

NARRATIVAS AUDIOVISUAIS *GEEK/NERD/OTAKU*: O SUJEITO PÓS MODERNO E A IDENTIFICAÇÃO SUBJETIVA

GEEK/NERD/OTAKU AUDIOVISUAL NARRATIVES: POST MODERN SUBJECT AND SUBJECTIVE IDENTIFICATION

Samuel Possidonio de SOUZA

Rosemary Lapa de OLIVEIRA

Resumo: As narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* – que são histórias derivadas de quadrinhos (HQ), animação, anime, produção cinematográfica em cartoon ou live action – estão amplamente difundidas pelo globo na indústria do entretenimento. Com a cyber cultura e as plataformas de streaming (principalmente nesse período de Pandemia da Covid-19), essas produções tomam a frente do cenário internacional. No entanto, são mais que imagens em sequências, pois abordam e acusam questões singulares, sociais e universais. Esse artigo tomou como objetivo compreender a dimensão das narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* na pós-modernidade. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de revisão narrativa de literatura, articulando dois eixos de discussão: (I) A pós-modernidade e as narrativas audiovisuais, contando com autores como Hobsbawn (1995), Giddens (1991), Marques (2000), Gushiken e Hirata (2014), Bauman (1998; 2001), Corso e Corso (2006) e Bettelheim (2016); (II) Identidade e Identificação, articulando os autores Bauman (1999; 1998;2005), Freud (1974; 2006a; 2006b), Hall (2006) e Lacan (2003; 1998). É notório que na pós-modernidade, o sujeito se encontra em uma crise, as identidades são fluidas e há espaço para identificação subjetiva como via de escape do mal-estar. As narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* são alguns dos meios de amparo à subjetivação na pós-modernidade.

Palavras-chave: Narrativas audiovisuais; Identidade; Identificação subjetiva.

Abstract: *Geek/nerd/otaku* audiovisual narratives – which are stories derivated from comics, animations, anime, film productions (animated or in live action) – are widely spread across the globe in the entertainment industry. With cyber culture and streaming platforms (especially during the Covid-19 Pandemic period), these productions take the front of the international scene. However, they are more than images in sequences, as they address and accuse singular, social and universal issues. This article aimed to understand the dimension of *geek/nerd/otaku* audiovisual narratives. This is a qualitative research, narrative literature review, articulating two pathes of discussion: (I) The post modern ages and audiovisual narratives, telling how authors like Hobsbawn (1995), Giddens (1991), Marques (2000), Gushiken e Hirata (2014), Bauman (1998; 2001), Corso e Corso (2006) e Bettelheim (2016); (II) Identity and identification, articulating Bauman (1999; 1998;2005), Freud (1974; 2006a; 2006b), Hall (2006) e Lacan (2003; 1998). It is notorious that in post-modernity, the subject is in a crisis, identities are fluid and there is space for subjective identification as an escape route from malaise. *Geek/nerd/otaku* audiovisual narratives are some of the means to support subjectivation in post-modernity.

Keywords: Audiovisual Narratives; Identity; Subjective Identification.

Episódio piloto: introdução

Pessoas que têm identidade cultural *geek/nerd/otaku* ou de alguma forma se identificam com essa cultura, utilizam as produções da cultura *pop* (histórias em quadrinhos (HQ), animação, anime, produção cinematográfica em cartoon ou *live action*⁵ do mundo dos *geeks/nerds/otakus*) no sentido do entretenimento. Como apontado por Gushiken e Hirata (2014), é uma cultura de fãs em um sistema de consumo de produtos e derivados dos programas. No entanto, é preciso ressaltar que os sujeitos, ao consumirem esses produtos, também consomem as ideias, o discurso, os ideais, temas socioculturais etc., de que são feitos. Em verdade ocorre uma mediação de sentidos e significados através das produções audiovisuais.

Miranda (1978) postulou que os desenhos animados fazem parte de uma atividade de simbolização das relações humanas e sociais e são importantes para o desenvolvimento infantil, tal qual a fantasia de conto de fadas. Pela via do desenho, a criança solta sua imaginação e procura criar significados e sentidos para as coisas do mundo, mesmo que esses significados sejam permeados pelos ideais dos produtores de determinada animação, consoante com as ideias de Corso e Corso (2006) e Bettelheim (2016), que postularam que narrativas geram fantasias, e essas têm função de mediar o real e os anseios do sujeito. Vale ressaltar que por mais que no imaginário social a representação de desenho animado seja para criança; jovens e adultos consomem não só narrativas audiovisuais em *live action*, mas também em animação.

O que ocorre é uma série de situações socioculturais que encaminham espectadores/fãs de uma narrativa audiovisual para uma produção de significados frente ao discurso ou conteúdos e temas apresentados. Importante frisar que as produções audiovisuais do mundo *geek*, *nerd* ou *otaku*, foram produzidas na pós-modernidade, embora a função sociolinguística não se diferencie muito de mitos e mitologias antigas: antes eram contadas através de pinturas, depois pela oralidade, depois por livros e, na pós-modernidade, através das multimídias, muitas vezes, sendo apresentados em transmídias, ou seja, um mesmo texto ou personagem pode ser visualizado na forma de HQ, desenho animado, cinema, jogos eletrônicos ou mais. Além disso, carregam a ideia de sequência no estilo da obra *As Mil e Uma Noites*, na qual Sherazade mantém o sultão preso à narrativa que se sucede uma a outra como os filmes da Marvel, por exemplo.

⁵ Expressão usada para definir adaptações de desenhos e animações para filmes e seriados com atores reais. Cinderela, A Bela e a Fera e Malévola são apenas alguns exemplos de filmes *live-action*!

Bauman (2001) define a pós-modernidade como a multiplicidade de saberes e difusão sociocultural. As relações nesta era se configuram como imediatas, atravessadas pelo individualismo, pelo sistema econômico e de consumo. Ora, o que se apresenta aqui são identidades híbridas e pós-modernas: *geek/nerd/otaku*, as quais serão definidas nos parágrafos que se seguem.

Identidade *geek/nerd/otaku* é, no Brasil, híbrida, assim como defende Hall (2006) nos processos de difusão cultural. Para Bicca *et al* (2013) e Matos (2011; 2012) O *nerd* se origina em contextos diferente, mas o surgimento deste conceito ocorreu nos Estados Unidos, caracterizando sujeitos na escola, que se vestem de forma diferente das midiáticas seguidas pela maioria, tendo por interesses principais assuntos envolvendo tecnologia, avanço científico, histórias em quadrinhos de super-heróis e se dispõe a aprender a maior quantidade de informação possível como forma de desafio mental; por isso, são autodidatas e, muitos, aficionados por jogos eletrônicos.

Para Bento, Madeira e Pereira (2017), com o passar do tempo e a entrada da civilização ocidental na pós-modernidade, bem como os avanços tecnológicos, houve difusão dos elementos da cultura *nerd*, criando a identidade *geek*, os quais são entusiastas de narrativas de super-heróis e elementos da cultura *nerd* sem se identificarem como indivíduos estranhos que viviam alcançando as melhores notas na escola.

Segundo Gushiken e Hirata (2014), no Japão surge um grupo parecido com os *nerds*: interesses por fantasia, isolamento social, aquisição de informações complexas em grandes quantidades para desafio mental, encontros em feiras e festivais de animes⁶, *mangás*⁷ e jogos para compra, coleção e interação social – os *otakus*. Quando veio para o Brasil, a cultura *otaku* se misturou com nossa cultura, além da influência *nerd/geek* por conta da semelhança, resultando nos festivais orientais e *nerds*, sujeitos com características múltiplas unidos pela identificação com temas, constituindo uma nova cultura juvenil.

Nesse contexto, então, esse artigo tem como questão norteadora qual a dimensão das narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* para o sujeito pós-moderno? Como objetivo geral foi assumido: compreender a dimensão das narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* na pós-modernidade. Para responder essa questão e alcançar a proposta desse texto, os objetivos específicos foram: elencar os impasses da pós-modernidade para o sujeito desse tempo; refletir

⁶ Produções Audiovisuais com técnicas de desenho japonesas.

⁷ Histórias em quadrinhos japonesas, produzidas geralmente no Japão, com técnicas e estilos de desenho japoneses

sobre a construção da identidade *geek/nerd/otaku* e o processo de identificação subjetiva na pós-modernidade.

O discurso da pós-modernidade e da globalização se torna relevante para a construção das identidades que se apresentam de formas voláteis, quer seja por escolha própria ou por conta da relação com outras pessoas, entidades e culturas. Para o autor, a identidade nasce da crise de pertencimento, ocasionando recriações de realidades. (BAUMAN, 1999; 2005).

Para Hall (2006), as identidades culturais são pontos de identificação instáveis, realizados dentro de discursos tensos da cultura e da história, não como essência, mas como um posicionamento. Bhabha (1998) reflete sobre a identidade como um problema localizado em um espaço-tempo, na contemporaneidade, marcada por movimento, sem fixidez; tendo o estereótipo como uma estratégia de identificação daquilo que é conhecido e do que é socialmente aceito. Gera, assim, uma falsa representação de si, uma representação mais performática do outro do que essencialista.

É relevante compreender a relação das narrativas audiovisuais com os sujeitos que apenas consomem algumas narrativas *geek/nerd/otaku*, ou aqueles que se identificam com essas identidades híbridas, pois, por conta da globalização e da internet, essas narrativas tiveram maiores impactos globais, notadamente no período pandêmico. Além disso, é um fenômeno que a *cybercultura* ajudou a propagar. Por conta da Pandemia do *Sars-CoV-2*, causador da Covid-19, o cinema tradicional perdeu espaço e rendimentos, muitos filmes precisaram ser lançados em plataformas de *streaming*⁸, atraindo sujeitos para assistirem suas narrativas audiovisuais. Toda essa movimentação aponta para uma necessidade de investigação e produção acadêmica, de fenômenos relacionados às narrativas audiovisuais para qualquer campo do saber. Na verdade, há muitas produções acadêmicas sobre isso, embora nem todas elas foquem em aspectos psicológicos, subjetivos, sociais e culturais. Assim, esse artigo se propôs a investigar as produções *geek/nerd/otaku*, através de autores que possam discutir com esse viés identitário e cultural.

Dando spoilers⁹: metodologia

⁸ Nome dado à tecnologia que é capaz de transmitir dados através da internet sem a necessidade de baixar o conteúdo em um dispositivo. Não há tradução para o português.

⁹ *Spoiler* é quando alguma fonte de informação, como um site, ou um amigo, revela informações sobre o conteúdo de algum livro, ou filme, sem que a pessoa tenha visto. Aqui revelamos nossa metodologia...

Essa pesquisa é de natureza qualitativa descritiva, que permite uma compreensão de sentidos e significações e elementos humanos da proposta pesquisada, oferecendo maior proximidade do pesquisador com o objeto (MINAYO, 2010; LAVILLE; DIONE, 1999).

Como método, assumiu-se uma revisão narrativa de literatura, que consiste em busca na literatura, guiada pelo pesquisador e articulada com o tema (GALVÃO; PEREIRA, 2014). Para estabelecer um aprofundamento bibliográfico, dois eixos temáticos foram separados: (I) A pós-modernidade e as narrativas audiovisuais, contando com autores como Hobsbawn (1995), Giddens (1991), Marques (2000), Gushiken e Hirata (2014), Bauman (1998; 2001), Corso e Corso (2006) e Bettelheim (2016); (II) Identidade e Identificação, articulando os autores Bauman (1999; 1998; 2005), Freud (1974; 2006a; 2006b), Hall (2006) e Lacan (2003; 1998).

Episódio 02: a pós-modernidade e o impacto das narrativas audiovisuais

A atualidade está rodeada de questionamentos e formas de conceber o ser e o mundo que marca uma pluralidade discursiva sobre os paradigmas desse tempo. Alguns teóricos apontam o estado atual das coisas e da civilização através do conceito de pós-modernidade, na concepção atravessada por diversas rupturas nos modelos modernos de ciência e, até mesmo, de economia. É preciso discutir o paradigma do sujeito contemporâneo da pós-modernidade, entendendo a cultura como uma forma do sujeito se articular no seu tempo e a identidade como uma via, um dispositivo discursivo de identificação para tecer reflexões acerca das narrativas audiovisuais que são utilizadas, também como dispositivos de simbolização do real. O principal pensamento, refletindo o cenário fluido e de identificações na sociedade nos tempos atuais, é que há uma possível relação entre os elementos culturais da identidade cultural *geek/nerd/otaku*, especificamente suas narrativas de ficção.

Para se discutir a pós-modernidade, é importante compreender seus movimentos precursores. Hobsbawn (1995) teceu sobre alguns acontecimentos na história da civilização que carregaram a marca do sujeito contemporâneo. O autor aponta um grande marco no início do século – que de fato marca o século –, a Primeira Grande Guerra Mundial de 1914 e o imperialismo. Após a guerra, crises econômicas estouraram, como a maior crise da era da Revolução Industrial, com os Estados Unidos no palco principal, permitindo à Alemanha se reconstituir juntamente com novas concepções de poder e governo.

As guerras, ainda segundo o autor, deixaram no mundo marcas em todos os setores, inclusive na produção capitalista e bélica. O mundo pós-guerra se dividiu em um falso acordo pacífico que cunhava a sustentação da distância econômica e cultural entre países mais velhos

ou desenvolvidos, e países mais novos, ou subdesenvolvidos, com uma série de guerras menores, era chamada de guerra fria, a qual trazia em seu bojo a expectativa da guerra atômica e conseqüente destruição global.

Os efeitos das guerras jogaram o mundo em uma situação de ruptura. Discursos nacionalistas surgem para reparar danos na tentativa de unificar políticas populares e estados nação, como um empuxo a uma identidade nacional e a *xenofobias*. Mas essas concepções não estavam no mundo de forma clara. Hobsbawn (1995) abordou a relação internacional e as divisões ideológicas que pairaram até o final do século. Potências mundiais – que representavam interesses capitalistas de países separados como desenvolvidos –, formação de grupos políticos entre as nações desenvolvidas e ditas subdesenvolvidas; o imperativo às guerras e a manutenção do imperialismo demonstravam um estado de crise complexa e global, endereçando o sujeito a concepções mais individualistas.

Esse momento de crise atravessou o século e demarcou um espaço nas discussões sobre a pós-modernidade. Giddens (1991) demarca a pós-modernidade através da descontinuação da modernidade, uma seção do tempo-espaço demarcada na história com características próprias. Enquanto no mundo ocorria o que foi discutido em Hobsbawn, a sociedade pós-moderna estava entrando em uma relação de produção e consumo em uma lógica problemática para os modos de vida anteriores e repletas de rupturas. Segundo Marques (2000, p. 118):

Dela faz parte, com sua exasperada auto-suficiência agônica, o cansaço crepuscular de uma época, ainda não previsto um outro dia: desesperançada e, no fundo, ainda aferrada conservadoramente às próprias bases. Mera pretensão de ruptura.

As narrativas audiovisuais, especificamente as *geek/nerd/otaku*, tomaram o cenário na pós-modernidade. Atualmente, a maior representação do cinema é a indústria cinematográfica *Disney*: traduzindo para o cinema histórias de conto de fadas; e, mais recentemente, adquirindo os direitos sobre os super-heróis da *Marvel*, com a *FOX* Estúdios (QUINTANÍLLA 2019).

O império da *Disney* conta com os seis filmes de maior bilheteria do ano de 2019. Apenas três desses filmes renderam mais de 1 trilhão de dólares, consagrando o filme de super-heróis da *Marvel*, *Vingadores: Ultimato*, como o mais novo filme de maior bilheteria de todos os tempos. Das cinco maiores bilheterias de todos os tempos, três são da *Disney*: *Vingadores: Ultimato* – *Star Wars: O despertar da força* – *Vingadores: Guerra Infinita*. O filme *Avatar*, uma das maiores bilheterias do mundo, pertence à *FOX*, comprada pela *Disney*. O alcance da *Disney* com o cinema mundial é de cinco mil personagens, abordados em diversos

produtos e produções, com histórias seriadas ou histórias do mesmo universo, mas com tramas paralelas. Sua receita bruta em 2018 foi de 59 bilhões de dólares, além disso, é na empresa encontramos os artistas mais bem pagos de *Hollywood* (SANDOVAL, 2019).

A *cybercultura* auxiliou a popularização de narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku*, inclusive os animes, difundidos em todo o mundo: o que era inicialmente apenas criado no Japão; passou a ser internacionalizado, com grandes produções em cooperação internacional. Os animes se popularizaram no Brasil nas décadas de 80 e 90. Hoje, com plataformas de *streamings*, a popularização e a produção provocaram um alcance ainda maior, plataformas como *Netflix* e *Crunchyroll* por exemplo, conseguem produzir e distribuir animes – sendo essa segunda, específica para animes, enquanto a primeira produz outras narrativas, assistidos por *geeks*, *nerds* e *otakus* -principalmente por esse último, como apontou Gushiken e Hirata (2014). Além disso, a *Funimation*, corporação estadunidense, surgiu com sua mais nova plataforma para produção e distribuição de animes nas Américas.

A própria *Netflix* produz narrativas de fantasia e ação que caíram no gosto dos sujeitos identificados com as identidades híbridas *geek/nerd/otaku*. Além disso, por conta da Pandemia do *Sars-CoV-2*, causador da Covid-19, o cinema tradicional perdeu espaço e rendimentos, muitos filmes precisaram ser lançados em plataformas de *streaming* e a própria *Disney* lançou em 2020 a sua, chamada *Disney +*, ou *Disney Plus*, unificando todas as suas narrativas audiovisuais que já lhe pertenciam ou que pertenciam às outras corporações compradas pela gigante.

Como o mundo precisou parar ou reduzir a circulação das pessoas, em casa, os sujeitos puderam acessar cada vez mais essas narrativas. Só a *Netflix*, por exemplo, aumentou sua abrangência em 27% só no primeiro trimestre do ano de 2020, arrecadando aproximadamente 5,77 bilhões de dólares e 15,7 milhões de novas assinaturas, segundo Loureiro (2020). Já a *Disney +*, no início de março de 2021 ultrapassou 100 milhões de assinantes segundo Marques (2021).

A sociedade pós-moderna é uma sociedade de consumo, produção e informação, ainda segundo Giddens (1991). Essa era é marcada então por uma série de fenômenos que transcendem a um campo epistemológico todo o saber, as ciências sociais especificamente. Isso devido ao desenvolvimento social, a mudança nos modos de vida, e o rompimento (descontinuidade) das concepções modernas. O autor aponta que as descontinuidades ocorreram na história como um todo – das narrativas, dos paradigmas modernos da ciência, da influência de outros espaços geográficos em intercomunicação. O marco do sujeito pós-moderno é essa série de rupturas e de múltiplas concepções nos modos de ser.

Bauman (1998; 2001) define a pós-modernidade como a multiplicidade de saberes e difusão sociocultural. As relações nesta era se configuram como imediatas, atravessadas pelo individualismo, pelo sistema econômico e de consumo e pela necessidade de depositar suas angústias referentes à fragilidade das relações no que, o autor chama de “cabides”, pondo o “ter” acima do “ser”. Há uma relação direta nos processos da pós-modernidade com a globalização, há troca de culturas a partir da tecnologia e da internet, em fração de segundos.

O que ocorre é que dentro de um contexto marcado por rupturas, com um sujeito pós-moderno desamparado, novas formas de subjetivação surgem para sustentar o ser no mundo. Assim, as narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku*, e os sujeitos que se identificam com essas identidades hibridizadas ou se interessam por essa cultura, utilizam-nas como dispositivo para construção de sua própria subjetividade, de sua própria identidade – quer seja dentro de um contexto social ou apenas uma afirmação individual.

Vale então apontar o pensamento de Corso e Corso (2006) e Bettelheim (2016). Eles não estudam animes, Corso e Corso chegam a estudar as HQ, mas apontam às narrativas de contos de fantasia, e essa, dentro da perspectiva psicanalítica, faz função de mediar o real. Ora, antes as histórias eram contadas ou representadas através de desenhos e esculturas, hoje elas são multimídias, transmídias: som e imagens em movimento, através de múltiplas plataformas de acesso. O que se discute então é que assim, as narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* podem cumprir com a função de mediar o real, criar sentidos e oferecer criação de significados e leituras de mundo, principalmente por apresentarem problemas universais e sociais, afinal, como reflete Harari (2017, p. 33), acerca do surgimento da humanidade como a conhecemos hoje: “a ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso coletivamente”.

Episódio 03: a identidade e a identificação

O discurso da pós-modernidade e da globalização se torna relevante para a construção das identidades. Para Bauman (1999; 2005), estas se formam de modo cada vez mais voláteis, quer seja por escolha própria, ou por conta da relação com outras pessoas, entidades e culturas. É um movimento que visa a inclusão a um grupo e destaque sobre outro grupo social, sendo o capitalismo e o consumismo bases para esses processos de construção ou assunção de identidades pós-modernas (BAUMAN, 1999; 2005).

Mesmo com toda multiplicidade, algo se coloca em xeque, que atravessa toda a forma do sujeito ser e estar em civilização. Freud (1974) discutiu que, basicamente, em troca de amparo das relações afetivas, o ser humano trocou seu prazer sexual pulsional. A ideia do autor

aponta para impasses nas relações humanas e sociais por esse paradigma, além de localizar o sintoma inaugurado através da relação social, pois em civilização, o sujeito é impedido por uma série de tradições e leis que o endereçam e normatizam – a civilização faz um verdadeiro posto avançado, através do que Freud aponta como *Superego* com a função de manter a norma no interior dos sujeitos –, todavia essa interdição pulsional desagua mal estar e sofrimento psíquico, originando estruturas neuróticas.

O que parece é que essa inauguração do inconsciente, por Freud, aponta efeitos que não estão claros nas relações sociais e na cultura. O sujeito pós-moderno não possui um referencial apenas para se localizar no mundo, além disso sua orientação é a satisfação de suas necessidades pulsionais (FREUD, 1974). É interessante pensar em como o sujeito sai da modernidade marcado por uma necessidade inconsciente a qual não é respondida e se constitui daí, frente à uma multiplicidade de concepções de ser e estar no mundo, principalmente como efeito da globalização e da era da informação.

O sujeito possui então uma via de saída, dentro das identidades culturais. Como apontou Hall (2006), com o movimento das sociedades e o surgimento e reforço de identidades sociais; o mesmo indivíduo encontra-se coberto de um dispositivo chamado identidade cultural, e através desse dispositivo o sujeito deposita suas ânsias; consonante com as ideias de Freud (1974); e de Bauman (1998; 2005).

Pensar as Identidades Culturais como uma via de saída paradigmática do sujeito pós-moderno é compreender o teor discursivo da civilização. Por exemplo, Hall (2006) apontou a própria identidade nacional como um dispositivo discursivo, pois não existe no gene humano algo que determine a forma de um sujeito nacionalizado ser, mas ele o é através de uma série de ideologias transmitidas nas narrativas que reforçam determinada identidade nacional. Extrapolando, e ainda articulando com o autor, pontua-se que as identidades são reforçadas através de um discurso, ou narrativa, que aponte ao sujeito caminhos de ser ou de estar no mundo. Logo, é importante tal concepção, pois a crise e as rupturas demarcam no sujeito pós-moderno o seu estado, como saída há uma multiplicidade de concepções que podem ser utilizadas como forma de escape ao mal-estar. Segundo Harari (2017, p. 35):

Como o *Homo sapiens* conseguiu ultrapassar esse limite crítico, fundando cidades com dezenas de milhares de habitantes e impérios que governam centenas de milhões? O segredo foi provavelmente o surgimento da ficção. Um grande número de estranhos pode cooperar de maneira eficaz se acreditar nos mesmos mitos.

Pensar na identidade é também discutir a identificação do sujeito às narrativas, discursos e etc. A psicanálise se dispõe a discutir sobre o sujeito e a identificação. Lacan compreende o inconsciente, inaugurado em Freud, por linguagem; logo, o sujeito e processos subjetivos, como a identificação, são dispositivos de linguagem. Inclusive Hall (2006) também defende a ideia de que a identificação é um dispositivo de linguagem e que o sujeito se identifica por essa via, além disso a identidade pode ser uma projeção de si mesmo através do outro, o que reforça a suposição de Harari acima. Entretanto, como ocorre a dinâmica da identificação no sujeito?

Primeiramente é importante demarcar o que seja identificação subjetiva, que, nas palavras de Lacan (2003, p.25): “[...] a identificação é uma identificação significativa”¹⁰). O autor ainda postula que o “sujeito é idêntico a si mesmo”. Quando o sujeito se denomina x ou y devemos analisar no plano da enunciação, no discurso do Outro. Só é possível chegar à verdade do sujeito e de sua identidade pela sua narrativa, no seu discurso: na cadeia significativa na qual se supõe sujeito, sendo efeito da cadeia, advindo daquilo ao que se identifica.

Esse autor diz, sobre o sujeito, que esse é uma consequência de um significante. O sujeito ainda só pode pensar como excluído do significante que o determina; que o identifica. Quando o sujeito se identifica, estima um significante posterior, que se articula com esse significante anterior a fim de significá-lo. Isso implica que quando um sujeito diz “Eu sou [...]” sem nenhum outro significante posterior para dar continuidade à cadeia não há como se identificar a identidade do sujeito” (Ibidem, p. 25).

Em outras palavras, o sujeito diz “eu sou um guerreiro”. O significante “um guerreiro” surgiu na relação com um outro. Além disso, esse significante para ter significado está emparelhado a outro significante – a outra palavra – que tem função de dar significado. Isso é, perguntando ao sujeito “o que é guerreiro para você?”, o sujeito será capaz de utilizar uma cadeia de palavras articuladas com o intuito de dar significado e sentido ao “um guerreiro”. Mas o sujeito está excluído de qualquer uma das palavras que ele possa dizer, pois o sujeito jaz na articulação entre dois significantes – significantes esses que, inclusive, o sujeito se identifica. Nenhuma identificação determina o sujeito, mas faz parte de sua subjetividade.

Temos aqui articulações possíveis pensando as identidades como dispositivos linguísticos e as identificações ao significante. Por mais que a fantasia das narrativas em questão captem os que as assistam, o sujeito produz sua elaboração através de uma cadeia de significantes o qual ele se identifica – as próprias identidades *geek*, *nerd* e *otaku* carregam significados e articulações singulares para cada sujeito que assim se identifica a essa identidade,

¹⁰ O significante é o som que a palavra faz, ligado a um significado subjetivo, que produz algum sentido ao sujeito.

mas quando essas culturas atingem o *mainstream*¹¹, elas deixam de influenciar apenas aqueles que se identificam, chegando a um contingente que não se percebe membro da cultura, mas que consome e se deixa atravessar por ela.

Em Freud (2006a, 2006b), a identificação subjetiva tem como base a introjeção das imagos materna e paterna, isso no período da formação do eu. O sujeito no mundo então se identifica através dessas imagos, ou seja, se algo do mundo me chama atenção é porque algo de dentro ressoa. Esse algo de dentro são essas imagos. Mais uma vez é possível relacionar com Lacan (2003), em sua frase dita acima, que o sujeito se identifica a si mesmo.

Na ideia de Lacan (1998), a formação do eu depende do olhar do outro. Ele postulou sua concepção através de uma metáfora em que a criança, em seus estágios iniciais, encontraria-se com um espelho, olharia seu reflexo invertido e voltaria seu olhar para um adulto. Esse outro, através de seu olhar e de sua fala afirma “esse é você, esse é [nome da criança]”. Daí então a criança se vê através do olhar do outro, constitui seu eu a partir do que o outro lhe disse, mas essa imagem é inversa, tal qual o é no espelho. Pela tela de televisão, ou celular, ou computadores, ou projetores, os sujeitos se identificam mediados pelas imagens inversas de si, daquilo que projetam para a tela, e daquilo que, linguisticamente, elaboram simbolicamente da narrativa audiovisual de fantasia.

As culturas oferecem dispositivos de linguagem para os sujeitos com suas rupturas se identificarem, dispositivos esses que englobam atributos e narrativas, dentre elas, as audiovisuais. A identificação subjetiva torna-se então uma via de saída para o mal-estar. Daí o motivo da cultura *nerd/geek*, *otaku* estarem em *mainstream* atualmente.

Season finale: considerações finais

Esse artigo buscou alcançar o objetivo de compreender a dimensão das narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* na pós-modernidade. Essa é uma produção derivada de um processo extenso de uma pesquisa maior no mestrado do Programa de Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade, pesquisa essa que discute a tríade Educação-Subjetividade(s)-Cultura.

É importante apontar o estado da pós-modernidade. Através da discussão dos autores articulados nesse artigo foi possível compreender que a pós-modernidade é um tempo de

¹¹ A corrente dominante ou convencional, também conhecida pelo anglicismo *mainstream*, é a corrente de pensamento mais comum ou generalizada no contexto de determinada cultura. A corrente dominante inclui toda a cultura popular e cultura de massa, as quais são difundidas pelos meios de comunicação de massa.

suspensão, marcado por crises sociais e psicológicas. A crise e as rupturas demarcam no sujeito pós-moderno o seu estado, como saída há uma multiplicidade de concepções que podem ser utilizadas como forma de escape ao mal-estar. Um tempo de multiplicidade de formas de ser e estar; multiplicidade discursiva e de produções; além da união mundial por meio de mídias e comunicação, transporte e internet.

O sujeito, para lidar com o real e seu estado de crise, sempre buscou – por intermédio da fantasia –, compreender o mundo que o rodeava ou o mundo dentro de si. Harari (2017) apontara que isso se faz presente na pós-modernidade ainda, ou seja, ficções são construídas, lidas, assistidas e escutadas como forma de subjetivação. Aqui apontam-se as narrativas de HQ's de super-heróis, em paralelo à Segunda Grande Guerra Mundial, sua continuidade nas Guerra Fria e Guerra contra o Vietnã. Para a sociedade estadunidense eram heróis que se colocavam na frente do perigo para defender a vida e a nação do “inimigo” – é uma lógica ficcional que adornou o real para minimizar o dano nas psiques juvenis. Essas narrativas hoje são contadas de forma multimidiática.

Os impactos das narrativas audiovisuais envolvem desde representação de ideias e ideologias a um amparo de anseios aos sujeitos pós-modernos. Vale ressaltar que essas narrativas foram criadas na pós-modernidade, e hoje é amplamente difundida pelo globo. As produções cinematográficas que mais rendem são de filmes da cultura pop jovem, isso é, de *geek/nerd/otaku*, e mesmo os sujeitos que não se identificam com essa identidade, são fisgados por uma história, um personagem, uma narrativa. Elas mostram fragilidades sobre o mundo, sobre as pessoas e suas resiliências. Não é à toa que *Naruto* é considerado, por exemplo, o maior anime assistido no mundo em todos os tempos. A história de *Naruto* passa por esses processos, da fragilidade do sistema, da fragilidade do sujeito em crise, ao fortalecimento, luta e resiliência. Decerto, as narrativas audiovisuais *geek/nerd/otaku* oferecem para o sujeito formas de simbolizar o seu Mal-Estar, pois esses elementos do mundo interagem com as identificações e materiais inconscientes dos sujeitos.

Referências

- BAUMAN, Z.: *Globalização: As consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1999.
- BAUMAN, Z.: *Identidade*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.
- BAUMAN, Z.: *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- BAUMAN, Z.: *O Mal-estar da pós-modernidade*. Jorge Zahar Editor: Rio de Janeiro, 1998.

BENTO, J. C.; MADEIRA, V.; PEREIRA, L...: A Representação da Identidade Cultural Fragmentada na Sitcom: uma análise do personagem nerd/indiano de The Big Bang Theory. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, nº 40, 2017, Curitiba-PR. Papers nacionais. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. São Paulo, 2017. Disponível em: <
<http://docplayer.com.br/80226668-A-representacao-da-identidade-cultural-fragmentada-na-sitcom-uma-analise-do-personagem-nerd-indiano-de-the-big-bang-theory-1.html>>. Acessado em 20 Ago 2019.

BETTELHEIM, B.: *A psicanálise dos contos de fadas*. 32ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

BHABHA, H. K.: *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.

BICCA, A. D. N.; CUNHA, A. P. A.; ROSTAS, M. H. S. G.; JAHNKE, M. L.: Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. Caxias do Sul. *Conjectura: Filos. Educ.* v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013. Disponível em: <
<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2040/1203>>. Acessado em 20 Ago 2019.

CORSO, D. L.; CORSO, M.: *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FREUD, S. O Ego e o Id. In _____ *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XIX). Rio de Janeiro: Imago. [1923]. 2006a.

FREUD, S.: *O Mal Estar na Civilização*. Rio de Janeiro: Imago Editora. 1974.

FREUD, S. Três ensaios sobre a teoria da Sexualidade. In _____ *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud* (Volume XVII). Rio de Janeiro: Imago. [1905] 2006b.

GALVÃO, T. F.; PEREIRA, M; G.: Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração. *Epidemiol. Serv. Saúde*. V. 23, n. 1, p. 183-184. 2014. Disponível em: <
<http://scielo.iec.gov.br/pdf/ess/v23n1/v23n1a18.pdf>>. Acessado em 08 Mar 2021.

GIDDENS, A.: *As conseqüências da Modernidade*. Tradução de Raul Fiker –São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GUSHIKEN, Y.; HIRATA, T.: Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos ‘Otakus’, do Japão ao mundo. São Paulo. *Intercon – RBCC*. V. 37, n. 2, p. 133-152, 2014. Disponível em: <
<http://www.scielo.br/pdf/interc/v37n2/1809-5844-interc-37-02-0133.pdf>>. Acessado em 20 Ago 2019.

HALL, S.: *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. 11º ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora. 2006.

HOBSBAWN, E.: *A era dos extremos: o breve século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LACAN, J.: O estádio do espelho como formador da função do eu. In: _____ *Escritos*. P. 96-103. Rio de Janeiro: Zahar, 1998

LACAN, J.: *O Seminário*, Livro 9: A Identificação Subjetiva. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003

LAVILLE, C.; DIONNE, J.: *A construção do saber*. Manual de Metodologia da Pesquisa em Ciências Humanas. 1 ed. Porto Alegre: Artmed ; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LOUREIRO, R.: *Foi bom ou foi ótimo? Os resultados da Netflix na pandemia*. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/foi-bom-ou-foi-otimo-os-resultados-da-netflix-na-pandemia/>>. Acessado em 01 Mar 2021

MARQUES, A.: *Disney+ supera 100 milhões de assinantes e promete ser “mais ambicioso”*. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/419580/disney-supera-100-milhoes-de-assinantes-e-promete-ser-mais-ambicioso/>>. Acessado em 10 Mar 2021.

MARQUES, M. O.: A educação no limiar do terceiro milênio, exigente de outro paradigma. Ijuí. *Contexto & Educação*. V. 15, n. 59, p. 113-128, 2000.

MATOS, R.: O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, nº 16, 2011, São Paulo-SP. Papers nacionais *INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acessado em 20 Ago 2019.

MATOS, R.: De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a resignificação midiática da cultura nerd. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, nº 36, 2012, Fortaleza-CE. Papers nacionais *INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1968-1.pdf>>. Acessado em 20 Ago 2019.

MINAYO, M. C. S.: *O Desafio do Conhecimento*. Pesquisa Qualitativa em Saúde. 11 ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

MIRANDA, O. *Tio Patinhas e os mitos da comunicação*. São Paulo: Summus, 1978.

CRENCIAIS

SAMUEL POSSIDONIO DE SOUZA

Psicólogo pela Faculdade de Tecnologia e Ciências (FTC). Aluno da especialização em Neuropsicologia do Centro Universitário FTC (UNIFTC). Aluno regular de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia (PPGEDUC-UNEB). **Endereço eletrônico:** samuel.possi@gmail.com. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/8725066771421930>

ROSEMARY LAPA DE OLIVEIRA

Professora Titular da Universidade do Estado da Bahia e líder do Grupo de pesquisa e Estudo em Leitura e contação de histórias. Graduada em Letras Vernáculas com Inglês e Literaturas pela Universidade Católica do Salvador (UCSAL). Especialista em Novas Abordagens de Ensino de Português pela Universidade de Salvador (UNIFACS). Mestra em Letras e Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística pela Universidade Federal da Bahia (PPGLL-UFBA). Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia (PPGEDU-UFBA). Pós-Doutora em Leitura e Contação de História pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). **Endereço eletrônico:** rosylapa@gmail.com.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8500738535425593>

Recebido em: 18/06/2021

Aceito para publicação em: 19/07/2021