguagem do mangá e do anime incluem: o tamanho e formato dos olhos; a proporção entre cabeça, corpo, braços e pernas; os artifícios de imagem usados para dar expressão emotiva aos personagens têm códigos próprios que são facilmente reconhecíveis: rubor nas faces (interesse romântico), gota d'água ao lado do rosto (constrangimento), olhos esbugalhados e dentes pontiagudos (ataque de raiva), nervos estilizados na testa (raiva) etc.

Todas essas características contribuem para uma compreensão maior das emoções dos personagens, e que inexistem (combinadas) em animações fora do Japão. Elas também estão intimamente ligadas com o desenvolvimento histórico da produção de *animês* no país, com forte influência americana, principalmente no período após a Segunda Guerra Mundial. Deve-se também levar em conta que nem todos os *animês* possuirão todas essas características, devido à sua enorme variabilidade.

É importante também salientar os formatos dos *animês*, que, de acordo com Brito e Gushiken (2011), dividem-se em três: os filmes (longas e curtas-metragens), os *animês* seriados, divididos em capítulos, exibidos na televisão, e os OVAs, sigla para *Original Video Animation*, que representam animações não exibidas na televisão e vendidas apenas em DVD. Elas podem ser produzidas tanto em forma de filme como

³ Tradução de: “To define anime simply as “Japanese cartoons” gives no sense of the depth and variety that make up the medium.”

de forma seriada. Esta pesquisa destina-se à análise em *animês* seriados, exibidos na televisão.

Apesar de fama dos *animês* no mundo Ocidental ser recente, eles são bem mais antigos, com um desenvolvimento intrinsecamente ligado à própria história do Japão. A política exterior dos imperadores japoneses, o papel do Japão na Segunda Guerra Mundial, sua situação política e econômica após o fim da guerra, sua posterior recuperação econômica e até mesmo a recessão econômica da década de 90 colaboraram para o desenvolvimento do *animê* como ele é conhecido hoje. Portanto, ao falar da história dos *animês*, é inevitável também falar da história do próprio Japão.

O primeiro *animê*, segundo Batistella (2014), foi *Imokawa Mukuzou Genkanban no Maki* (A História do Zelador Mukuzou Imokawa), de Ōten Shimokawa, produzido em 1917. Contudo, por ser um curta-metragem preto e branco de apenas cinco minutos, pouco crédito é dado ao diretor. De acordo com Sato (2007), o título de “pai da animação” é creditado ao diretor Kenzo Masaoka, por ter um trabalho longo como animador nos anos 20, enquanto Shimokawa dedicou-se prioritariamente ao seu trabalho como ilustrador de revistas.

Apesar de, conforme relata Faria (2007), os anos 20 terem sido de grande importância na evolução da técnica dos desenhos animados japoneses, nos anos 30, após o Japão declarar guerra à China, a produção de animações se volta para propagandas militares. Ao fim da Segunda Guerra Mundial, a situação muda para o oposto, conforme ressalta Batistella (2014), causando um hiato devido ao alto custo de materiais importados. Esse hiato durou até o fim da década de 50. A grande reviravolta na história dos *animês*, no entanto, aconteceria alguns anos mais tarde.

Astro Boy, de 1963, criado por Osamu Tezuka, é o grande marco do “retorno” dos *animês*, chegando a ser afirmada por Napier (2001, p. 16, tradução do autor) como “Talvez a data mais importante da história das animações japonesas [...]”⁴, também afirmando que este *animê* teve grande influência na divisão seriada que passaram a caracterizar muitos *animês*. Faria (2007) enfatiza a inspiração de Tezuka em animadores Ocidentais, como Walt Disney, e mostra como esse *animê* marcou características dos *animês* que perduram até hoje, como personagens com olhos grandes e brilhantes, além de novas técnicas de enquadramento gráfico e animação.

Na década de 80 surge um novo estúdio que continua até hoje como um dos

⁴ Tradução de: “Perhaps the most important date in Japanese animation history [...]”

mais conhecidos estúdios de *animês* do mundo, o *Studio Ghibli*, com o lançamento do longa-metragem *Nausicaã do Vale do Vento*, em 1984, do diretor Hayao Miyazaki, avaliada por críticos, conforme explica Batistella (2014, p. 91) como “[...] a obra-prima dos animês.”. Faria (2007) também comenta a importância do *animê Akira*, de 1988, de Katsuhiro Otomo. Ambos os *animês* apresentam tramas mais filosóficas e profundas, envolvendo política e críticas à sociedade.

O grande “boom” dos *animês* começa realmente na década de 90, quando, segundo Bastistella (2014), os *animês* se tornam uma opção muito viável de entretenimento devido à recessão econômica japonesa, por terem baixo custo de produção. Surgem, então, *animês* de grande sucesso internacional, como *Sailor Moon* (1992), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Ghost In The Shell* (1995), *Princesa Mononoke* (1997), *Pokémon* (1997) e *Digimon* (1999). Napier (2001) revela que, em 1999, metade de todas as produções japonesas eram animações.

No século XXI, surge um novo marco nas animações japonesas: o filme *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, vence, em 2003, o Oscar de melhor filme de animação em longa-metragem. É, por enquanto, a única animação japonesa a vencer o prêmio. Sato (2007) também informa que o filme é, até hoje, a maior bilheteria da história do Japão, tendo arrecadado 30 bilhões e 100 milhões de ienes, o equivalente, em conversão de 2016, a cerca de 270 milhões de dólares. Os *animês* parecem criar um interesse cada vez maior, tanto no Japão quanto no resto do mundo.

3.2 METODOLOGIA DE PESQUISA

Para definir qual é a metodologia da pesquisa, primeiro é necessário deixar claro o que é uma metodologia. Gerhardt e Silveira (2009, p. 12) apontam que metodologia é “[...] o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência.”. Quer dizer, é o “como”, a maneira com que se pretende fazer a pesquisa. Gerhard e Silveira (2009) também salientam a importância de não confundir metodologia, cujo principal fundamento é validar os métodos utilizados, com métodos, que são os procedimentos a serem adotados.

A abordagem da pesquisa é de cunho qualitativo, uma abordagem que, segundo Godoy (1995, p. 21), “[...] ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas

intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes.”. Nesse sentido, é uma abordagem válida em pesquisas que dissertam sobre as relações humanas, devido à sua enorme complexidade e subjetividade.

Quanto à natureza, esta pesquisa é básica. Uma pesquisa básica é mostrada por Silva e Menezes (2005, p. 20) com o objetivo de “[...] gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista.”. Ou seja, a análise dos personagens bibliotecários nos *animês* não tem uma aplicação prática, é um novo conhecimento de algo desconhecido na área de Biblioteconomia.

No que diz respeito aos seus objetivos, a pesquisa tem cunho descritivo. A pesquisa descritiva, conforme dissertam Silva e Menezes (2005, p. 21), “[...] visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis.”. Desta forma, os *animês* têm suas características descritas e interpretadas, bem como os personagens que fazem parte deles.

Do ponto de vista de seus procedimentos, é uma pesquisa documental. A pesquisa documental é apontada por Godoy (1995) como importante para trabalhos que explorem novos enfoques em um campo pouco explorado, como é o caso desta pesquisa, analisando materiais que não receberam tratamento analítico, o que é o caso dos *animês*.

3.3 CORPUS DE PESQUISA E COLETA DOS ANIMÊS

O corpus de pesquisa é composto de *animês* seriados que possuem um bibliotecário que tenha um papel relevante na trama principal ou em tramas secundárias. A seleção de *animês* foi feita através de conhecimentos prévios do pesquisador sobre o universo dos *animês* e através de consultas em comunidades *online*, sendo efetuada também uma pré-visualização dos *animês* para a verificação da presença do bibliotecário neles.

Os *animês* foram coletados em ambientes *online*, através de um *website* que disponibiliza a visualização dos *animês*. Como a venda e o aluguel de DVDs de *animês* é extremamente escassa no Brasil, além de poucos canais de televisão e serviços de *streaming* pagos adotarem *animês* em seus materiais, a comunidade *online* configura-se como uma alternativa válida para a visualização de *animês* pouco conhecidos no ocidente. O site utilizado foi o *Animakai*, que é disponível para todos

os usuários.

Os *animês* analisados foram *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Another* (2012), *Library War* (2008) e *The World God Only Knows* (2010). Todos os *animês* estão legendados em português. Também é importante ressaltar que, embora os japoneses utilizem uma forma diferente de escreverem os nomes (primeiro escreve-se o sobrenome e depois o primeiro nome), a forma utilizada para escrever os nomes dos personagens foi a Ocidental (primeiro nome e depois sobrenome).

3.4 INSTRUMENTO DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

Para coletar os dados, foi utilizada uma ficha (APÊNDICE A). Essa ficha é dividida em basicamente três partes: na primeira parte temos as informações técnicas do *animê* (título, direção, ano, estúdio que o lançou, etc.) que contém o personagem analisado. Na segunda parte foram abordados os elementos da narrativa (tema, sinopse, caracterização do ambiente, etc.) e na terceira parte foram mostrados os dados do personagem (nome, gênero, tipo de biblioteca em que trabalha), bem como sua caracterização na história (características físicas, psicológicas e sociais).

Como base para a criação da ficha e para a análise dos dados, foram usados dois livros: o livro de Gancho (2002), “Como Analisar Narrativas” e o livro de Vanoye e Goliot-Lété (2008), “Ensaio Sobre A Análise Fílmica”. O livro de Cândida Gancho aborda mais os aspectos narrativos, se baseando principalmente na literatura. Já o livro de Vanoye e Goliot-Lété apresenta princípios para análises fílmicas. Para sistematizar os conceitos e métodos utilizados pelos autores, foram elaborados dois quadros (APÊNDICES B e C), que demonstram quais são os conceitos e métodos que empregam os autores e que são utilizados na análise de dados.

A análise dos dados foi feita de forma descritiva e interpretativa de acordo com os princípios estabelecidos por Vanoye e Goliot-Lété (2008). É importante frisar que o trabalho não pretende analisar extensivamente todos os aspectos dos *animês*, portanto não foi feita uma análise complexa, envolvendo planos, escalas, descrições grandes de cenas, entre outros aspectos típicos dos filmes, limitando-se a descrever e interpretar as diversas simbologias utilizadas nos *animês* analisados. Dessa forma, entende-se que esse tipo de análise atende plenamente os objetivos do estudo.

3.5 LIMITAÇÕES DO ESTUDO

A linguagem é, efetivamente, a grande limitadora do estudo. Poucos *animês*, em relação à enorme quantidade produzida no Japão, são trazidos para o ocidente com dublagem ou legendas profissionais. Dessa maneira, as legendas presentes nos *animês* analisados são feitas por grupos de fãs que se reúnem na internet com o objetivo de disponibilizar o conteúdo para a sua própria língua. Esse fenômeno é denominado popularmente como *fansubbing*. Por mais dedicados que sejam, os fãs não são tradutores profissionais e nem são profissionais na produção de legendas, o que pode resultar em, muitas vezes, perda de sentido.

4 PERSONAGENS BIBLIOTECÁRIOS DOS ANIMÊS

Nesta seção serão apresentados os *animês* e personagens analisados. De forma a atender os objetivos do trabalho, primeiro será apresentado o *animê*, seus temas, seu enredo e seu ambiente, para depois apresentar o personagem e suas características. Partiremos das formas de comunicação utilizadas nos *animês* analisados, uma vez que elas se aplicam de forma geral a muitos *animês*, sem pertencerem a um *animê* específico.

Os *animês* analisados têm formas de comunicação simbólicas muito variadas ao expressarem os sentimentos dos personagens. Como os personagens em sua maioria têm olhos grandes, algo utilizado na maioria dos *animês*, eles são o ponto principal para expressar o estado de espírito do personagem (olhos brilhantes podem expressar contentamento, olhos com chamas podem expressar raiva, etc.). Não obstante, vários outros recursos são utilizados, desde a mudança do ambiente ou do “fundo” da cena para demonstrar emoções, personalidades e até mesmo explicações sobre o enredo, como alterações no desenho do personagem, deixando-o mais abstrato para representar uma emoção intensa, como raiva ou tristeza. É o que Vanoye e Golliot-Lété (2008) chamam de amplificação (uma deformação visual usada como metáfora).

A representação extrema de emoções é feita principalmente de forma humorística. Muitos personagens podem apresentar, por exemplo, olhos vermelhos (ou totalmente brancos) e dentes pontiagudos quando estão com muita raiva, além de nervos destacados na testa ou em volta da cabeça, gotas de suor quando estão nervosos, um balanço rápido dos braços para explicar uma situação embaraçosa, etc. O movimento dos olhos é, também, essencial para caracterizar o estado emocional do personagem. A trilha sonora também é utilizada como suporte nesses casos.

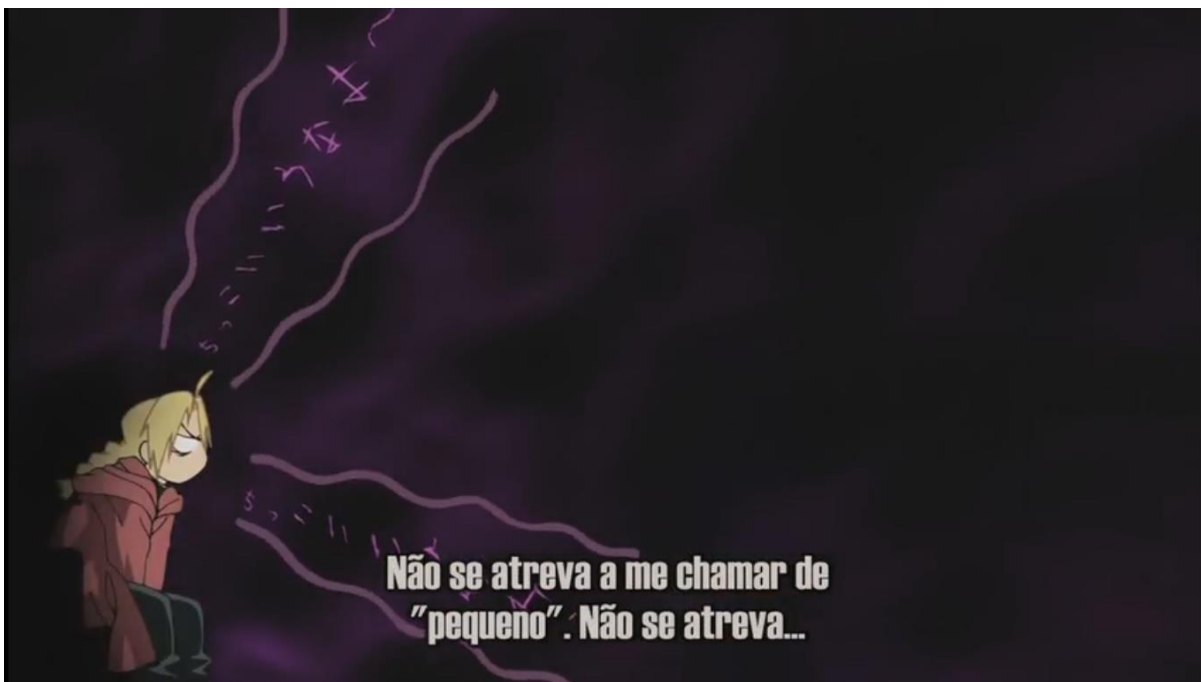
Figura 1 – Representação da raiva de Edward Elric em Fullmetal Alchemist: Brotherhood



Fonte: Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009)

O cenário muda, muitas vezes, para expressar as emoções dos personagens. Logo no primeiro episódio do *animê Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, uma aura de trevas é mostrada em torno do personagem Edward Elric, expressando sua raiva em relação a piadas feitas sobre sua altura. O “fundo” de cena pode ser mudado para mostrar emoções como alívio, susto ou raiva, e até mesmo para demonstrar a personalidade de um personagem ou contar uma história passada. Um tipo de som (como uma explosão, por exemplo) também pode ser usado para auxiliar essa apresentação.

Figura 2 – Representação do ambiente de raiva do personagem Edward Elric em Fullmetal Alchemist: Brotherhood



Fonte: Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009)

Gancho (2002) destaca que o ambiente pode fornecer pistas para o desenvolvimento do enredo. Essa função é utilizada algumas vezes durante os *animês*, como, por exemplo, uma forte chuva anteceder uma tragédia, ou a presença de corvos. Há também, usualmente, um jogo de cores, com alguns *animês* mudando para preto e branco ou utilizando cores mais escuras, como vermelho e preto, em momentos de tensão e/ou perigo. A trilha sonora frequentemente acompanha esses movimentos do cenário.

Há também a comunicação através da linguagem verbal. Além da comunicação entre personagens, é comum o pensamento do personagem ser mostrado através da linguagem oral, sem que o personagem movimente os lábios. É o que Vanoye e Goliot-Lété (2008) chamam de focalização mental. A comunicação verbal pode até mesmo ser escrita. Caracteres japoneses podem aparecer em torno do personagem para representar um estado emocional, característica típica do mangá.

4.1 FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD

Fullmetal Alchemist: Brotherhood (no original em japonês, *Hagane no*

Renkinjutsushi, em tradução livre: *Alquimista de Aço: Irmandade*) é um *animê* que foi lançado em 2009 pelo estúdio Bones. Um primeiro *animê* já havia sido lançado em 2003, tendo o nome apenas de *Fullmetal Alchemist*, porém seguiu uma linha de história diferente da do mangá, onde a história se originou. A nova versão em 2009 teve, portanto, uma história mais fiel ao mangá. O *animê* contém 64 episódios e foi dirigido por Yasuhiro Irie.

4.1.1 Ambiente, tema e enredo

A história se passa no país fictício de Amestris, governado pelo exército. O foco principal do enredo é na alquimia, ou seja, a capacidade de alguns indivíduos de transmutarem a matéria através de três processos: compreensão, destruição e reconstrução. A maioria dos alquimistas serve ao exército, tendo posições de prestígio e fundos para financiar suas pesquisas. A alquimia é regida por um princípio, chamado de Troca Equivalente. Não é possível criar matéria do nada. Para obter algo, você precisa pagar um preço igual. Um personagem especializado em metais poderia, por exemplo, formar uma espada a partir de metais encontrados no chão ou na parede de um prédio em questão de segundos, mas não poderia criar aquela espada do nada.

A história se passa em uma época tecnologicamente não muito “avançada”. Embora haja trens, carros e tanques de guerra, nenhum veículo aéreo ou computador é visto ao longo do *animê*. A duração da história é de um ou dois anos (o tempo passado não é especificado, mas nota-se um leve crescimento físico dos personagens). Nada obstante, o tempo é psicológico, o que significa que muitos eventos passados são mostrados continuamente durante o *animê*, principalmente através de *flashbacks*, que vão desde uma guerra civil ocorrida oito anos antes do início do *animê* até acontecimentos ocorridos há cerca de mil anos.

O governo militar de Amestris reflete boa parte do ambiente, com ampla dominação do exército na área política, econômica e social. A religião é um aspecto minoritário da sociedade, mostrando apenas os cidadãos de Lior, que adoram o deus do sol, Leto, e a região de Ishval, que adoram o deus Ishvala, o criador de tudo. Grande parte dos personagens sofrem tormentos psicológicos ligados principalmente à guerra civil ocorrida oito anos atrás com Ishval. Muitos alquimistas foram usados como armas humanas contra os membros da região de Ishval, que possuem a pele negra e os olhos vermelhos, caracterizando também uma tensão racial no país. Há,

também, diversas disputas pelo poder, o que torna os limites morais bem vagos. Os protagonistas, por exemplo, se recusam a matar qualquer ser humano, fato que não é compartilhado pela maioria dos outros personagens. Em um ambiente militar, muitas vezes o exército também determinará o que é certo ou errado, principalmente ao regular a alquimia.

Embora o enredo tenha uma grande variedade de temas, como tensões raciais, a dicotomia entre ciência e religião, entre outros, o tema principal é o limite do ser humano. Esse tema é apresentado na história através da alquimia, pois ela contém uma regra que não pode ser quebrada: a transmutação humana, ou seja, a criação ou tentativa de ressurreição de seres humanos. Muitos personagens tentam quebrar essa regra para ressuscitar entes queridos e descobrem seus limites como seres humanos. Apesar dos limites morais serem vagos em relação aos personagens, como já mencionado, a transmutação humana representa, nesse sentido, um limite moral da sociedade em geral, sendo considerada um grande pecado, o que é enfatizado pelo exército.

É nesse sentido que se encontram os dois personagens principais, os irmãos Edward e Alphonse Elric. Quando crianças, foram abandonados pelo pai e criados apenas pela mãe, que veio a falecer pouco tempo depois do abandono paterno. Os pequenos irmãos tentam, através da alquimia, ressuscitar a sua mãe, e acabam pagando um preço alto. Alphonse perde o próprio corpo e Edward perde a própria perna como “preço” pela ressurreição da mãe. Contudo, a criatura ressuscitada tem um aspecto cadavérico, e morre logo após sua criação. Desesperado, Edward então sacrifica também o seu braço para fixar a alma de seu irmão em uma armadura. A partir de então, os dois partem em uma jornada em busca de uma maneira de recuperar os seus corpos originais. Edward utiliza *automails*, artefatos metálicos semelhantes a próteses (porém mais avançados) que substituem sua perna e o seu braço.

Dessa maneira, os irmãos tornam-se alquimistas federais e passam a pesquisar por uma substância lendária que pode ajudar a recuperar os seus corpos, chamada de Pedra Filosofal. Os dois procuram pelas obras de Tim Marcoh, um pesquisador da Pedra Filosofal que também tinha sido parte do exército, e, portanto, suas obras encontravam-se apenas na Biblioteca Central do Exército. No entanto, a biblioteca sofreu um incêndio, e as obras poderiam ter se perdido no incêndio. Para saber se as obras se encontravam na seção incendiada, os irmãos procuram a antiga

bibliotecária do local, Sheska.

4.1.2 A personagem bibliotecária: Sheska

A personagem Sheska é apresentada no episódio 7 (sete). Os irmãos Elric a procuram em sua casa para verificar se ela, por ter trabalhado anteriormente na Biblioteca Central do Exército, sabe se as obras de Tim Marcoh se encontravam na Primeira Seção, que foi incendiada. A expectativa dos alquimistas em relação a Sheska está ligada diretamente a sua memória em relação à biblioteca e aos livros que lá se encontram, assim sendo, a procuram para um papel de mediadora de informação, que os ajudasse a encontrar a referência procurada.

Ao perguntarem sobre a Primeira Seção, a personagem entra em um devaneio, lembrando-se de como gostava de trabalhar lá por haver muitos livros. Entretanto, ela esquecia que estava lá para trabalhar e ficava apenas lendo livros, o que resultou em sua demissão. Porém, ao ser questionada sobre as obras de Tim Marcoh, ela revela que sabe, mentalmente, o conteúdo de todos os documentos que ela já leu em sua vida, podendo, dessa forma, restaurar as obras que foram queimadas. Sheska assume, assim, não o papel de mediadora, mas de detentora da informação. Sua memória age mais no sentido de restauração das obras do que em sua mediação.

Ao visitar mais tarde os irmãos Elric para se informar sobre o andamento do trabalho deles, os dois elogiam suas habilidades para Maes Hughes, Tenente-Coronel que lamentava que os relatórios criminais tivessem sido queimados no incêndio da Primeira Seção. Sheska, então, é novamente contratada para trabalhar na Biblioteca Central para reescrever os relatórios criminais memorizados por ela. A Biblioteca Central, onde Sheska volta a trabalhar, é uma biblioteca especializada.

Em todos os episódios posteriores, a garota aparece carregando livros, cercada por livros, ou dormindo sobre um livro, o que reforça sua forte conexão com eles. Seu trabalho se resumirá principalmente em reescrever os relatórios criminais queimados pelos incêndios na Biblioteca Central, trabalho que ela faz com muita dedicação, pelas cenas mostradas em que ela dorme exausta sobre os documentos.

A personagem é uma garota aparentemente jovem, de cabelos castanhos curtos e espetados e utiliza óculos grandes e redondos. Ela possui uma altura mediana, sendo mais alta que Edward Elric, que é um personagem caracterizado como baixo. Em sua primeira cena, utiliza uma roupa informal, com uma blusa rosa,

uma calça azul e meias. Ao terminar o trabalho, apresenta roupas mais formais, com um paletó lilás e um vestido comprido preto. Depois de voltar a trabalhar para a Biblioteca Central, utiliza o uniforme militar azul do exército.

A personagem, inicialmente, demonstra ter uma baixíssima autoestima, se denominando “inútil” e “lixo da sociedade”, o que poderia ser um reflexo da situação do bibliotecário perante a sociedade, ou da sua sensação de impotência em realizar-se em sua profissão. Isso é demonstrado quando ela explica que foi demitida de todas as bibliotecas em que trabalhou, pois ignorava seu trabalho e os usuários para ficar lendo livros. Sheska também apresenta uma memória “fotográfica”, lembrando detalhadamente de todos os livros que já leu, o que pode representar a visão do bibliotecário como “guardião” de uma biblioteca, quase sendo, ele próprio, a biblioteca, visto que todo o seu conteúdo está em sua mente.

Figura 3 – Sheska se define como “lixo da sociedade” em Fullmetal Alchemist: Brotherhood



Fonte: Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009)

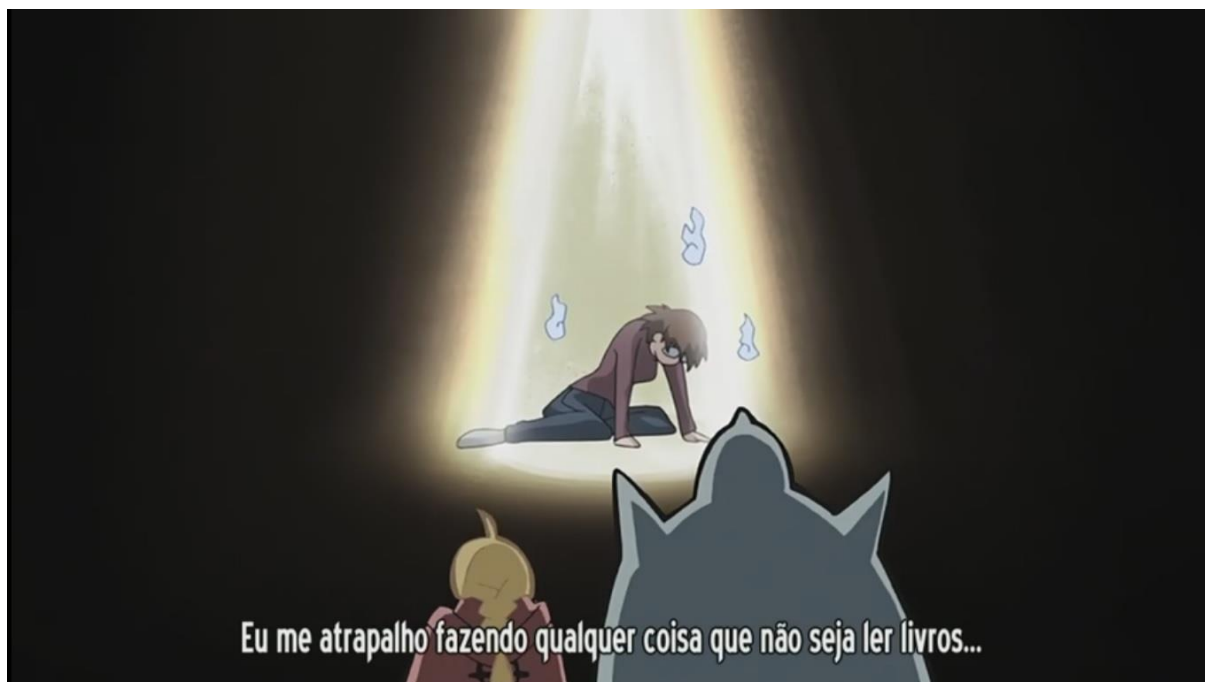
Essa visão de Sheska como uma bibliotecária “guardiã” remete à visão tradicional do bibliotecário, mencionada por Silva e Morigi (2008) e Crippa (2009). Ela é uma guardiã do saber, nesse sentido, pois no *animê* os livros são a principal fonte de conhecimento. Os irmãos Elric aprendem alquimia apenas através de livros. A

característica de memória “fotográfica” também ressalta esse papel, visto que o bibliotecário também era visto, e pode ser visto até hoje, como um guardião da memória.

Tomando o conceito de *habitus*, como aborda Domingos Sobrinho (2000), com o passar do tempo, a personagem assimilou um comportamento adquirido das práticas de sua profissão. Nesse sentido, essas práticas a tornaram uma leitora compulsiva, o que acaba prejudicando sua vida social e profissional. Ela age inicialmente como uma “atriz” que, usando a metáfora teatral de Goffman (2002), ignora o seu público (como demonstrado quando ela ignora os usuários para ficar lendo livros, sendo assim demitida). Somente ao estabelecer uma relação com os irmãos Elric é que sua identidade profissional e social é restaurada, o que é notado pelo seu trabalho duro no novo emprego.

Sheska também é muito desajeitada, como ela própria admite, ao ser encontrada coberta por montes de livros. A personagem confessa que havia tropeçado e que acabou derrubando vários livros em cima dela, destacando que “se atrapalha fazendo qualquer coisa além de ler livros”. Essa extrema conexão com livros pode ser justamente o que lhe confunde ao lidar com “o mundo exterior”. No entanto, ela também é gentil e determinada, pois trabalha sem parar para reescrever os livros de Tim Marcoh para os irmãos Elric, sem esperar recompensa e mesmo sem sequer conhecer os dois irmãos. Ao conseguir ser útil para eles, sua autoestima aumenta após ser elogiada por Alphonse Elric e por conseguir um emprego.

Figura 4 – Sheska “Desajeitada” em Fullmetal Alchemist: Brotherhood



Fonte: Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009)

Em relação ao seu perfil profissional e social, sua classe econômica é aparentemente baixa, visto que em sua casa há apenas livros e ela não tem dinheiro para colocar sua mãe em um hospital. Todavia, ao ser contratada novamente, o Tenente-Coronel Maes Hughes afirma que o salário dela será excelente, o que também permite que ela coloque sua mãe doente em um bom hospital. Ela se torna amiga dos personagens Edward e Alphonse Elric. Ela também parece nutrir um grande respeito por seu chefe, Maes Hughes, apesar de ele fazê-la trabalhar bastante. Em várias sequências após ela conseguir o emprego, a personagem aparece com a cabeça deitada sobre livros, aparentemente exausta.

Após recuperar seu emprego, Sheska também consegue se relacionar melhor com as pessoas e até mesmo atender a pedidos incomuns de usuários. No episódio 16 (dezesseis), ela esconde em uma sala o personagem Roy Mustang, para que ele possa tirar uma breve soneca durante o serviço, inclusive mentindo para uma colega de trabalho que queria utilizar a sala, dizendo que ela estava muito bagunçada para ser usada. Ao acordá-lo, ela pergunta se ele não deveria dormir mais, pois estava trabalhando muito.

O trabalho que Sheska realiza para os irmãos Elric também remete ao contexto social da informação que o bibliotecário deve aprender a lidar, conforme lembram

Capurro e Hjørland (2007) e Araújo (2010). Embora ela possa reproduzir fielmente as obras de Tim Marcoh, ela não compreende o que elas significam, porque as informações que os irmãos Elric procuram estão codificadas nas obras, e, à vista disso, a informação só terá utilidade quando ela for percebida pelos irmãos, algo que não pode ser compreendido por Sheska, que não entende de códigos nem de alquimia. Isso também demonstra o novo desafio do bibliotecário frente à especialização cada vez maior do conhecimento, que se torna cada vez mais fragmentado, aumentando as exigências do trabalho do profissional.

Em suma, Sheska, de acordo com a teoria de Gancho (2002), pode ser caracterizada como uma personagem plana, pois tem um conjunto de características facilmente identificáveis, como a sua memória “fotográfica”, sua paixão por livros, etc. Nota-se um estereótipo de uma bibliotecária “guardiã”, que não só tem uma grande conexão com os livros, chegando a não trabalhar para lê-los, como também uma bibliotecária “fundida” com a biblioteca, pois decorou o conteúdo de todos os documentos. Sem embargo, sua relação com os usuários após o encontro com os irmãos Elric é exatamente como deveria ser a relação entre bibliotecário e usuário: atendendo aos pedidos, seja para uma leitura, seja até mesmo arranjando um lugar para que eles durmam por alguns minutos.

4.2 ANOTHER

Another (em tradução livre: [Um] *Outro* ou [Uma] *Outra*) é um *animê* lançado em 2012 pelo estúdio P.A. Works. Tem como gênero o terror (com uma maior ênfase no terror psicológico), sendo um *animê* considerado curto, de apenas 12 episódios. Foi dirigido por Tsutomu Mizushima.

4.2.1 Ambiente, tema e enredo

O *animê* se passa na cidade de Yomiyama, no Japão, em 1998, tendo um foco maior na Escola Fundamental Yomiyama Norte, onde está centrada a trama. 26 anos antes, um garoto da nona série da classe três dessa escola havia morrido em um trágico acidente. Como ele era muito popular, seus colegas se recusaram a aceitar sua morte, e tanto eles como professores passaram a agir como se ele estivesse vivo, reservando até mesmo um lugar para ele na foto de formatura. Contudo, depois desse

ano, misteriosas mortes envolvendo pessoas que tinham relação com a classe começaram a ocorrer. Com o passar do tempo, notou-se que essas mortes ocorriam sempre que a classe tinha um estudante a mais em relação à turma de 1972. O aluno extra seria sempre um “espírito” de alguém morto, sendo que as memórias das pessoas que conheciam o aluno em vida, bem como registros escolares, são magicamente alterados para que ninguém perceba que ele está morto. Também não há maneiras “físicas” de reconhecer que o aluno está morto.

A história começa em abril de 1998 e termina em agosto do mesmo ano. O personagem principal é Kouichi Sakikabara, que foi transferido de uma escola particular em Tóquio para a Escola Fundamental Yomiyama Norte por causa do trabalho de seu pai, cumprindo assim a nona série na cidade natal de sua falecida mãe, que também havia feito parte da turma de 1972. Nessa cidade, portanto, Kouichi mora com os avós. Conquanto, como teve um pneumotórax, não conseguiu comparecer às primeiras aulas. A entrada tardia de Kouichi na escola representa que a classe teria um aluno a mais em relação à turma de 1972, o que poderia ser um gatilho para o início das mortes.

O ambiente, nesse sentido, é extremamente tenso. A maioria dos cenários traz pouca luz, refletindo a atmosfera de conflitos e de medo. Isso se reflete em boa parte dos personagens: a maioria raramente sorri ou fala em voz alta. Tomadas de outros cenários mais escuros são comuns durante conversas longas entre personagens. Dessa forma, mesmo durante um diálogo inocente na escola, o cenário segue refletindo o ambiente de “terror”. Muitas vezes também são mostradas bonecas, aparentemente macabras, e que estão ligadas à personagem Mei Misaki, também estudante da classe três.

Os aspectos morais do ambiente também são reflexo da maldição da escola. A classe tem uma “comissão de contramedidas”, um pequeno grupo de alunos que tomam providências de forma a parar a maldição. As regras da turma são, assim, estabelecidas por esse grupo, e até mesmo os professores devem cumpri-la. A irmã de Kouichi, que também havia estudado na escola, o avisa que, na classe, o grupo é mais importante que o indivíduo. Uma das contramedidas, por exemplo, é ignorar totalmente a existência de um dos alunos, de forma que o número de alunos volte a ser igual aos de 1972, algo que já havia sido feito com sucesso em alguns anos anteriores. Porém, conforme as medidas vão falhando, os limites morais vão se alargando, e os alunos começam a tomar atitudes cada vez mais drásticas para parar

a maldição. Quase nenhum aspecto religioso foi observado, exceto quando a turma sai em uma excursão para visitar um templo de forma a pedir que os deuses parem a maldição. Essas mudanças morais demonstram o que Bauman (2012) ressalta sobre a cultura ser dinâmica, se adaptando às relações entre seus membros.

Nesse sentido, o tema principal do *animê* é a sobrevivência. Conforme os alunos (e até mesmo parentes e professores) vão morrendo, suas mentes vão sendo profundamente afetadas, pois eles não querem ser os próximos. Com essas alterações psicológicas, o ambiente vai se tornando cada vez mais conflituoso. A sobrevivência vai se tornando cada vez mais desafiadora, pois estão frente a um ente metafísico que não compreendem. Uma das personagens, Mei Misaki, afirma que a maldição ocorre porque, em 1972, ao fingirem que seu colega estava vivo, a classe convidou a morte para se juntar a eles, formando um vínculo.

Com o objetivo de parar a maldição, os personagens Kouichi Sakikabara e Mei Misaki iniciam uma investigação sobre o passado da classe três da nona série, se juntando com outros personagens ao longo do enredo para que, juntos, consigam acabar com as mortes que começam a ocorrer novamente. Entre os personagens que ajudam Kouichi encontra-se o bibliotecário da Escola Fundamental Yomiyama Norte, Chibiki.

4.2.2 O personagem bibliotecário: Chibiki

O bibliotecário Chibiki aparece pela primeira vez logo no início do *animê*, no episódio 2 (dois). Kouichi vê de relance a personagem Mei na biblioteca, e vai até lá falar com ela. A biblioteca é mal iluminada, como a maioria dos cenários e, exceto pelos dois personagens, parece completamente vazia. Após ambos conversarem um pouco, o bibliotecário Chibiki aparece por trás das estantes. Ele diz que Kouichi é bem-vindo na biblioteca quando ele quiser, mas que agora era a hora de voltarem para a aula. A partir de então, Kouichi passa a pedir a ajuda de Chibiki em suas investigações sobre a maldição do colégio.

Chibiki é um homem magro, alto, velho, de cabelos brancos até os ombros. Ele tem a voz grave e baixa, além de utilizar óculos. Em sua primeira cena, ele aparece com um casaco preto e longo, uma camisa azul escura e uma calça preta. Em todas as cenas seguintes, ele aparece sem o casaco. Seu rosto aparenta ter sempre a mesma expressão, pois ele nunca sorri ou demonstra qualquer tipo de emoção.

Figura 5 – O bibliotecário Chibiki, de Another



Fonte: Another (2012)

Em relação às suas características psicológicas, Chibiki é talvez o personagem mais frio e com autocontrole do *animê*. Quando um dos professores se suicida diante da classe, todos se desesperam, mas Chibiki aparece e restaura o controle, tomando as rédeas da situação e mandando todos saírem da sala. Em nenhum dos episódios Chibiki sorri ou altera seu tom de voz. Por estar há tanto tempo na escola, é possível dizer que a morte de estudantes e professores se tornou praticamente parte do ambiente escolar. Como Chibiki é o membro mais antigo da escola, foi o que mais viu pessoas morrerem, tornando-se mais frio em relação a isso.

Apesar disso, o bibliotecário também admite que sente medo e culpa. Inicialmente, ele era o professor “orientador” da turma quando tudo começou, em 1972. Mais tarde, renunciou à sua posição, permanecendo como bibliotecário, por dois motivos: por medo de morrer, pois professores também eram afetados pela maldição, e pela culpa que sentiu por ter permitido que tudo acontecesse. Sua profissão de bibliotecário é, portanto, um refúgio, tanto da maldição quanto da culpa que ele sente. Essa situação é algo que remete também a uma situação muito comum em nossa sociedade: a de um professor deslocado para a biblioteca.

O personagem também não tem muitas relações sociais. Kouichi comenta sobre Chibiki com sua tia, que também tinha sido aluna da mesma escola, e ela o

conceitua como “antissocial”, dizendo que dava arrepios nas meninas de sua época. Kouichi também acrescenta que ele agiu como se fosse o mestre do lugar, e sua tia concorda, chamando Chibiki de “mestre da biblioteca”.

Figura 6 – Kouichi comenta sobre Chibiki com sua tia em Another



Fonte: Another (2012)

Essa visão “sombria” de Chibiki é reforçada quando, no episódio 9 (nove), os alunos contam uma lenda urbana sobre o bibliotecário: ele seria, na verdade, o guardião de documentos secretos sobre a escola que não podem ser revelados ao público. Na formação dessa lenda ocorre uma representação do que os alunos pensam sobre seu bibliotecário. Esses aspectos mostram que um “mestre da biblioteca”, na cultura japonesa, pode ter o mesmo significado da visão tradicional de bibliotecário como “guardião”, conforme apresentada por Crippa (2009), não só da memória escrita, mas também da ordem.

Porém, ele não é visto assim por todos os alunos. Além de ser bibliotecário, ele também é coordenador do grupo de teatro dos alunos. As duas alunas que fazem parte do grupo ressaltam que ele não é tão antissocial no clube. Como bem ressaltava Goffman (2002), agimos de forma diferente de acordo com nosso público. Apesar de fazer o papel de frio na frente da maioria dos alunos, Chibiki se importa muito com os alunos, e durante o *animê* ele impede a morte de alunos, salva-os de incêndios, e leva

um aluno asmático para o hospital em seu próprio carro quando estavam hospedados em um hotel que ficava em uma montanha.

Chibiki também é visto se relacionando principalmente com os personagens Kouichi e Mei, que vão à biblioteca constantemente para obter novas informações. Chibiki também se sente culpado, nesse sentido, de não poder ajudar. Ele manteve, durante 26 anos, registros das mortes de alunos e do nome dos alunos mortos. No entanto, como os registros são alterados de forma mágica quando o fenômeno começa, ele não tem como saber qual aluno está morto, embora possa ajudar com algumas estatísticas, lembrando quais estratégias deram certo para parar com as mortes em determinados anos. A memória, nesse sentido, tem um valor significativo para o trabalho do bibliotecário.

O documento institucionalizado também perde a sua energia, conforme mostrado por Frohmann (2008). O registro escolar não tem mais valor, pois todos sabem que foi alterado. Com os documentos adulterados, é retirada a possibilidade de ancoragem, como conceituado por Moscovici (2011) e Jodelet (2004), ou seja, a de sua inserção em uma rede de significações previamente estabelecida. E, como diz Frohmann (2008), não pode existir uma informação sobre um determinado “tipo” se esse tipo não existir.

Nesse sentido, também é ressaltado mais uma vez o caráter social da informação definido por Capurro e Hjørland (2007) e Araújo (2010). A informação está em um suporte físico, mas não é possível acessá-la por causa de fatores externos. Chibiki, dessa forma, tem que se adaptar às circunstâncias, formando uma nova identidade profissional, e que é formada, de acordo com Souza (2004) em suas relações com seus usuários, ou seja, alunos. Sua função também muda de acordo com o tamanho de sua nova responsabilidade, que se torna muito maior, pois as informações que eles interpretarem juntos podem salvar as vidas deles.

Por fim, embora Chibiki também represente um pouco a visão estereotipada do bibliotecário “guardião”, ela não é tão acentuada. É uma representação mais próxima do bibliotecário atual, que sofreu, devido a circunstâncias externas, mudanças em sua função e na sua forma de encarar a informação e de se relacionar com seus usuários. Chibiki representa bem essa dificuldade de adaptação, visto que sua biblioteca está sempre vazia quando Kouichi e Mei não estão lá investigando (em algumas cenas Chibiki é visto sozinho em sua mesa na biblioteca), e que também pode ser vista na forma em que outros personagens veem ele, como antissocial e até mesmo sombrio.

4.3 LIBRARY WAR

Library War (Em japonês, *Toshokan Sensou*, em tradução livre, *Guerra de Bibliotecas*), é um animê lançado em 2008 pelo estúdio Production I.G. É um animê considerado curto, de apenas 12 episódios. Foi dirigido por Takayuki Hamana.

4.3.1 Ambiente, tema e enredo

A história do *animê* se passa em Tóquio, na Era Seika, uma era fictícia japonesa. Cada vez que um novo imperador assume o trono no Japão, dá-se o início de uma nova era. Essa nova era fictícia japonesa teria o princípio, portanto, com o surgimento de um novo imperador. 31 anos já se passaram desde o início da Era Seika (na contagem Ocidental seria o ano de 2019), e logo no início dela (1989), foi aprovado o Ato de Purificação da Mídia, uma lei que autoriza a censura para controlar publicações que ameacem a “santidade das tradições” e a “ordem pública”. Essa censura é carregada pelo Comitê de Purificação da Mídia, um órgão que tem a autorização para usar a força no exercício de suas funções e que podem confiscar e destruir documentos. Paralelamente, para proteger a liberdade de expressão, as bibliotecas se uniram e formaram a Tropa Bibliotecária de Kanto, uma organização de defesa que se opõe à censura, criando o Ato de Libertação Bibliotecária.

A Biblioteca Central de Kanto, que é a base de operações da Tropa Bibliotecária, é onde se passa grande parte do *animê*. Devido à resistência das bibliotecas à censura, criou-se uma espécie de guerra civil. Entretanto, ambas as forças restringem seus combates a determinadas áreas, para não ferir nenhum civil nas ruas. O *animê* centra-se, em grande parte, no conflito entre esses dois grupos, tendo um foco maior na Tropa Bibliotecária de Kanto. A principal missão da tropa é resgatar livros censurados. O tempo passado entre o início e final do animê é de cerca de um ano.

Os cenários físicos se alternam principalmente entre a Biblioteca Central de Kanto, onde novos bibliotecários são treinados tanto em cursos de Biblioteconomia como em cursos militares, para combater o Comitê de Purificação da Mídia, e entre cenários de combate entre os dois órgãos. Os combates são frequentes, com intensas trocas de tiros entre os dois lados. Embora o ambiente da biblioteca seja mais tranquilo, a biblioteca é muitas vezes alvo de tentativas de sabotagem e roubos de livros.

Além do conflito entre esses dois órgãos, a Tropa Bibliotecária de Kanto também sofre um conflito interno entre duas ideologias: a dos fundamentalistas, que querem liberdade total para a biblioteca, e os idealistas do governo, que acham que a biblioteca deveria passar a se submeter ao governo de forma a combater a censura sem violência. Esses conflitos internos também são mostrados dentro da própria biblioteca, como, por exemplo, quando idealistas do governo queimam documentos para culpar os fundamentalistas.

As divisões sociais e morais são mostradas principalmente na dualidade dos dois grupos, entre uma moral e uma sociedade mais conservadora, em prol de uma “ordem pública”, e uma sociedade e moral mais libertária, com liberdade de expressão e contra a censura. Os limites morais e sociais são definidos principalmente por essas duas instituições. O único aspecto econômico mostrado é o orçamento da biblioteca. Bibliotecários têm o poder de “salvar” livros da censura, de forma legal, mas não podem usar isso com frequência porque a biblioteca nesse caso é obrigada a pagar o valor dos livros salvos. Não foram observados aspectos religiosos durante todo o animê.

Esse conflito também molda muito a psicologia geral dos personagens. A preocupação com documentos é, em comparação com nossa sociedade, muito mais acentuada. Usuários da biblioteca que tentem roubar ou danificar um documento são imobilizados e tratados como criminosos. A preocupação com o futuro do país também é constante, e até mesmo a própria Tropa Bibliotecária sofre com divisões internas de pessoas que não aguentam mais a violência e pensam em se render à censura. Em um dos episódios, dois membros, um da Tropa Bibliotecária e um do Comitê de Purificação da Mídia, conversam: o membro da Tropa Bibliotecária fala de seu idealismo contra a censura enquanto o outro admite que a maioria dos membros do Comitê está lá pelo salário e para obter bons contatos, sendo ele próprio contra a censura.

Tendo em conta esse ambiente, fica claro que o tema principal do *animê* é o conflito entre a liberdade de expressão e a censura, sendo a censura, nesse caso, mais abrangente com documentos do que com os meios de comunicação, visto que há jornais populares e emissoras de televisão que se posicionam contra a censura. Ambos são representados por instituições que pregam esses valores e lutam, tanto fisicamente quanto socialmente, para estabelecê-los como regra geral para toda a sociedade japonesa, que, mesmo não fazendo parte das instituições, as apoiam ou

as rejeitam. Nesse contexto conflituoso que aparece a personagem principal, que também é a personagem analisada, Iku Kasahara, bibliotecária que se juntou à Tropa Bibliotecária de Kanto.

4.3.2 A personagem bibliotecária: Iku Kasahara

Iku Kasahara aparece pela primeira vez logo no início do episódio 1 (um). Quando estava no colegial (o equivalente ao Ensino Médio japonês), a personagem tentou salvar o seu livro preferido de infância da censura. Ao ser abordada pelo Comitê de Purificação da Mídia, se recusou a entregar o livro, envolvendo-se em um conflito, até que um Oficial Bibliotecário apareceu para resgatar o livro, através do direito que os bibliotecários têm de salvar os livros da censura. A personagem, desde esse dia, sonha em se tornar uma bibliotecária, tendo o seu “príncipe” (como ela o chama) como modelo.

Inicialmente, a personagem faz parte da Força de Defesa, que atua principalmente na defesa da biblioteca. Contudo, logo ela é promovida para a Força de Tarefas, uma divisão de elite da Tropa Bibliotecária de Kanto que atua tanto ativamente no “salvamento” de livros da censura, quanto na administração da Biblioteca Central de Kanto. Ela é, também, a primeira mulher a se juntar à Força de Tarefas.

Iku Kasahara é uma mulher jovem, de cabelo bem curto e castanho, tem 1,70m de altura e 22 anos de idade. A altura e a idade da personagem são apresentadas em uma espécie de perfil logo nos primeiros episódios. Seu tom de voz costuma ser bem alto, o que reflete sua personalidade. Inicialmente, ela usa roupas verde-escuro militares, mas ao entrar para a Força de Tarefas ela utiliza o uniforme, uma camisa branca com gravata e saia azul escura. Quando está no dormitório, utiliza uma calça vermelha e uma camisa branca com mangas vermelhas. Ela também corre extremamente rápido.

Figura 7 – Perfil de Iku Kasahara em Library War



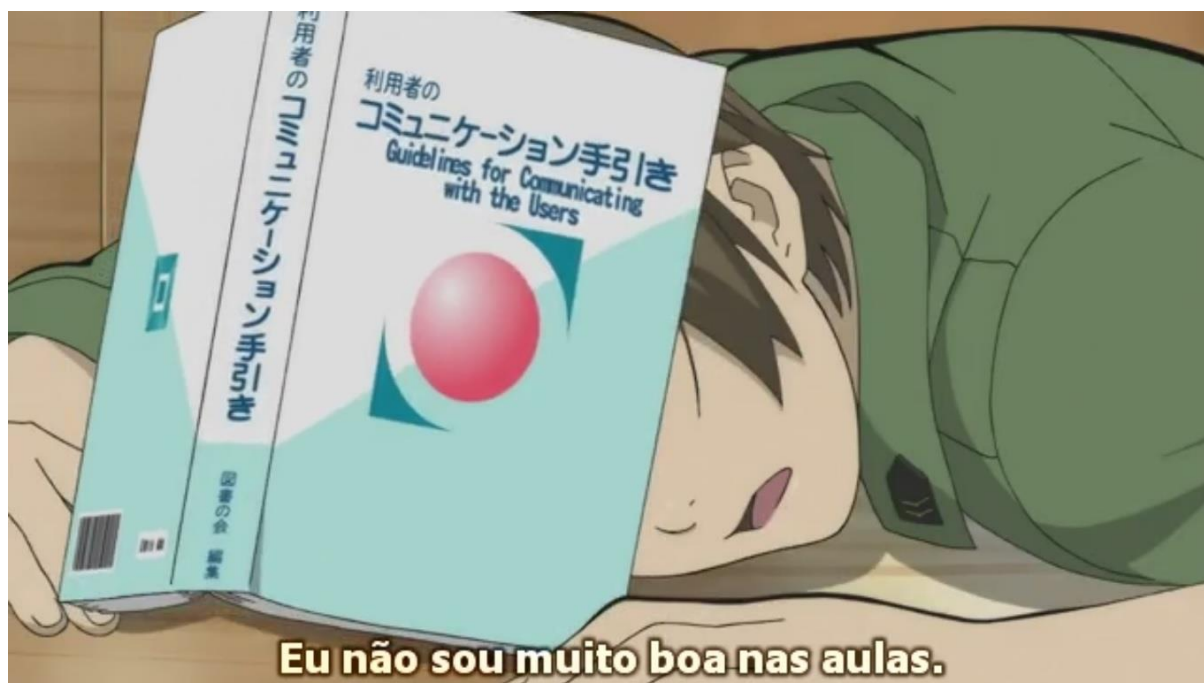
Fonte: Library War (2008)

Quanto aos seus aspectos psicológicos, a personagem é bastante impulsiva, decidida e apaixonada por livros. Ela é descrita em seu perfil como “uma idiota de cabeça quente”. Ela frequentemente discute com seus superiores, toma ações precipitadas, principalmente quando elas envolvem o salvamento de livros. No episódio 3 (três), ela pula do telhado de forma a salvar um pacote de livros em perigo, e, por causa dessa ação precipitada, se vê cercada pelo Comitê de Purificação da Mídia. Essa conexão novamente remete à visão tradicional do bibliotecário como “guardião da memória escrita” dissertada por Silva e Morigi (2008) e Crippa (2009). Iku, assim como a maioria dos bibliotecários no *animê*, também tem uma preocupação muito maior com o paradigma físico da informação, lembrando a divisão de Capurro (2003), devido à sua superproteção dos documentos, o que é um resultado do ambiente do *animê*.

A personagem apresenta também características iniciais de preguiça e de instabilidade emocional. Constantemente ela é vista dormindo nas aulas de Biblioteconomia e esquecendo as teorias, o que reflete em um mau atendimento dos usuários e faz com que ela se perca na biblioteca. Devido a isso, ela recebe, durante o *animê*, muitas críticas de colegas e superiores, o que a faz chorar constantemente, mas que também a incentivam a melhorar. Ela apresenta uma evolução ao longo do

animê, se tornando mais responsável e controlando melhor suas emoções.

Figura 8 – Iku Kasahara dorme nas aulas de Biblioteconomia em *Library War*



Fonte: *Library War* (2008)

Apesar do início conflituoso, Iku desenvolve uma boa relação com seus colegas. O *animê* dá um destaque para sua relação com seu instrutor, Atsushi Dojo. Inicialmente conflituosa, por ambos serem muito parecidos, eles vão melhorando a relação conforme o amadurecimento de Iku. A personagem também apresenta uma relação pouco amigável com seus pais, que, conservadores, não apoiam sua profissão, o que faz com que ela esconda a profissão deles, que pensam que ela trabalha apenas na biblioteca.

No episódio 5 (cinco), os pais da personagem vão visitá-la em seu local de trabalho. Desesperada para que eles não descubram seu verdadeiro trabalho, ela se distrai, troca revistas de lugar para que eles não vejam um artigo em que ela aparece, o que mostra, como diz Goffman (2002), a fragilidade das representações cotidianas e de como Iku age de forma diferente com seus pais por serem um público específico. O pai também fica desapontado com as “habilidades bibliotecárias” da filha, visto que seus colegas souberam encontrar os livros que ele queria muito mais rapidamente que ela.

Iku também representa a dificuldade de uma nova identidade profissional.

Como disserta Souza (2004), a profissão de bibliotecário passou por uma mudança de identidade devido à acumulação de novas funções. No *animê*, com as funções militares, o bibliotecário deve ter bom desempenho físico e mental, uma dificuldade que se reflete na personagem, boa em atividades físicas de corrida e luta, mas péssima em atividades mentais de raciocínio e testes de conhecimento. Ainda assim, ela também demonstra habilidade em outras práticas de bibliotecário. No episódio 9 (nove), ela fica em primeiro lugar em um teste que avaliava como os bibliotecários liam para crianças. Quando seu instrutor sofre um transtorno psicológico, ela lê livros para ele no hospital.

Além de suas relações com outros personagens, a personagem apresenta, como já mencionado, uma forte conexão com livros. A personagem carrega consigo o seu livro preferido de infância, salvo pelo seu “príncipe” quando ela ainda estava no colegial, e se irrita quando um dos colegas critica o livro. Esses livros ganham energia, conforme os conceitos apresentados por Frohmann (2008), ao serem institucionalizados pela Biblioteca Central de Kanto, que os salva da censura, o que cria uma conexão maior com os personagens, especialmente Iku Kasahara. Isso também é mostrado no episódio 6 (seis), quando Iku e outro colega bibliotecário são perseguidos ao tentarem salvar o “Livro da Profecia”, um livro de ficção científica censurado por contar uma história sobre destruições de livros. O livro é tido como extremamente precioso tanto para a Biblioteca Central de Kanto como para o Comitê de Purificação da Mídia.

Embora possua um pouco da visão tradicional guardiã, Iku Kasahara é uma personagem com boas relações de amizade com seus colegas, incluindo um posterior relacionamento amoroso com seu instrutor. Essa paixão por livros também decorre pela ação de seu “príncipe” quando ainda jovem. Apesar dessa visão tradicional, ela também apresenta uma nova visão do bibliotecário, politicamente engajado e ativo contra a censura. Ela também é considerada uma personagem redonda, de acordo com o conceito elaborado por Gancho (2002), ou seja, é uma personagem cujas características vão mudando ao longo do enredo, pois ela vai amadurecendo e controlando suas emoções e impulsos.

4.4 THE WORLD GOD ONLY KNOWS

The World God Only Knows (em japonês, *Kami Nomi Zo Shiru Sekai*, e, em

tradução livre, *O Mundo Que Apenas Deus Conhece*) é um *animê* lançado em 2010 pelo estúdio Manglobe. O *animê* tem três temporadas, tendo sido finalizado em 2013, e cada temporada tendo 12 episódios cada, totalizando 36 episódios. Foi dirigido por Shigehito Takayanagi.

4.4.1 Ambiente, tema e enredo

A história se passa na cidade fictícia de Maijima, no Japão. Ela é centrada em torno do personagem Keima Katsuragi, um garoto de dezessete anos viciado em jogos de videogame que simulam encontros amorosos com garotas (simuladores de encontros). Na internet, ele é famoso entre os jogadores de videogame e conhecido como o “deus da conquista” (o que dá o título do *animê*), e se gaba de que não há nenhuma garota de videogame que possa “resistir” a ele, que já completou mais de dez mil jogos diferentes.

No entanto, sem que ele perceba, ele acaba assinando um contrato com o demônio Elsea de Lut Ima (um demônio do gênero feminino), mais conhecida como Elsie. Para cumprir o contrato, ele precisa resgatar almas fugitivas do Inferno que se escondem no coração de garotas. A única maneira de fazer isso é conquistando seus corações através de um beijo. Elsie procura Keima pensando que ele era um “deus da conquista” do mundo real, sem saber que ele nunca sequer tinha ficado de mãos dadas com uma garota. Caso Keima não cumpra o contrato, tanto ele quanto Elsie serão decapitados. Ele decide, portanto, tentar conquistar as garotas que abrigam almas do Inferno usando a lógica dos jogos. Após o beijo e a captura da alma fugitiva, as garotas perdem todas as memórias com Keima.

Há também uma história por trás das almas fugitivas do Inferno. Há muito tempo, os demônios antigos tentaram manipular os humanos de forma que, quando suas almas chegassem no Inferno, eles pudessem usar a energia negativa de suas almas para derrubar o Céu e assim controlar os três mundos (Céu, Inferno e Mundo dos Humanos). Nada obstante, muitos demônios se opuseram (esses são chamados de “novos demônios”) e lacraram os demônios antigos (chamados de Weiss) com a ajuda de deusas chamadas Irmãs Júpiter, que acabaram trancadas junto com os Weiss. Todavia, algumas almas escapam desse laço e começam a fugir para o mundo real. Elas se encaixam no “vazio” presente no coração de seres humanos.

Os cenários são centrados principalmente na escola que Keima frequenta, a

Escola Mai (ou Academia Mai), onde ele encontra a maioria das garotas que abrigam almas fugitivas. Elsie se matricula na mesma escola como sua irmã, e possui também um sensor para detectar as almas. Por conseguinte, há muitas cenas em pistas de atletismo, na biblioteca, em salas de aula, refeitórios, entre outros cenários escolares. Fora da escola, o cenário mais comum é a casa de Keima, onde ele passa a viver com Elsie e a mãe dele, a quem Elsie diz ser filha bastarda de seu marido (que vive viajando), sendo, assim, adotada pela mãe de Keima.

Embora o ano em que se passa a história não esteja especificado, nota-se que é uma época “atual”, algo que se vê principalmente pelos videogames avançados. Muitas vezes, inclusive, as cenas se passam como se estivessem “dentro” do videogame, com Keima interagindo com as personagens, ou explicando a lógica de um jogo para que ele possa aplicá-la no mundo real. O personagem detesta o mundo real, definindo-o como “um jogo tosco”, e tem muitas dificuldades em interagir com a realidade. Ele constantemente joga videogame durante a aula e, apesar de seus esforços, os professores não conseguem fazer com que ele preste atenção na aula.

Os perfis socioeconômicos dos personagens sugerem uma classe alta. Keima, embora não seja rico, tem uma enorme variedade de consoles de videogame e de jogos. Não obstante, parece um exagero para satirizar as pessoas viciadas em videogame. Outros personagens, mesmo estudando na mesma escola, não têm uma vida econômica tão boa, como Mio Aoyama, que, com o falecimento do pai, tornou-se pobre, embora continue a agir como se fosse uma garota rica.

Em relação aos aspectos psicológicos do ambiente, os personagens apresentam, em sua maioria, problemas pessoais que os afligem, o que leva almas do Inferno a se esconderem em seus corações. Os problemas são variados, desde a incapacidade de interagir com o mundo real (como Keima), até mesmo a falta de atenção que um personagem sofre, ou sua necessidade de ser forte ou de vencer torneios. Keima atua, nesse sentido, para curar esses vazios de forma a expulsar as almas dos corações das garotas.

Ao analisar os aspectos morais, nota-se claramente o machismo da sociedade. Começando principalmente por Keima, que vê as garotas como “enigmas” a serem quebrados e que fica furioso ao ver que elas não se comportam como garotas de videogame. No primeiro episódio, por exemplo, ele fica indignado ao ver que as atletas da escola não usam cabelo preso como as atletas de videogame. Na terceira temporada, uma garota chamada Yui prefere utilizar o uniforme masculino do colégio

e é ridicularizada por suas colegas. Todos os personagens também reprovam o vício de Keima em relação aos videogames (na escola ele é chamado de “nerd quatro olhos”), e todos tentam “puxá-lo” para o mundo real, sem sucesso.

Também pode-se notar muitas referências religiosas durante o *animê*, como a divisão entre Céu e Inferno, a existência de deusas que remetem à mitologia romana (como Minerva, por exemplo) e a batalha entre os dois extremos (Céu e Inferno). É mostrado também, de forma rápida, o respeito dos japoneses pelos mortos. A personagem Mio Aoyama, por exemplo, não acendeu incensos após a morte de seu pai, pois se recusava a aceitar que ele tivesse morrido, continuando a vida como se ele estivesse vivo. Elsie caracteriza isso como inaceitável, pois deve-se ter respeito com os mortos.

O *animê* dura menos de um ano, visto que o personagem Keima Katsuragi permanece com dezessete anos durante todo o *animê*. O tempo é cronológico, mas não raramente surgem flashbacks para explicar o passado de personagens, de forma a caracterizar melhor suas personalidades, ou seja, é usado mais para apresentar o perfil psicológico de determinados personagens do que para ser parte da história em si.

Levando tudo isso em consideração, o tema do *animê* pode ser definido como a dicotomia entre mundo real e mundo virtual. Esse tema é constantemente tratado ao longo do *animê*, sendo o mundo virtual não necessariamente o mundo dos jogos de videogame, mas inúmeros mundos que os personagens usam para escapar da realidade, como o mundo dos livros, por exemplo. Esse tema também é desenvolvido nas inúmeras vezes em que Keima utiliza conceitos dos jogos para se relacionar com garotas do mundo real.

Uma das garotas que abriga uma alma fugitiva é Shiori Shiomiya, que trabalha na biblioteca da escola. É necessário ressaltar que Shiori não é uma bibliotecária no sentido “técnico” do termo. Ela é uma participante do Comitê da Biblioteca, um comitê de alunos que gerencia a biblioteca, tomando até mesmo decisões administrativas, como compras e descarte de documentos. Ela é a responsável por atender os alunos, arrumar as estantes e cuidar da biblioteca em geral. Nesse sentido, embora não seja uma bibliotecária *stricto sensu*, sua relação com o ambiente e com os outros personagens (que a chamam, inclusive, de bibliotecária) vão formar uma representação de bibliotecária, sendo, dessa maneira, uma personagem válida para a análise.

4.4.2 A personagem bibliotecária: Shiori Shiomiya

Shiori aparece pela primeira vez no episódio 9 (nove) da primeira temporada. A personagem Elsie vai até a biblioteca para compreender melhor o mundo dos humanos e acaba adorando uma figura de caminhão de bombeiro que ela vê em um livro, mas não consegue encontrar outros livros que falem sobre caminhões de bombeiros. Decide, então, perguntar a Shiori, a bibliotecária. Entretanto, inicialmente é totalmente ignorada, pois Shiori estava concentrada lendo seu livro e sequer notou a presença de Elsie. O detector de Elsie então dispara, mostrando que Shiori estava abrigando uma alma fugitiva do Inferno. Keima, então, passa a tentar se relacionar com a garota.

Shiori é uma garota de dezessete anos que tem 1,57m e 41kg, o que pode ser visto no perfil que Elsie e Keima montam dela. Ela tem cabelos pretos que vão até os ombros, presos com dois laços rosas em cada lado. Ela possui traços vermelhos na bochecha que denotam sua constante timidez. Sua voz é baixa e raramente ouvida. Utiliza sempre o uniforme da escola: uma blusa vermelha com laço rosa na gola e uma saia.

Inicialmente, nota-se que ela é uma garota extremamente quieta. Ela não nota a presença de Elsie, e quando ela pede livros sobre caminhões de bombeiros, ela demora bastante para responder, pedindo, após um tempo, para que volte depois da aula. Constantemente reticências aparecem em volta de sua cabeça, representando seu silêncio e hesitação. Keima a define como “uma garota CDF”, a mistura perfeita de inteligência e timidez. Com essa representação, de acordo com a teoria de Moscovici (2011), Keima torna-a mais familiar para ele, e também realiza a ancoragem ao compará-la com bibliotecárias de videogame, dizendo que, quando se trata de bibliotecárias, uma coisa é certa: se você escutar com atenção, poderá ouvir uma voz interior apaixonada por livros. Ainda assim, ele quase desiste de Shiori quando lembra que não pode ler seus pensamentos como pode ler os pensamentos de personagens de videogame.

Figura 9 – A falta de comunicação de Shiori em The World God Only Knows



Fonte: The World God Only Knows (2010)

Contudo, Shiori não é quieta por desejo próprio. Ela quer se comunicar, mas tem enormes dificuldades, pois pensa demais no que quer dizer e acaba não falando nada. Isso é demonstrado porque os pensamentos do personagem podem ser ouvidos pelo espectador. Ela tem uma enorme timidez, e constantemente seu rosto fica vermelho ao tentar conversar com outras pessoas. Essa dificuldade também é causada pela sobrecarga de informações que a personagem sofre: ela já leu e se lembra de todos os livros da biblioteca, e tenta agir de acordo com o que aprendeu com eles.

Conforme visto na pesquisa de Santos (1996), a capacidade de comunicação é muito necessária, atualmente, para o bibliotecário ao redor do mundo. Porém, Shiori é praticamente incapaz de se manifestar de forma oral, se comunicando melhor por forma escrita. Ao ser questionada por colegas, em sua infância, se gostava de determinado livro, não conseguiu responder, apesar de já ter lido o livro várias vezes. Resolveu, conseqüentemente, escrever uma avaliação de cem páginas do livro para responder ao questionamento, o que acabou assustando suas colegas. Durante a terceira temporada, ela se comunica com Keima através de histórias que ela escreve tendo os dois como personagens.

Ela também tem, assim como Keima, uma grande dificuldade de lidar com o

mundo real. A biblioteca e os livros, portanto, são seu refúgio, e, segundo ela, junto com eles ela se torna onipotente. Essa é a representação que ela tem da biblioteca e dos livros, conforme Jodelet (2001), que diz que a representação serve para preencher uma ausência e os processos de comunicação atuam, também, na formação de opiniões, o que pode ser notado em como Shiori formula suas opiniões de acordo com o que leu em livros.

A personagem também é bastante desajeitada e vive derrubando livros e tropeçando. Apenas no episódio 9 (nove) da primeira temporada ela derruba livros três vezes. Ela relembra que, na infância, sempre foi conhecida por ser “lesada”. Apesar disso, a personagem possui uma memória incrível, o que faz com que ela funcione mais como um sistema de biblioteca do que como uma bibliotecária. Quando Elsie volta para pedir mais livros sobre caminhões de bombeiro, Shiori tinha reunido todos os livros que mencionavam caminhões de bombeiro, totalizando 458 livros. Isso demonstra também que a personagem está ainda presa no paradigma físico da informação, conforme definido por Capurro (2003). Ela não levou em conta os aspectos cognitivos e sociais de Elsie, limitando-se a simplesmente apresentar todos os livros. Keima fica impressionado e comenta como o sistema de indexação da biblioteca é avançado, sem saber que Shiori conhecia todos os livros de cor.

A personagem inicialmente não possui muitos amigos. Ela acaba se identificando com Keima, pelo fato de ambos fugirem do mundo real em busca de outro. Ele a irrita, inicialmente, de forma a fazê-la se expressar, provocando-a ao dizer que livros só serviam para ocupar espaço e que deviam ser todos digitalizados. Mais tarde, ele aparece escrevendo em livros, o que a deixa profundamente indignada, chegando até a pensar que ele devia morrer. Devido a sua raiva, entretanto, ela começa a alterar pensamentos e falas, chegando a “pensar em voz alta” sem perceber. Ela também frequentemente emprega falas de livros ao tentar se comunicar, o que causa estranhamento quando ela usa termos pouco comuns ou se confunde com palavras.

Também se nota uma forte relação da personagem com os livros e com a biblioteca, o que remete à representação de bibliotecária “guardiã”, de acordo com Silva e Morigi (2008) e Crippa (2009). Isso é reforçado no episódio 11 (onze), quando Shiori se tranca na biblioteca para impedir que livros sejam descartados para dar espaço para a construção de uma sala de mídia na biblioteca. Ela forma, assim, uma enorme barreira de livros em volta de sua mesa. A memória que a bibliotecária tem

em relação a esses livros também se apresenta nessa conexão com eles, formando um vínculo emocional e a necessidade de “protegê-los” do descarte. A personagem também frequentemente aparece segurando livros junto ao peito, como se os abraçasse. Ela também se refere algumas vezes à biblioteca como “minha biblioteca”. Além disso, ela usa os livros como proteção, visto que repetidamente ela esconde seu rosto atrás de livros.

Shiori não consegue lidar, dessa forma, com a nova identidade da biblioteca e, portanto, com a sua própria experiência como bibliotecária. Isso ocorre, como denotam Souza (2004) e Walter (2004) devido a uma mudança de características e funções de sua profissão e de seu ambiente de trabalho, o que a leva a ter uma visão conservadora da biblioteca. Ela também se irrita quando vê casais marcando encontros na biblioteca, pensando que a biblioteca é um local sagrado para aprendizado, e não um local para marcar encontros.

Figura 10 – A visão da biblioteca de Shiori em *The World God Only Knows*



Fonte: *The World God Only Knows* (2010)

Apesar disso, depois que a alma em seu coração é capturada, ela consegue se comunicar melhor, e constrói uma relação de amizade com os membros do Comitê da Biblioteca, que a perdoam e resolvem discutir mais sobre o descarte dos livros. Ela também passa a aceitar a construção de uma nova sala de mídia. Ela é vista falando

mais vezes durante a terceira temporada, embora continue quieta. Nessa temporada ela é também possuída pela deusa Minerva, a deusa da sabedoria, o que acentua a sua característica de “garota CDF”.

Ela continua, durante todo o *animê*, a formar suas opiniões de acordo com os livros que leu. Para ela, os livros presentes na biblioteca são os que possuem, como definido por Frohmann (2008), a maior quantidade de energia, como ressalta o autor ao dizer que a energia dos documentos ocorre de acordo com o impacto social causado por eles. Ela os toma, nesse sentido, como guias para ações. No episódio 6 (seis) da terceira temporada, ela diz para Keima que, de acordo com 1347 livros da biblioteca, falar sobre os problemas dele o faria se sentir melhor.

Embora suas características mudem levemente no decorrer do *animê*, Shiori é uma personagem plana, de acordo com os conceitos de Gancho (2002), pois possui um conjunto de características facilmente identificáveis. Ela representa bem a visão de bibliotecária “guardiã” e a dificuldade dos bibliotecários em lidar com novas tecnologias e com o paradigma social da informação. Sua paixão acentuada por livros também é outra característica que parece repetir em muitas representações sobre bibliotecários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *animês* são um produto importante da cultura japonesa e um dos principais exportadores dessa cultura. Assim sendo, são fontes de informação que auxiliam em uma melhor compreensão do senso comum e da cultura de um país que parece tão distante. Não obstante, a partir da análise das representações sociais sobre os bibliotecários veiculados nos *animês*, foi possível perceber que a visão japonesa de tais profissionais não está distante da cultura Ocidental.

A partir da análise dos personagens dos *animês* foi possível perceber que as representações sobre os bibliotecários estão ancoradas principalmente em três visões: “guardião de livros”, “guardião da biblioteca” e “guardião da memória”. Todos os personagens atuam, de certa forma, como protetores ou mestres, seja protegendo a biblioteca de danos externos, seja tendo a biblioteca inteira em sua mente, ou se manifestando como o mestre do local. Essa visão de bibliotecário se aproxima das representações sobre o profissional no Ocidente. Nesse aspecto, podemos afirmar que os japoneses não são muito diferentes de nós.

Outra ancoragem das representações dos bibliotecários é a forte associação destes com livros. A figura do profissional é atrelada ao ambiente em que trabalha e aos objetos os quais manipula e que estão sob sua responsabilidade. Isso é evidenciado através do comportamento dos personagens nos episódios analisados. Esses comportamentos mostram ações de bibliotecários que leram e lembram de cor todos os livros da biblioteca, inclusive reproduzindo-os fielmente, que protegem os livros até mesmo com armas de fogo, e que entraram em um exército apenas para proteger livros. A importância desse profissional é devida a essa capacidade de recuperar a informação contida nos documentos e, portanto, da memória social.

Uma ancoragem adicional notada das representações dos bibliotecários está centrada no seu perfil. O profissional nos *animês* é mostrado, por vezes, como alguém “desajeitado”, que “vive derrubando as coisas”, ou tropeçando, principalmente no ambiente de trabalho. Essas características foram reforçadas em três dos personagens analisados. Além disso, a timidez, como um atributo que caracteriza o profissional, além da falta de sociabilidade, também foi algo evidenciado em alguns personagens. Sem embargo, o atributo “desajeitado” não foi notado no único personagem do gênero masculino.

Apesar de em alguns *animês* aparecerem elementos que caracterizam a

sociedade tecnológica e informacional, pouco se viu, nos comportamentos dos personagens, a utilização de tecnologias de comunicação e de informação em suas relações. Uma das representações mostrou justamente o contrário: a de uma bibliotecária que inicialmente luta contra o uso de tecnologia dentro da biblioteca, vendo-a como inimiga dos livros. Essas representações, apesar de estereotipadas, refletem bem a mudança de funções ocorridas no ambiente da profissão e a dificuldade deste profissional em lidar com elas.

Embora muitos personagens analisados possam ser vistos como estereótipos, isso não deve ser visto como algo necessariamente negativo. Os estereótipos de bibliotecário como “guardião”, seja dos livros, da biblioteca ou da memória, faz parte de uma construção social e cultural da profissão ocorrida ao longo da história. Isso apenas demonstra que esse processo parece ser representado na ficção japonesa de maneira muito similar ao do Ocidente. Como as representações sociais são extremamente dinâmicas, há a expectativa de que, no futuro, as representações sobre a profissão, tanto Ocidentais quanto japonesas, acompanhem a mudança cultural que os bibliotecários procuram alcançar.

Em contraponto a esses estereótipos, foram identificados personagens bibliotecários lutando para passar a informação para o usuário, sendo até mesmo politicamente engajados e ativos. Isso se refletiu, por exemplo, na personagem Iku Kasahara, que protege o direito das pessoas à informação. Sheska trabalha cinco dias seguidos para restaurar as obras de Tim Marcoh para os irmãos Elric. Shiori se esforça para reunir todos os livros de caminhões de bombeiro para Elsie. E Chibiki constantemente ajuda Kouichi e Mei em suas investigações. Ainda que as ações não sejam realizadas sempre com sucesso, os personagens preocupam-se em passar a informação para o usuário.

Espera-se que, com esse trabalho, outras pesquisas possam ser realizadas para ampliar a discussão e compreensão de como são construídas as representações dos bibliotecários em diferentes contextos culturais, não apenas no Japão, mas em outros países do mundo. Novos métodos também poderão contribuir para amplificar análises de representações da profissão em outras sociedades e culturas. Além disso, a produção de mais *animês* e produtos ficcionais poderão acrescentar conteúdos em novas investigações sobre o tema.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDRE, Marcos. Representação social: uma genealogia do conceito. **Comum**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 23, p. 122-138, dez. 2004.
- ANOTHER. Nanto: P.a. Works, 2012. Color. Legendado. Disponível em: <<http://www.animakai.tv/anime/another/>>. Acesso em: 15 dez. 2016.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O conceito de informação na ciência da informação. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 20, n. 3, p. 95-105, set./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/viewFile/6951/4808>>. Acesso em: 14 set. 2016.
- ARRUDA, Angela. Teoria das representações sociais e teorias de gênero. **Cadernos de Pesquisa**, [s.l], n. 117, p. 127-147, nov. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cp/n117/15555.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2016.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. A questão da informação. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 8, n. 4, p. 3-8, out./dez. 1994. Disponível em: <http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v08n04/v08n04_01.pdf>. Acesso em: 14 set. 2016.
- BATISTELLA, Danielly. **Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil**. 286 f. Tese (Doutorado) - Curso de Literatura Comparada, Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- BRITO, Quise Gonçalves; GUSHIKEN, Yuji. Animê: o mercado de animações japonesas. In: DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, 13., 2011, Cuiabá. **Anais...** Cuiabá: Intercom, 2011. p. 1 - 15. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2016.
- CAPURRO, Rafael. Epistemologia e Ciência Da Informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Ufmg, 2003. p. 1 - 22. Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/capurro-epistemologia-e-ciencia-da-informacao.html>>. Acesso em: 14 set. 2016.
- CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O Conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [s.l], v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v12n1/11.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2016.
- CASTRO, Paula. Comunicação e polifuncionalidade da linguagem: revisitando as modalidades comunicativas para análise de material textual. In: MOREIRA, Antonia Silva Paredes (Org.). **Perspectivas teórico-metodológicas em representações**

sociais. João Pessoa: Universitária, 2005. p. 291-321.

CRIPPA, Giulia. Ordem e desordem nos labirintos da ficção: os bibliotecários e suas representações em alguns produtos culturais contemporâneos. **Transinformação**, Campinas, v. 21, n. 2, p. 151-161, ago. 2009. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/512/492>>. Acesso em: 07 maio 2016.

DOMINGOS SOBRINHO, Moisés. Habitus e representações sociais: questões para o estudo de identidades coletivas. In: MOREIRA, Antonia Silva Paredes; OLIVEIRA, Denize Cristina de (Org.). **Estudos interdisciplinares de representação social**. Goiânia: Ab, 2000. p. 117-130.

DUTRA, Willian Vamerlati. **A disseminação da cultura animê no Brasil**. 2006. 70 f. Trabalho de Conclusão de Estágio (Graduação) - Curso de Administração, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <<http://tcc.bu.ufsc.br/Adm293620>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

ELIAS, Norbert. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês**. 2007. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2016.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. Representações sociais, ideologia e desenvolvimento da consciência. **Cadernos de Pesquisa**, [s.l.], v. 34, n. 121, p. 169-186, jan./abr. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cp/v34n121/a08n121.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2016.

FROHMANN, Bernd. O caráter social, material e público da informação. In: FUJITA, Mariângela Spotti Lopes; MARTELETO, Regina Maria; LARA, Marilda Lopes Ginez de (Org.). **A Dimensão Epistemológica da Ciência da Informação e suas Interfaces Técnicas, Políticas e Institucionais nos Processos de Produção, Acesso e Disseminação da Informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. p. 19-34.

FULLMETAL Alchemist: Brotherhood. Tóquio: Bones, 2009. Color. Legendado. Disponível em: <<http://www.animakai.tv/anime/fullmetal-alchemist-brotherhood>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 05 maio 2016.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, jun. 1995. Disponível

em: <<http://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf>>. Acesso em: 05 maio 2016.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2002.

HUNTINGTON, Samuel P.. The Clash of Civilizations? **Foreign Affairs**, Nova York, v. 72, n. 3, p. 22-49, 1996. Disponível em: <<http://users.metu.edu.tr/utuba/Huntington.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2016.

JARDIM, José Maria. Informação e representações sociais. **Transinformação**, Campinas, v. 8, n. 1, p. 15-30, jan./abr. 1996. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/1619/1591>>. Acesso em: 14 set. 2016.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. In: JODELET, Denise (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: Uerj, 2001. p. 17-44.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. **O que é imaginário**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: Um conceito antropológico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEGROS, Patrick et al. **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LIBRARY War. Kokubunji: Production I.g, 2008. Color. Legendado. Disponível em: <<http://www.animakai.tv/anime/toshokan-sensou>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

MARKOVÁ, Ivana. A tematização através dos gêneros de comunicação. In: MARKOVÁ, Ivana. **Dialogicidade e representações sociais: As dinâmicas da mente**. Petrópolis: Vozes, 2006. p. 268-275.

MARTELETO, Regina Maria. Informação da sociedade na sociedade da informação. **Perspectiva em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, n. especial, p. 4-7, jul./dez. 2003. Disponível em: <portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/download/647/434>. Acesso em: 14 set. 2016.

MORA, Martín. La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. **Athenea Digital**, [s.l], n. 2, p.1-25, 2002. Disponível em: <<http://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/viewFile/34106/33945>>. Acesso em: 04 maio 2016.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: Investigações em psicologia social**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

NAPIER, Susan J.. **Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. New York: Palgrave, 2001. Disponível em: <http://media.espora.org/mgoblin_media/media_entries/1532/Anime_from_Akira_to_

Princess_Mononoke__Experiencing_Contemporary_Japanese_Animation.pdf>.
Acesso em: 18 abr. 2016.

NINA, Renée Rosanne Vaz. O bibliotecário como profissional da informação e as representações de suas competências profissionais e pessoais para atuar em bibliotecas. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, n. 25, p. 105-123, jun. 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2008v13n25p105/1253>>. Acesso em: 08 maio 2016.

OLIVEIRA, Frederico João Bertrand Cavalcante de. **O Delfim de José Cardoso Pires e os mecanismos formais de um escritor para ler a realidade do seu tempo**. 2009. 55 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Puc-rio, Rio de Janeiro, 2009. Cap. 3.

PERET, Eduardo. **Percepções da Sexualidade: Anime e Mangá**. ELO: Grupo de Pesquisa em Comunicação Intercultural. Edição 04, Maio de 2009. Disponível em: <http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2016.

RUBI, Milena Polsinelli; EUCLIDES, Maria Luzinete; SANTOS, Juliana Cardoso dos. Profissional da informação: aspectos de formação, atuação profissional e marketing para o mercado de trabalho. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 16, n. 1, p.79-89, jan./jun. 2006. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/viewFile/443/1495>>. Acesso em: 08 set. 2016.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTOS, Jussara Pereira. O moderno profissional da informação: o bibliotecário e seu perfil face aos novos tempos. **Informação & Informação**, Londrina, v. 1, n. 1, p. 5-13, jun. 1996. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1613/1367>>. Acesso em: 08 maio 2016.

SATO, Cristiane A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: Nsp Hakkosha, 2007.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. A pesquisa e suas classificações. In: SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis: Ufsc, 2005. p. 19-23. Disponível em: <https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes_4ed.pdf>. Acesso em: 05 maio 2016.

SILVA, Magali Lippert da; MORIGI, Valdir José. Representações das práticas e da identidade profissional dos bibliotecários no mundo contemporâneo. In: ENANCIB - DIVERSIDADE CULTURAL E POLÍTICAS DE INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Usp, 2008. p. 1 - 15. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/ixenancib/paper/viewFile/3098/2224>>. Acesso em: 07 maio 2016.

SOUZA, Francisco das Chagas de. O nome profissional "bibliotecário" no Brasil: o efeito das mudanças sociais e econômicas dos últimos anos do século XX. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, n. 18, p. 90-106, 2004. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/viewFile/1518-2924.2004v9n18p90/5475>>. Acesso em: 08 set. 2016.

THE World God Only Knows. Suginami: Manglobe, 2010. Color. Legendado. Disponível em: <<http://www.animakai.tv/anime/kami-nomi-zo-shiru-sekai>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2008.

VIEIRA, Alice. Imaginário, ficção, cotidiano: termos da mesma equação?. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 9, p. 93-104, maio/ago. 1997. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36310/39030>>. Acesso em: 21 ago. 2016.

WALTER, Maria Tereza Machado Teles; BAPTISTA, Sofia Galvão. Representações profissionais de bibliotecários no Brasil: alguns resultados de pesquisa. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 14, n. 27, p. 22-46, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/viewFile/1518-2924.2009v14n27p22/19683>>. Acesso em: 08 set. 2016.

WALTER, Maria Tereza Machado Teles. Identidades, Valores e Mudanças: o poder da identidade profissional. Os bibliotecários subsistem na era da informação?. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 10, n. 2, p. 287-299, jul./dez. 2004. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/62355349/Identidade-Castells>>. Acesso em: 08 set. 2016.

YOUNGOV (Reino Unido). **Bookish Britain: literary jobs are the most desirable**. 2015. Disponível em: <<https://yougov.co.uk/news/2015/02/15/bookish-britain-academic-jobs-are-most-desired/>>. Acesso em: 23 set. 2016.

APÊNDICE A – FICHA DE COLETA DE DADOS**INFORMAÇÕES TÉCNICAS DO ANIMÊ****Título:****Ano:****Direção:****Estúdio:****Número de episódios:****ELEMENTOS DA NARRATIVA DO ANIMÊ****Sinopse:****Época e duração da história:****Caracterização do ambiente:****Tema:****PERSONAGEM BIBLIOTECÁRIO DO ANIMÊ****Nome:****Gênero:****Tipo de biblioteca em que trabalha:****Características físicas:****Características psicológicas:****Características sociais:**

APÊNDICE B – ELEMENTOS DE GANCHO (2002)

Elementos do texto de Gancho (2002)	Conceituação
Tema	Ideia pela qual a história se desenvolve. Ex: Loucura.
Assunto	Forma como o tema é desenvolvido na história.
Ambiente	Mostra condições de vida dos personagens, englobando época, características físicas do espaço e aspectos socioeconômicos, psicológicos, morais e religiosos
Características físicas de personagem	Corpo, voz, gestos, roupas, acessórios, etc.
Características psicológicas de personagem	Características da personalidade e espírito. Ex: Gentil.
Características sociais de personagem	Classe social, profissão, e relações com outros personagens

APÊNDICE C – ELEMENTOS DE VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ (2008)

Elementos do texto de Vanoyé e Golliot-Lété (2008)	Conceituação
Análise fílmica	Decomposição do filme através de dois processos: descrição e interpretação.
Análise crítica	Processo da interpretação, análise do sentido representado e a forma que ele é produzido.
Eixo sociohistórico	Eixo da interpretação que compreende como as representações do filme remetem ao seu contexto sociocultural.
Eixo simbólico	Eixo da interpretação centrado na compreensão do uso de símbolos e metáforas.