

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

COMUNICAÇÃO SOCIAL:
PUBLICIDADE & PROPAGANDA

GUSTAVO BORGES

A QUESTÃO DO CONSUMO EM XXX HOLIC

GOIÂNIA - GO

2013

GUSTAVO BORGES

A questão do consumo em xXx Holic

Coordenação de Publicidade e Propaganda
Faculdade de Informação e Comunicação - FIC
Universidade Federal de Goiás – UFG

Orientação: Profº Dr. Daniel Christino

Goiânia
2013

Dedico este trabalho a minha mãe, Maria Lucia S. Borges, por permitir que eu escolhesse meu próprio futuro e a todos que me incentivaram a continuar escrevendo este trabalho independente do ânimo, especialmente a Srta. Any Serpa, minha namorada.

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	6
INTRODUÇÃO	7
1. QUESTÕES INERENTES A OBRA	12
1.1 A QUESTÃO DOS QUADRINHOS ENQUANTO MEIO E ENQUANTO FORMA	13
1.2 A QUESTÃO DA NARRATIVA NA OBRA	16
1.3 A QUESTÃO DA IDENTIDADE NA SOCIEDADE	16
1.4 A QUESTÃO DO DESEJO	20
2 OS PERSONAGENS E SUAS FUNÇÕES NA TRAMA	23
2.1 A LOJA	23
2.2 A DONA DA LOJA	25
2.3 O FUNCIONÁRIO DE MEIO PERÍODO	26
2.4 OS AMIGOS DO PROTAGONISTA	27
2.5 AS PESSOAS CINZAS	28
3 EPISÓDIOS MAIS RELEVANTES E POR QUE	29
3.1 EPIDÓSIO 1 – INEVITÁVEL	29
3.2 EPIDÓSIO 6 – INDULGÊNCIA	31
3.3 EPIDÓSIO 8 – CONTRATO	32
3.4 EPIDÓSIO 17 – VALOR PRÓPRIO	34
3.5 EPIDÓSIO 8, SEGUNDA TEMPORADA – SUSSUROS	36

CONCLUSÃO	38
REFERÊNCIAS	42

LISTA DE IMAGENS

1. Capa do primeiro capítulo do mangá de xXx Holic
2. Pirâmide das necessidades de Maslow
3. Marudashi
4. Morodashi
5. Watanuki encontrando a loja no primeiro episódio
6. Yuuko Ichirara
7. Kimihiro Watanuki
8. Shizuka Doumeki
9. Kunogi Himawari
10. Pessoas Cinzas
11. Um ayakashi desprendendo-se de Watanuki
12. O computador de Hanahana-san - Hana significa flor em japonês.
13. A pata do macaco realizando o último desejo da estudando da forma como interpretou.
14. Nurie, e o poder de decisão em sua mão.
15. Yuuko oferecendo os sinos.

Logo estilizada de xXx Holic

Resumo

Fazendo uso da arte sequencial xXx Holic enquanto base para pontes e conexões para uma análise da formação da identidade do sujeito pós-moderno e de como as marcas afetam este processo, este trabalho tem por objetivo reconhecer os méritos da arte-sequencial enquanto meio de transmitir mensagens que levem a reflexão bem como de interligar a identidade social do indivíduo com a identidade das marcas.

Através da leitura de obras diretamente relacionadas ao tema e de reflexões sobre o mesmo, este trabalho busca entender e decifrar as marcas partindo de um ponto inusitado: a arte sequencial das histórias em quadrinhos e da animação.

Palavras Chave: Marcas; Consumo; Desejo e xXx Holic.

Abstract

Making use of sequential art xXx Holic as a basis for bridges and connections for an analysis of identity formation of the individual in the postmodern and how brands affect this process, this work aims to recognize the merits of sequential art as a means of transmitting messages that lead to reflection as well to link social identity with the brands identity's that's are part of the individual.

Through readings of works directly related to the theme and reflections on it, this academics seeks to understand and decipher the brands from an unusual point: the sequential art present in comics and animation.

Key-words: Brands, absorption, wants and xXx Holic.

INTRODUÇÃO

xXx Holic é um mangá japonês criado pelas fundadoras da CLAMP: um grupo constituído por *Satsuki Igarashi*, *Nanase Ohkawa*, *Tsubaki Nekoi* e *Mokona* (sendo o último um apelido, o nome real da quarta integrante nunca foi revelado), quatro autoras que juntas escrevem, roteirizam, desenham e produzem mangás sobre temas variados desde meados dos anos 1980, obtendo enormes êxito e reconhecimento no meio que, com o passar dos anos, culminaram no sucesso internacional do grupo com algumas de suas obras mais famosas como *Sakura Cardcaptor*, *X/1999*, *Chobits*, *Tsubasa: Reservoir Chronicle* e, é claro, o próprio xXx Holic. Tudo isso fez com que surgisse um multiverso particular para suas histórias, com convergência de conceitos e eventos, sendo altamente explorado no argumento de uma de suas histórias na qual os protagonistas viajam através de dimensões e passam por alguns universos de outras narrativas.

xXx Holic foi lançado entre julho de 2003 e fevereiro de 2011 pela editora *Kōdansha* inicialmente na revista *Yangu Magajin* (forma como os japoneses pronunciam o termo *Young Magazine*), que apesar do nome sempre foi voltada para o público adulto, na qual permaneceu até março de 2010, quando a publicação da revista foi suspensa e o título foi transferido para a revista *Bessatsu Shōnen Magajin* da mesma editora.

Ao todo, foram 111 capítulos lançados ao longo de 19 volumes em sua encadernação original. Já no Brasil a história foi lançada pela editora JBC re-dividida em 38 edições e recentemente finalizada. Existe uma publicação paralela e interligada com esta obra, na qual alguns eventos acontecem simultaneamente em ambas, chamada *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, a qual será apenas citada aqui uma vez que este trabalho não tem enfoque nos recursos transmídias em si.

A partir do mangá de *xXx Holic*, originaram-se diversas mídias. Aqui listadas em ordem cronológica:

- 2005: *xXx Holic - Manatsu no Yo no Yume* (O sonho de uma noite de verão) foi lançado em parceria com a Production I.G¹, juntamente com um filme para *Tsubasa: Reservoir Chronicle*.

- 2006: Primeira temporada de *xXx Holic* anime produzido pela mesma produtora do filme e exibida no canal *Tokyo Broadcasting System (TBS)* estreia no dia 6 de abril com 24 episódios exibidos semanalmente até setembro do mesmo ano.

- 2007: O jogo de Aventura *xXx Holic - Watanuki no Izayoi Sowa* foi lançado pela *Marvelous Entertainment* apenas no Japão e para *PlayStation 2*.

- 2008: Sai à segunda temporada do anime *xXx Holic: Kei* (sequencia) com apenas 13 episódios e sucesso semelhante à temporada anterior.



2 Capa do primeiro capítulo do mangá de *xXx Holic*

¹ Produtora japonesa que atua com animação e design/desenvolvimento de jogos é responsável por obras como *Ghost in the Shell*, tanto o longa-metragem quanto a série animada, *Shingeki no Kyojin* (conhecido no ocidente como *Ataque aos Titãs*) e outras obras de grande sucesso.

- 2009: Dois OAD² são lançados diretamente em DVD com o título *xXx Holic: Shunmuki* (sonhos de verão), o fato das narrativas presentes nas animações do grupo Clamp ter tomado rumos mais sérios e passarem a ser inapropriados para todas as idades fez com que o anime deixasse de ser lançado no canal TBS por ser um canal do governo, devido a isso e questões de direitos de exibição, as continuações a partir daqui foram lançadas diretamente no formato OAD.
- 2010: Um novo OAD sai com o penúltimo volume da história, lançado também em DVD com o nome de *xXx Holic: Roo* (Gaiola).
- 2011: Cerca de um mês após o lançamento do volume final do mangá, uma edição especial contendo o último volume da história e o OAD *xXx Holic: Roo Adayume* (Gaiola do sonho egoísta) é lançada.
- 2013: Uma adaptação do mangá com atores é lançada no canal WOWOW, a série rendeu oito episódios e ainda especula-se sobre uma possível segunda temporada.

Como o contato inicial com esta narrativa foi feito inicialmente pela sua animação, a mesma foi preterida como fonte da história a ser analisada, relevando possíveis diferenças entre eventos ou acontecimentos que possam ter decorrido de maneira alternativa ou em momentos distintos do mangá de origem e abrindo espaço para a discussão de elementos audiovisuais presentes no anime como algum aspecto de cor ou da trilha sonora.

A história do anime começa quando *Watanuki Kimihiro*, um estudante do equivalente japonês ao ensino médio que é perturbado por espíritos, encontra a loja de Ichihara Yuuko. Após um primeiro contato no qual Yuuko explica o funcionamento da loja e o demonstra através da adivinhação, Watanuki aceita trabalhar por meio período na loja para ter seu grande desejo realizado e, a partir deste ponto, temos a

² *Original Video Animation*, episódio bônus ou extra que não é originalmente criado para a televisão.

narrativa estabelecida em torno da loja, com clientes aparecendo em quase todos os episódios e as implicações dos desejos deles.

Cada episódio tem um foco ligeiramente diferente do anterior, por cada um apresentar um vício (*Holic*) diferente. É preciso antes de mais nada ampliar o conceito de vício para toda falha ou defeito que passa a ser compulsório. Após ampliado, passa a ser notável a extensa gama de hábitos, sejam eles aceitos socialmente ou não, costumes e rotinas que são prejudiciais de alguma forma para o indivíduo e aqueles ao seu redor.

Em *xXx Holic* existe, na figura da loja, uma forma de se realizar desejos: eles são vendidos por um preço dito justo, “equivalente”, que não costuma ser revelado previamente. Ou na explicação dada por Yuuko Ichihara (dona do estabelecimento):

*“Para todas as coisas que obtemos, é necessário que haja um pagamento equivalente. A Compensação é necessária. É ruim pagar demais, e é ruim confiscar demais. Sem disparidade, igualmente e uniformemente. Caso contrário, você irá causar danos ao seu corpo atual; ao seu destino; à sua alma reencarnada.” (Em *xXx Holic*, episódio um Hitsuzen, inevitável - 8º25”).*

O que apenas aumenta a expectativa em entender o que foi cobrado, o que será realmente cobrado, o que foi pedido e qual será o real desejo da pessoa.

Diferentemente do país de origem da série abordada, na cultura ocidental, a leitura de histórias em quadrinhos / mangás, bem como o ato de deleitar-se com as narrativas através dos desenhos / animes é considerado como algo infantil. Fato esse que pode resultar em um forte preconceito para com jovens e adultos que dedicam parte do seu tempo a esta arte, em especial àqueles que os usam como algo além de um instrumento de entretenimento. Seja como referencial teórico ou mesmo como arte erudita, o mangá, da mesma forma que as histórias em quadrinhos, são concebidos com rigor estético e alta-elaboração de linguagem. Essas características dotam as narrativas que emblematizam as formas de representação do mundo japonês que tem

a capacidade de provocar reflexões e debates dos mais diversos temas, inclusive da própria linguagem.

Almejando familiarizar o leitor do mundo ocidental com a animação oriental, em especial com xXx Holic, de forma que mesmo um leitor leigo nessa área aprecie e perceba como essa arte sequencial japonesa possui um padrão estético diferenciado, bem como sua temática e a maturidade com que aborda os temas propostos por si mesma, enquanto entretém e diverte o espectador com cenas divertidas que amenizam a tensão de quem assiste, sem contudo, deixar de levar quem assiste a uma reflexão e a uma nova perspectiva. Para tudo isso, teremos a mesma obra acima citada como base enquanto recorte e ponto de vista inicial. Além de dedicar um olhar mais atento sobre a mesma e, a partir dela, observar de maneira mais específica a relação do consumidor as marcas, visando a própria satisfação, mais do que de suas necessidades e a contemplação de seus desejos latentes, por mais inconstante e limitada que esta satisfação possa vir a ser, pois isso não a torna menos almejada pelo consumidor.

1. QUESTÕES INERENTES A OBRA.

Enquanto obra, xXx Holic carrega dentro de si diversos temas e questões, algumas vezes problemáticas, referentes a forma como são criadas ou mesmo a maneira como são expostas. Podemos separa-las em quatro tópicos distintos para que os preconceitos de que são alvos os mangás e os animes por parte dos leitores ocidentais sejam debelados, bem como descrever a função da narrativa e os efeitos que ela produz, e demonstrar como são realizadas as estruturas e as formas narrativas dos animes no sentido de apreender qualidades estéticas que tais narrativas trazem para o nosso cotidiano.

Criando um paralelo entre a forma como a loja representada através da figura de sua dona, Yuuko Ichihara, realiza o desejo latente dos clientes, que justamente por possuírem tal desejo – mesmo que de forma inconsciente – conseguem chegar até sua loja, e da maneira como funcionam os shopping centers, uma vez que em meio a tantas possibilidades, apenas um desejo específico consegue levar um possível consumidor a entrar em determinada loja. Seja um desejo com o qual ele já chegou ao recinto, seja um desejo gerado pela vitrine da loja.

Assim como as donas das marcas realizam os desejos de consumo de seus consumidores cobrando o valor que consideram adequado, a loja de Yuuko também dita o valor que considera justo para realizar a vontade de cada cliente, não avisando nem se importando com as possíveis consequências que a realização de tal desejo pode trazer ao consumidor, encobrindo ao mesmo a maturidade e a reponsabilidade por sua decisão e o que acarretar dela, seja isso algo bom ou algo ruim. Partindo de tais elos, este trabalho pretende dissertar sobre essa relação baseada nos desejos do indivíduo e no valor pago em busca de sua realização.

1.1 A QUESTÃO DOS QUADRINHOS ENQUANTO MEIO E ENQUANTO FORMA

Em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud remonta a história do surgimento desta arte enquanto forma de expressão desde o Egito antigo, com elementos que revelam traços de sua origem junto a origem da arte em si, as histórias em quadrinhos, ou histórias em vinhetas ou simplesmente gibis – diferentes formatos para um mesmo estilo literário – são uma forma marginalizada de arte sequencial, que vem crescendo nas mais diversas partes do mundo, culminando em um meio próprio que aos poucos mostra seu valor frente a sociedade e às formas de arte consideradas mais tradicionais.

A maneira como a concepção de histórias em quadrinhos está registrada no imaginário cultural, especialmente no continente americano, é muito bem sintetizada por McCloud, em sua obra *Desvendando os Quadrinhos* (1995), com a frase;

"Quando eu era criança, eu sabia exatamente o que era história em quadrinhos. Quadrinhos eram revistas coloridas, cheias de arte sofrível, aventuras idiotas e sujeitos de colante." (McCLOUD, 1995)

A partir do exemplo pessoal utilizado por Scott McCloud, o autor passa a discorrer sobre as histórias em quadrinhos serem um meio ou um formato, bem como gêneros e conteúdo, e como tudo isso fez com que sua percepção deste meio fosse alterada, para que uma definição mais acurada e científica do que são quadrinhos fosse criada, McCloud chega à conclusão que tratam-se de: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” Porém, para fins práticos, a definição será sintetizada como “arte sequencial” neste trabalho, termo este cunhado pelo grande escritor e teórico dos quadrinhos, Will Eisner.

Uma vez esclarecido que histórias em quadrinhos são um meio, e não um produto ou objeto; e definido qual o significado deste meio, é possível demonstrar

através de alguns recortes específicos como a arte de contar histórias através de imagens desenvolveu-se ao longo dos séculos até o ponto que William Hogarth, um pintor inglês do século XVIII, criou um conjunto de pinturas que, ao serem dispostas lado a lado, contam uma história conhecida como “O Progresso de uma Prostituta”. A partir desse ponto inicial, foi criado o caminho pelo qual esse meio tomou a forma como é concebido hoje.

Valendo-se de uma linguagem própria, desenvolvida desde o seu surgimento e tomando referências de diversos outros meios, além de fazer uso de dezenas de símbolos e ícones das mais diversas culturas ao redor do planeta, a arte sequencial criou uma maneira muito própria e peculiar de transmitir ideias e mensagens, ultrapassando o sentido da visão e afetando a percepção dos demais com seu estilo sinestésico; de gerar empatia por abstração e tornar algo específico em algo comum a todos de forma que uma identidade atraente da obra seja criada para atrair seus leitores, fazendo uso da “Pirâmide do Plano das Figuras” (cunhada pelo próprio McCloud) variando o foco entre realidade e linguagem, abrindo-se em inúmeras combinações, para que cada autor encontre seu estilo pessoal e a melhor forma de abordar determinado tema.

Um dos grandes méritos da arte sequencial é colocar propositalmente um espaço entre os quadros, nomeados de sarjeta por McCloud e amplamente utilizado por entusiastas do assunto, para que o leitor os complete com a sua imaginação. Na sarjeta, o leitor, além de completar a narrativa com sua imaginação, também cria uma versão da história contada de acordo com a sua interpretação, podendo “tomar decisões” tal como matar (ou poupar) personagens cuja conclusão os autores tenham deixados em aberto. Onde a narrativa quadro a quadro é criada usando diversos tipos de transições diferentes, podendo dar a noção de movimento, de mudança de cena ou até mesmo de tema; com padrões de frequência que variam conforme a região geográfica de origem e até mesmo como o estilo autor.

Como este estudo trata inicialmente da análise de uma obra de arte japonesa, que é conhecida ao redor do globo como manga, (apesar de no Japão qualquer espécie de história em quadrinhos ser chamada por esse termo), é válido destacar que as mesmas herdaram toda uma tradição cultural de criar “obras cíclicas e

labirínticas” (McCloud, pg. 81) dando mais enfoque em estilos de transição pouco explorados pelo ocidente. Lá, até mesmo mais do que na União Europeia, quadrinhos são visto como uma forma de arte respeitada. Um exemplo a ser aprendido pelo restante do planeta.

De acordo com o pensamento de McCloud, mesmo dentre as formas de arte sequencial, histórias em quadrinhos são o único meio onde pode-se vislumbrar o passado, o presente e o futuro de forma simultânea, na mesma página. Onde as ações ocorrem de acordo com o sentido em que são lidas, variando conforme a disposição dos quadros pelo desenhista e o olhar do leitor, podendo transmitir diferentes noções de tempo e de espacialidade, até mesmo colocando o leitor dentro da cena, no lugar de um personagem. Outro aspecto muito positivo deste meio, é que apesar de existir a pouco tempo comparado com outras formas de arte, as histórias em quadrinhos já acumularam uma quantidade assustadoramente grande de símbolos reconhecíveis e utilizados em sua composição, gerando uma vocabulário visual sem precedentes na história da humanidade e com potencial de crescimento ilimitado. Um bom exemplo disso é o balão de fala, símbolo clássico deste meio, que já foi recriado de inúmeras formas para criar diferentes sentidos como imaginação, sussurro ou grito.

Contrariando e revolucionando *“o raciocínio tradicional [que] há muito tempo tem sustentado que obras de arte e literatura só são realmente boas quando mantidas a uma certa distância uma da outra.”* (McCloud, pg. 140), as histórias em quadrinhos existem justamente da junção dessas duas formas de arte, num meio misto que as artes tradicionais voltaram a conceber com a arte moderna, e que, infelizmente, para o grande público com conhecimento superficial ou médio de arte, passou a ser incompreensível. O que pesou negativamente sobre os quadrinhos que também fazem uso de ambas, e que por ser uma nova mídia sofre um preconceito ainda maior.

Com o poder que lhe é concedido enquanto mídia, as histórias em quadrinhos tem a capacidade de transmitir uma mensagem ou pensamentos através de seus personagens de forma explícita ou mesmo subtendida em sua obra, uma vez que nenhuma obra é desprovida de ideologia, mesmo que o autor não tenha a intenção prévia de passar tal mensagem, ela fluirá através de sua obra, fazendo com que o

leito assimile ao menos parte da mensagem criada, seja para concordar, seja para discordar. Uma peculiaridade muito importante deste meio de arte sequencial é que ele atualmente é o único meio de comunicação de massa aonde um indivíduo, e não uma grande corporação pode ter suas ideias ouvidas e assimiladas.

1.2 A QUESTÃO DA NARRATIVA NA OBRA

Mesmo tratando-se de uma narrativa japonesa, xXx Holic contém todos os elementos necessários para que o espectador ocidental de xXx Holic consiga entender a história (graças à ajuda das legendas) e a mensagem transmitida, mesmo que necessite de um pouco mais de esforço intelectual ou entenda de forma ligeiramente diferente daquela que um japonês entenderia a mensagem cultural. Tendo em conta de que se trata de culturas distantes e *“que a distinção entre duas mensagens icônicas não se faz espontaneamente ao nível da leitura corrente: o espectador da imagem recebe ao mesmo tempo a mensagem perceptiva e a cultural”* (BARTHES, 1990, p. 31). Podemos constatar tanto elementos universais na estrutura da narrativa como em alguns pontos específicos da narrativa em si, fator este que facilita a compreensão como um todo da história.

A temática abordada, bem como as analogias que podem ser traçadas a partir desta obra, desperta o interesse em analisar como *“...O menor incidente da vida, como um grão de areia em volta do qual cresce a pérola, servirá de pretexto para longas descrições sobre a maneira pela qual o evento é vivido por tal ou tal personagem”* (TODOROV, 1980, p. 70), e de que forma isso influencia o ideal imaginário de cada indivíduo.

1.3 A QUESTÃO DA IDENTIDADE NA SOCIEDADE

Enquanto parte de uma sociedade, cada indivíduo exerce um papel ou função de acordo com sua identidade, tanto dentro de seu próprio grupo quanto em escala

global, de forma que sua identidade seja reafirmada pelo próprio papel que ocupa e lhe foi dado pela sociedade.

"A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o "interior" e o "exterior"—entre o mundo pessoal e o mundo público. O fato de que projetamos a "nós próprios" nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando- os "parte de nós", contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura (ou, para usar uma metáfora médica, "sutura") o sujeito à estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis." (HALL, 2005 pgs. 11-12)

Mesmo levando em consideração que todas as nações modernas são híbridas culturalmente falando, o alicerce mais fundamental na formação da identidade do indivíduo é sua nacionalidade. É um espaço definido geograficamente, no qual existe um vasto conjunto de costumes, rituais, sentidos e significados comuns aos seus membros e com um sistema de representação próprio, gerando uma cultura nacional que é priorizada frente às demais, antecedendo costumes de tribos, religiões ou localidades específicas, no que tange a identificação do indivíduo.

"O discurso da cultura nacional não é, assim, tão moderno como aparenta ser. Ele constrói identidades que são colocadas, de modo ambíguo, entre o passado e o futuro. Ele se equilibra entre a tentação por retornar a glórias passadas e o impulso por avançar ainda mais em direção à modernidade. As culturas nacionais são tentadas, algumas vezes, a se

voltar para o passado, a recuar defensivamente para aquele "tempo perdido", quando a nação era "grande"; são tentadas a restaurar as identidades passadas. Este constitui o elemento regressivo, anacrônico, da estória da cultura nacional. [...] As áreas que se separam da antiga União Soviética reafirmam suas identidades étnicas essenciais e reivindicam uma nacionalidade sustentada por "estórias" (algumas vezes extremamente duvidosas) de origens míticas, de ortodoxia religiosa e de pureza racial." (HALL, 2005 pg. 56)

A força da cultura nacional é tão presente que além de fazer algo novo e externo ser assimilado em pouco tempo quando conta com a força da cultura, ela também não tem barreiras no que tange a classes sociais ou econômicas.

"Para dizer de forma simples: não importa quão diferentes seus membros possam ser em termos de classe, gênero ou raça, uma cultura nacional busca unificá-los numa identidade cultural, para representá-los todos como pertencendo à mesma e grande família nacional" (HALL, 2005 pg. 59)

Logo, mesmo em espaços geográficos nos quais existe uma tentativa de reafirmar identidades de tempos passados, estão presentes elementos de outras culturas que, a partir das mais variadas formas, entraram em contato e realizaram uma simbiose com os elementos da cultura local, gerando novos significados diferentes dos existentes tanto na cultura originária quanto na cultura na qual foi aplicado.

"No atual mundo pós-moderno, cada vez mais conceitos globais começam a surgir e parear ou mesmo substituir alguns costumes e tradições de nível local ou mesmo nacional, ao mesmo tempo fazendo

parte e alterando estruturas nacionais. Alguns teóricos culturais argumentam que a tendência em direção a uma maior interdependência global está levando ao colapso de todas as identidades culturais fortes e está produzindo aquela fragmentação de códigos culturais, aquela multiplicidade de estilos, aquela ênfase no efêmero, no flutuante, no impermanente e na diferença e no pluralismo cultural descrita por Kenneth Thompson (1992), mas agora numa escala global — o que poderíamos chamar de pós-moderno global. Os fluxos culturais, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de "identidades partilhadas"— como "consumidores" para os mesmos bens, "clientes" para os mesmos serviços, "públicos" para as mesmas mensagens e imagens — entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo. A medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural.”
(HALL, 2005 pgs. 73-74)

Tendo uma identidade suturada e plural graças a globalização, pessoas passam a procurar por itens mais específicos que possuam um ponto de intersecção com algum ou alguns de seus pontos de interesse particular, geralmente interligados grupo ou tribos, já que estes carregam preferencias por determinados produtos ou determinadas marcas em seu discurso, e que ao identificar-se com ou tentar fazer parte de tal grupo, o indivíduo passa a consumir os mesmos produtos e serviços como forma de fazer parte e os adere a sua própria identidade frente a sociedade da qual faz parte.

1.4 A QUESTÃO DO DESEJO

De acordo com o Ferrater Mora, a palavra desejo pode ser compreendida no sentido de;

“designar afeições ou movimentos da alma, entendida esta num sentido muito geral.[...] O desejo não é necessariamente irracional; pode ser e é muitas vezes, um ato deliberado, que tem como objeto algo que está em nosso poder de deliberação. Em rigor, aquilo a que se chama eleição ou preferência é um “desejo deliberado.” (MORA, 1978, p. 65)

Logo, o ato de desejar um produto pode ser completamente desvinculado de sua necessidade imediata ou futura de seu consumo. Consumo este que pode ser definido como a necessidade humana que leva a obtenção de produtos e / ou serviços para sentir-se satisfeito.

Nesse contexto específico, as marcas atuam como representações físicas, palpáveis e – por que não dizer – compráveis dos desejos específicos, desde que se parta do conceito de representação como;

“A apresentação sensível ou intelectual interna ou externa de um objeto intencional, [...] A representação é a composição na consciência de várias percepções não atuais [...] baseadas na forma, em cujo caso se fala de representações eidéticas, conceptuais, afetivas, volitivas, etc.” (MORA, 1978, p. 249)

Essa concepção nos leva a compreender que, ao comprar um produto, o indivíduo não leva em conta apenas a utilidade ou o valor de tal produto. Muito antes, o indivíduo é impelido a ter uma percepção também acerca de quais figuras

arquetípicas possuem o produto e o *status* social de tal produto acrescentaria ou reduzia em suas identidades, tanto perante os outros quanto perante a si próprio, pois;

“Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados nos sistemas culturais que nos rodeiam”. (HALL, 2005 p. 13)

De tal forma que a existência das marcas passa a ser fundamental na representação de uma identidade moderna, mesmo que em constante mutação, para melhor adequação nas mais variadas ocasiões. Transformando-se parcialmente ou amplamente na busca de uma melhor aceitação em cada grupo pelo qual transitam, as identidades estão presentes;

“No plano da extensão, [onde] elas serviram para estabelecer formas de interconexão social que cobrem o globo; em termos de intensidade, elas alteram algumas das características mais íntimas e pessoais da nossa existência cotidiana.” (Giddens, 1990, p. 21 Apud: HALL, 2005, p. 16)

Assim sendo, o desejo de pertencer, fazer parte ou parecer ser algo, leva os indivíduos a desejarem algo quem muitas vezes não tem alguma finalidade prática ou plausível, tratando-se de um desejo interno de um indivíduo na busca por externalizar algo para a sociedade e o mundo a sua volta.



De acordo com o psicólogo Abraham H. Maslow existe uma hierarquia a ser cumprida nos desejos, de forma que os mais básicos sejam atendidos com mais urgência para que os localizados mais acima tenham o seu espaço

garantido, fato esse crucial para entender porque quanto mais bem desenvolvida é uma sociedade, mais seus indivíduos anseiam por elevar sua estima e autorrealizarem desejos particulares e específicos que muitas vezes só são concebidos por influências exteriores, como as da mídia e das marcas.

2. OS PERSONAGENS E SUAS FUNÇÕES NA TRAMA

Para que qualquer narrativa faça sentido, é necessário que seus personagens sejam coesos ao longo da obra, de forma que suas ações possam ser explicadas pela sua personalidade e seus ideais. Da mesma forma, é necessário que cada personagem tenha uma papel, mesmo que pequeno, a desempenhar, para que a história flua com naturalidade. Tratemos então daqueles que são os responsáveis para que os acontecimentos desdobrem-se em xXx Holic

2.1 A LOJA

Parte essencial da narrativa, mesmo sem um nome próprio, a loja de diversas formas faz com que a narrativa aconteça, sendo o principal local de interação entre os protagonistas – e muitas vezes atuando como um personagem – a loja é a representação material dos desejos, uma vez que só pode ser vista por alguém que carregue um desejo latente, para as demais pessoas é apenas um terreno baldio vazio.



3. Marudashi



4. Morodashi

Um fato explicado apenas fora da animação, porém relevante, é a permanência física da loja no plano terrestre se dá pela personificação da mesma em dois seres: Maru e Moru, abreviações para Marudashi e Morodashi, que em japonês significam, “expor-se em público”, podendo ser melhor nomeadas de acordo com a variação da escrita como, respectivamente, Marcante e Brilhante. Seus nomes são mais uma alusão ao verdadeiro produto que as lojas vendem. É possível observar que tal elo entre elas e a loja de forma levemente implícita na animação pelo fato de ambas não poderem deixar a loja sob nenhuma circunstância.



5, Watanuki encontrando a loja no primeiro episódio

2.2 A DONA DA LOJA

A loja é propriedade de Yuuko Ichirara (um nome falso de acordo com a mesma, porém o único utilizado). É uma pessoa com poderes sobrenaturais ou místicos, mas que raramente os demonstra seguindo a tradição cultural do mestre oriental como aquele que resolve o problema com o menor esforço necessário. Protagonista de um anime que fala sobre vícios, ironicamente é consumidora assídua de bebidas alcóolicas e tabaco, dois dos vícios mais universais. Mesmo assim a história não dá qualquer enfoque para os seus hábitos, tratando-os apenas como um plano de fundo, usando inclusive da fumaça produzida pelo tabaco de forma extremamente artística.

Yuuko passa a maior parte do tempo na loja, que também é sua residência, e sai apenas ocasionalmente, deixando as tarefas cotidianas para seu funcionário de meio período. Apesar da aparência jovial, sua idade é indeterminável e a

quantidade de itens que acumulou realizando desejos, bem como a sabedoria demonstrada em cada conselho que dá ou desejo que realiza, faz com que pareça muito mais sábia do que uma pessoa jovem. Algo muito importante é que ela sequer faz uso de algum tipo de poder para realizar o desejo, na maioria dos casos.

Em diversas ocasiões, ela envia seu funcionário de meio período para resolver casos consideráveis mais simples ou que com apenas sua orientação seria possível o caso, de forma a ensiná-lo a lidar com situações específicas.



6. Yuuko Ichirara



7. Kimihiro Watanuki

2.3 O FUNCIONÁRIO DE MEIO PERÍODO

Watanuki Kimihiro é o personagem que acompanhamos prioritariamente durante a série. Ele conhece a loja no primeiro episódio e, para ter seu desejo realizado, aceita trabalhar na loja como funcionário de meio período durante tempo indeterminado, o quanto for suficiente para realizar seu desejo e pagar sua dívida com Yuuko.

Watanuki é um órfão muito independente habituado a fazer tudo sem ajuda, tanto por não ter familiares quanto por não ter amigos no início da história. Ele tem baixa autoestima e é gentil, apesar de reclamar muito de situações banais do seu cotidiano. Gosta da vida que leva como funcionário e se interessa muito em ajudar as pessoas a seu redor, sejam elas clientes ou não, embora jamais aceite que alguém se sacrifique por ele.

Carrega em seu sangue a capacidade de ver e atrair coisas e seres sobrenaturais, o que passa a ser muito relevante na história dado o universo ficcional da obra.

2.4 OS AMIGOS DO PROTAGONISTA

Shizuka Doumeki e Kunogi Himawari são colegas de turma de Wataniku. Conforme a série progride, os laços deles com o protagonista vão estreitando-se. Shizuka até ajuda Watanuki em algumas das tarefas para as quais Yuuko o envia.

Inicialmente, Kunogi é apenas a paixão platônica de Watanuki, e apesar disto não mudar ao longo da série, eles passam a ser mais amigos e a conversar sobre mais coisas. Watanuki inicialmente não gosta de Doumeki por considerá-lo arrogante e pretencioso. Com o passar dos episódios e do esforço de Doumeki em ajudar nos problemas e continuar por perto apesar das ofensas leves feitas por ele, Watanuki começa a entender melhor e a respeitar o amigo.

Eles aparecem pontualmente na história e diversas vezes escutam e opinam sobre os acontecimentos da loja contados por Watanuki, de forma a lançar novos pontos de vista sobre a questão e ajudar Watanuki, e os expectadores, a ter uma compreensão melhor dos acontecimentos.



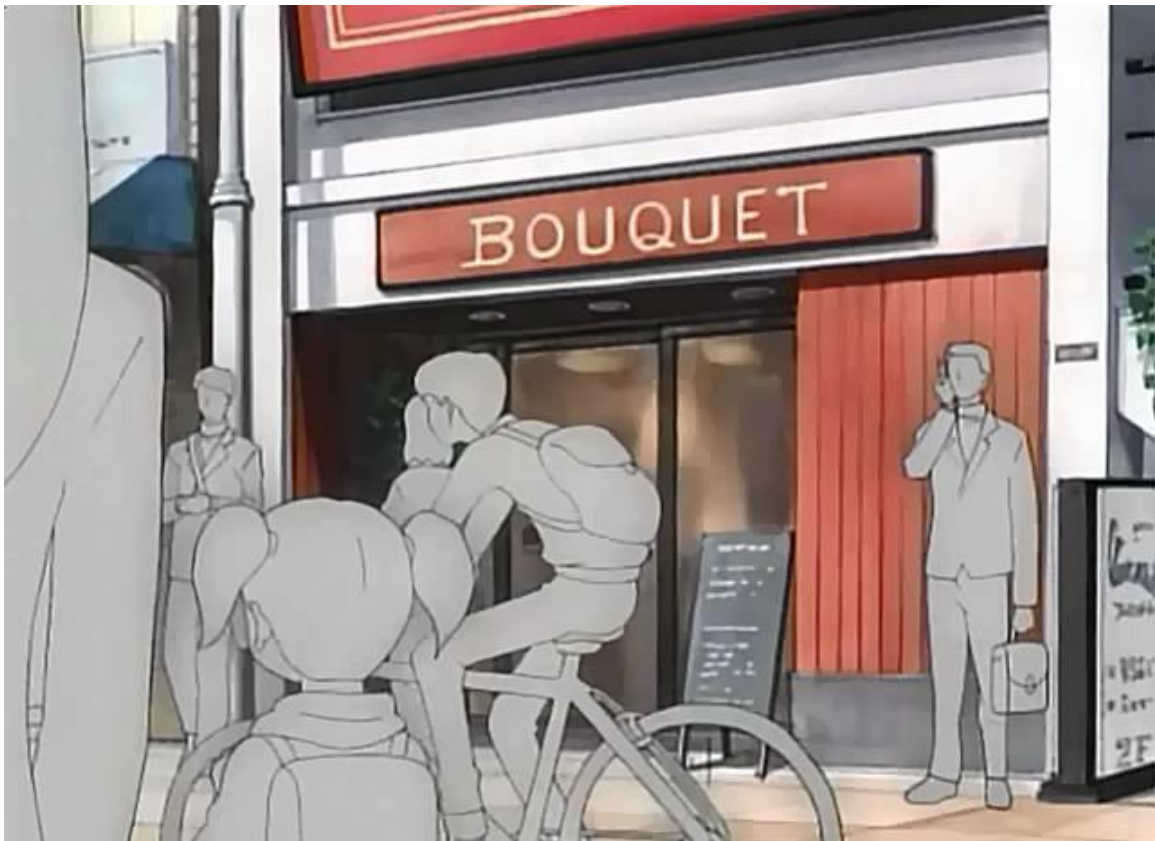
8. Shizuka Doumeki



9. Kunogi Himawari

2.5 AS PESSOAS CINZAS

Um elemento muito particular da narrativa de xXx Holic é a forma como pessoas sem importância são retratadas, como vultos cinza levemente detalhados, ou simplesmente “pessoas cinzas”. Em toda trama urbana existe a necessidade de figurantes, de pessoas que têm pouca ou nenhuma influência na trama como um todo, mas que precisam existir de forma a compor o plano de fundo e dar uma maior verossimilhança a história.



10. Pessoas Cinzas

Em xXx Holic, eles existem e são demarcados de tal forma que, quando um personagem relevante apareça na história, ele seja notado de imediato em meio à multidão, além de deixar a estética ainda mais interessante e característica.

3. EPISÓDIOS MAIS RELEVANTES E PORQUE.

3.1 EPIDÓSIO 1 – INEVITÁVEL

Após uma introdução à série pela voz de Yuuko, o episódio começa com Watanuki caminhando pela rua e acelerando seu passo conforme anda. Descobrimos assim que ele é perseguido por espíritos frequentemente quando não está em algum local em específico. Após a explicação de como a loja funciona, Watanuki passa a trabalhar lá durante meio período como forma de pagamento para ter seu desejo realizado. Na volta para a loja, após comprar comida, ele escuta a conversa entre um grupo de garotas. Uma delas afirma ver e escutar espíritos que a atormentam constantemente. O protagonista, ao olhar para ela, observa que não há nada possuindo-a. Porém, após uma resposta mal educada da garota que queria impressionar as amigas afirmando ser assombrada, o *ayakashi*³ (espírito) deixa Watanuki para “possuir” a garota. Ao chegar na loja, Yuuko explica que pessoas podem desejar o que quiserem, independentemente de ser algo bom ou ruim, basta que o desejo seja forte o bastante. Por isso o *ayakashi* passou a assombrar a garota que tanto afirmava ter contato com seres sobrenaturais.

³ Na cultura japonesa e na religião xintoísta existem diversos tipos de espíritos com nomes e características próprias, sendo *ayakashi* um espírito que não é propriamente maligno ou perigoso. Outros tipos seriam, por exemplo, *oni* e *akuma*.



11. Um ayakashi desprendendo-se de Watanuki

Este episódio além de mostrar e explicar parcialmente a mecânica do enredo e da loja tem como propósito deixar o expectador preparado para o universo ficcional da história, da mesma forma que demonstra como na realidade pessoas podem saber que algo será ruim para si e ainda sim almejar tal coisa, fato muito importante para a narrativa.

Também demonstra o caráter dos personagens principais, pois Watanuki reluta em aceitar que alguém sofra em seu lugar, mesmo que por vontade própria, sentimento que reafirma e amplia em episódios futuros. Da mesma forma estabelece-se a imparcialidade de Yuuko, que acredita na inevitabilidade das coisas e que sempre entrega exatamente o que foi pedido, atendendo a vontade do cliente sem se culpar pelas consequências que o cliente pode vir a sofrer.

3.2 EPIDÓSIO 6 – INDULGÊNCIA

Yuuko leva Watanuki para um trabalho em domicílio, uma cliente que Yuuko conheceu pela internet e, ironicamente, quer parar de usar a internet. A cliente que atende pelo apelido de “Hanahana-san” afirma que usar a internet está interferindo nas suas funções como dona de casa, esposa e mãe, que quer parar de usar a internet e se dedicar melhor à sua família.



12. O computador de Hanahana-san. - Hana significa flor em japonês.

Ao mesmo tempo em que indaga sobre porque parar de usar o computador, Yuuko afirma que apenas a vontade própria de sua cliente pode livrá-la do vício e sai de sua casa com Watanuki voltando no mesmo dia para flagrá-la usando seu computador com a desculpa de avisar aos seus amigos virtuais e fóruns que irá se afastar. Yuuko relembra à Hanahana-san tudo de bom que sua cliente encontra na

vida virtual para tenta-la e fazer com que se decida entre a vida real em família ou sua vida online, sem julgar qual delas é melhor ou mais apropriada. Yuuko explica que se damos um nome a um animal ou objeto, ele passa a ter o mesmo poder do original, além da afeição que passamos a ter por algo inanimado, quer seja um computador, ou um calçado com o nome da deusa grega da vitória. Então destrói o computador de Hanahana-san e diz que o resto é com ela, pois agora cabe exclusivamente a ela controlar-se e não substituir o computador como forma de se manter afastada do vício, pois que se ela tivesse que interferir mais do que isso, o preço a ser pago seria muito grande.

Este episódio é uma maneira de mostrar como coisas que não são normalmente reconhecidas ou aceitas como vícios podem enquadrar-se nessa categoria, sendo um problema sem nada de sobrenatural em sua origem ou em sua solução.

A partir deste episódio também é interessante ressaltar como o vício está ligado ao consumo: da mesma forma que um fumante gasta parte do seu dinheiro em cigarros, uma pessoa viciada em usar o computador/ a internet investirá muito mais em equipamentos mais sofisticados e em uma conexão melhor, chegando a pagar dez vezes por um componente superior para exercer a mesma função que sua versão mais simples, (está análise não leva em consideração a qualidade ou a necessidade do produto). Da mesma forma uma pessoa obcecada pelo próprio físico consome alimentos específicos, gasta uma maior quantidade de tempo exercitando-se e até mesmo compra roupas diferentes, que exponham da melhor forma possível seu motivo de orgulho, o próprio corpo.

3.3 EPIDÓSIO 8 – CONTRATO

Durante uma faxina na qual inúmeros dos itens que recebeu como pagamento por seus serviços foram colocados no quintal para serem limpos, uma estudante de folclore em sua pós-graduação passa pela entrada da loja e repara em um item que apesar de estar ali, não havia sido retirado do depósito. A jovem solicita o item,

mesmo que tenha que pagar por ele. Yuuko diz que pode ficar com ele com a condição de que jamais o abra.

Em outra cena, o lacre que protege o item é rompido e ele se abre nas mãos da estudante. Ela observa o artefato e indaga-se se seria uma pata de macaco⁴. Ela deseja, enquanto segura o artefato, para que chova até o pôr do sol e tem seu pedido realizado. Na manhã seguinte, a água da piscina da escola frequentada por Watanuki está sem uma única gota de água. Após o segundo desejo – um espelho raríssimo que ela viu em um antiquário - a estudante percebe que para cada desejo realizado, um dedo da pata se quebra. Após perceber as consequências dos seus pedidos e desejar: “Apague tudo o que eu fiz”, seu quinto e último desejo, a pata de macaco elimina todos os rastros da estudante e a mata, voltando para o depósito da loja.



13. A pata do macaco realizando o último desejo da estudando da forma como interpretou.

⁴ Um talismã que realiza desejos. Presente no conto de terror escrito por W.W. Jacobs em 1902 intitulado A Pata do Macaco.

Este episódio em particular tem como objetivo dar uma melhor noção do custo que cada desejo pode ter. Pois mesmo que o custo não seja notado de imediato, ele sempre existe, pois tudo aquilo que desejamos exige um custo para ser realizado. É necessária uma quantia alta em dinheiro para ter o celular mais almejado ou morar em um endereço muito visado. Também é ressaltado neste episódio que o que leva o indivíduo a desejar alguma coisa está sempre ligado a contemplação de suas necessidades mais básicas ou a representação imagética que cada coisa tem em determinada sociedade da qual determinada pessoa faz parte.

Outra problemática destacada neste episódio é como os desejos de alguns indivíduos desviam da pirâmide de Maslow ao priorizarem por status antes de assegurarem itens básicos de serem alcançados, seja na busca por aparentar ser algo frente a sociedade, ou mesmo por alguma desordem mental que leve o indivíduo a ignorar necessidades muito mais imediatas. Apesar de ser saudável realizar pequenas vontades não relacionadas as necessidades, estas devem ser feitas de maneira que não afete negativamente a vida do indivíduo a médio e longo prazo.

3.4 EPISÓDIO 17 – VALOR PRÓPRIO

No início do episódio 17, Watanuki está parado em uma faixa esperando que o sinal abra para atravessar quando vê certo brilho no ombro de uma desconhecida, chamada Nurie, ao observá-la, assiste enquanto ela olha para os lados e atravessa a rua antes que o sinal abra, fazendo com que seja propositalmente atropelada por uma pequena motocicleta e frature um braço. Ao acompanhá-la na ambulância até o hospital, e posteriormente conversando com ela em seu leito, percebe que ela toma decisões erradas ou ruins de forma compulsória, nunca fazendo algo realmente grave, mas sempre se prejudicando ou sabotando em momentos de estresse ou para os quais não esteja preparada. Após conversar sobre a situação com Yuuko, Watanuki é instruído a comprar um par de óculos ordinário na cor vermelha e posteriormente a convidar Nurie para ir até a loja.

Já na loja, Nurie pede para Yuuko a capacidade de assumir o controle sobre seus pensamentos, de controlar o ímpeto em fazer o que não deveria fazer. Depois de conversar com a cliente, Yuuko oferece-lhe os óculos e afirma que são óculos especiais que (sic) “Se você os usar, eles irão te levar pelo caminho correto”, mas que a decisão sobre o que fazer com eles cabia apenas a ela, utiliza-los, guarda-los ou mesmo joga-los fora.

Quando Nurie já foi embora, Yuuko explica para Watanuki que o preço pago por Nurie é perder sua rota de fuga, a saída que sempre utilizou para fugir das mudanças, sendo obrigada a “aceitar sua felicidade” e o esforço necessário para obtê-la, tornando a decisão certa, que antes era algo inconsciente, em algo consciente.

Marcas te oferecem a capacidade de ser ou fazer coisas: de ser mais autoconfiante ou de fazer coisas que você normalmente não faria sem utilizá-las, acrescentando a sua personalidade um elemento externo que foi construído através da propaganda, exatamente como no processo de sutura explicado por Hall no tópico dedicado a identidade. Neste episódio é exibido um caso cujo final, apesar de aberto, é positivo. Pois vemos como um adereço simples, barato e convencional tem o potencial de mudar para melhor a vida de uma pessoa.



14. Nurie, e o poder de decisão em sua mão.

3.5 EPIDÓSIO 8, SEGUNDA TEMPORADA – SUSSUROS

Uma cliente, com aparência de 14 ou 15 anos aparece na loja e pede um desejo peculiar para Yuuko: ela quer que sua residência deixe de ser “assustadora”, pois ouve vozes e barulhos pela casa. Yuuko então questiona se é realmente isso que ela deseja e ao confirmar entrega-lhe um pequeno sino para carregar pela casa. A cliente sempre volta no dia seguinte dizendo que ou não fez diferença ou que a situação piorou e os problemas aumentaram. Porém, Yuuko a acalma e apenas entrega mais e mais sinos com a promessa de que eles resolverão os problemas. Até ela faz tanto barulho pela casa que seus moradores, até então ocultados para os expectadores, resolvem exorcizar a residência, revelando que ela era a assombração do lugar mesmo sem ter ciência de que era um espírito que vagava pela cidade, passeando e até mesmo indo à escola.



15. Yuuko oferecendo os sinos.

Este episódio é o melhor exemplo de como as pessoas desejam algo para si sem pensar se aquilo é realmente o que precisam, se aquilo vai ser-lhe útil ou apenas mais um fardo, apenas por acreditarem que será algo bom pela simbologia que a mídia passa de determinado produto, que será algo que mudará suas vidas graças a mensagem que lhe é agregada. Multidões acreditam que um produto sozinho vai mudar sua vida de alguma maneira sem nem ao menos pensar que essa maneira pode ser negativa. Algo vendido como bom não é necessariamente bom para determinado indivíduo que consome determinada marca ou determinado produto apenas pelo senso comum.

Consumir é algo que não depende apenas do quanto você deseja algo, pois entram também fatores econômicos e sociais. Sendo assim, o desejo não influi em “quanto” você consome, mas em “o que” você consome, mesmo que todos precisem de comida, seu desejo dita quais alimentos serão consumidos preferencialmente, da mesma forma que você tem mais roupas que seguem um determinado estilo ou prefere escutar um determinado estilo musical, afinal, todos consomem, mas cada pessoa consome produtos diferentes com frequências diferentes. Para isto, atribuições como positivo ou negativo passam a ser irrelevantes – se alguém veste uma camiseta, que diferença faz para os outros se ela é azul ou verde? – a maioria das escolhas pessoais enquadram-se nessa categoria. Algo pode fazer mal à uma pessoa e bem à outra, da mesma forma que um desejo pode ser algo bom ou ruim, mas isso é apenas uma categorização atribuída, o ato de desejar precede tais definições, podendo até mesmo não ter nenhuma.

4. CONCLUSÃO

Toda e qualquer forma de narrativa tem potencial para contar uma história, seja ela visual, escrita, oral ou mista. No caso, artes sequencias são uma forma mista de narrativa, dependendo tanto de imagens quanto de texto para existir em diferentes graus, que variam conforme a mensagem, podendo ter um enfoque maior tanto na parte imagética quanto na parte textual.

A existência de histórias em quadrinhos voltadas parcial ou inteiramente para o público adulto, bem como sucesso de diversos títulos distintos ao longo dos anos é uma prova fundamental de que esta forma de arte não é limitada aos públicos infantil e juvenil, podendo ser direcionada e elaborada também para adultos.

Tanto mangás quanto animes são formas eloquentes de arte sequencial, possuidoras de narrativas geradas a partir da mescla de culturas e elementos diversos, que podem ser assimiladas por indivíduos de locais diferentes do seu país de origem, levando a reflexão e debate sobre os temas propostos ou destacados por cada um.

A fragmentação da identidade do indivíduo pós-moderno é um marco e uma referência do tempo em que vivemos, tornando-a múltipla e diversificada, fazendo com que o indivíduo seja capaz de defender mais de uma ideia ao mesmo tempo e transitar entre diferentes grupos (ou tribos), uma forma de agir, e portanto de ser, que era raríssima no século passado.

Dentro de todo o contexto da pós-modernidade, faz-se necessário a existência das marcas, sejam elas de produtos a serem vendidos ou não, como uma forma de preencher e satisfazer, mesmo que temporariamente, a identidade deslocada do indivíduo, pois, diferentemente dos séculos anteriores, a identidade do indivíduo não está mais centrada nas instituições que regiam sua vida. Uma vez que ela tenha abandonado a ideia de núcleo existente séculos atrás, atualmente;

“A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros.” (HALL, 2005, p. 39)

Desta forma, a identidade passa a ser uma construção que depende de elementos exteriores em sua formação.

Analisando o anime sob a ótica de alguns dos autores citados ao longo deste trabalho, é notável como as identidades dos personagens são verossímeis, podendo efetivamente serem idênticas as de uma pessoa “real”, uma vez que foram construídas com profundidade e riqueza de detalhes. Isso coopera não apenas com a qualidade da narrativa, mas também na forma como a empatia é gerada com o expectador e em como ele avalia a ação dos personagens.

Tal empatia, uma vez adquirida, mantém o expectador atento aos acontecimentos e afeta a forma como ele os interpreta, pois quanto mais ele gostar ou desgostar de um personagem suas opiniões afetarão como ele interpreta tais ações. De jeito semelhante funcionam as marcas, tentando criar uma imagem positiva de si para atrair determinado público.

Uma vez que tenham a atenção do público, as marcas fazem uma apresentação do que oferecem em seus produtos, tanto para fins práticos quanto simbólicos, de forma a vender uma ideia ou objetivo junto com seus produtos, algo que você possa vestir e utilizar na sua identidade.

Marcas deixaram de vender “apenas produtos” a muito tempo, passando aos poucos a vender uma ideologia, uma sensação ou algo que simplesmente faça seu público sentir-se bem: Vendem coragem, momentos felizes, praticidade, romance ou qualquer outro conceito abstrato que faça a pessoa sentir-se bem ou até mesmo realizada com a sua aquisição.

xXx Holic é uma animação primorosa em seu roteiro e na forma como mescla uma temática sobrenatural com a realidade, com diversas cenas marcantes onde não existe nada além do diálogo entre duas ou mais pessoas.

A cada episódio, fica mais evidente que a natureza de xXx Holic não é dar respostas, mas sim fazer com que o expectador pense na sua própria resposta de forma contemplativa, avaliando as mensagens transmitidas pelo roteiro e comparando-as com as próprias, de forma que passe a reconsiderar até mesmo os próprios conceitos, logrando aprimorá-los e rever o que se necessita e o que se deseja.

Para complementar os debates presentes em cada episódio sobre desejos, ainda temos frequentemente personagens fazendo desejos e demonstrando a existência e a importância do custo de tal desejo, mesmo que o preço seja o próprio esforço ou o trabalho duro, pois sendo a realização do desejo apenas o clímax ou uma forma de acelerar um processo naturalmente longo, a realização de um desejo tem o mesmo custo “real” que conseguir a realização da maneira tradicional, prova disso é que muitas vezes a interferência de Yuuko é apenas um conselho ou sugestão de caminho para se alcançar o desejo por conta própria, o que diminui o custo cobrado por Yuuko nestes casos, deixando que o destino, ou *hitsuzen* como é dito em xXx Holic, encarregue-se de cobrar a compensação adequada.

A mística loja que vende desejos presente em xXx Holic é uma analogia aos shoppings centers explorada de diversas formas: seus clientes quase nunca estão buscando algo em específico antes de adentrarem a loja, apenas tem um desejo que em seu íntimo querem ver realizado, o que é justamente o pré-requisito para poder ver e adentrar seu domínio.

Muitas vezes, um item é entregue como sendo a materialização do desejo do cliente que quer algo abstrato ou intangível que lhe agregue algo que o mesmo acredite estar ausente ou faltando. Tal item não tem um preço tabelado ou pré-definido e que não é determinado apenas por sua utilidade, por seu fim prático, ficando a critério da dona da loja a função de ditar o valor a ser cobrado pelo seu serviço ou produto, sendo sempre o valor que ela considerar como “justo” e adequado a situação na qual estão inseridos, como algo que é vendido mais caro por estar em evidência ou mais barato por já ter saído dos itens procurados com frequência.

Em muitos casos, na ânsia de obtê-lo o quanto antes por acreditar que trata-se de algo fundamental, o cliente aceita as condições de pagamento sem refletir sobre o

quanto terá de pagar pela realização de seu desejo, tornando-se consciente do negócio que realizou apenas quando já é tarde demais para reverter a situação e que a falta de opções o leva a contentar-se e aceitar as já citadas condições pelo item que adquiriu.

Mesmo que *xx Holic* seja uma obra ficcional, toda a problemática aqui tratada, fazendo uso da mesma enquanto referencial, é sobre questões “reais”, que fazem parte do cotidiano o indivíduo pós-moderno. Trazendo metáforas, alusões e análises sobre o mundo em que vivemos como subtexto de uma narrativa rica em elementos e significados, em um mundo no qual, assim como o nosso, não existe espaço para o acaso, onde tudo é preparado e planejado. Onde tudo é inevitável, *hitsuzen*.

Cabe a cada um buscar, selecionar e decidir o que é melhor para si. Reconhecendo suas necessidades e seus desejos sem carregar qualquer vergonha por isso, uma vez que trata-se de algo inerente a natureza humana e que existirá enquanto existirmos como espécie que vive em sociedade, pois somos seres dotados de uma capacidade cognitiva virtualmente ilimitada. Então que ao invés de esperar que alguém nos diga “_Devo realizar o seu desejo?”, tomemos a iniciativa de pagar por conta própria o preço e realizar nossos próprios desejos.



REFERÊNCIAS:

BARTHES, Roland; **O Óbvio e o Obtuso**; Nova Fronteira, 1ª edição – 2ª impressão, 1990;

HALL, Stuart; **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. DP&A, 10ª edição, 2005;

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo, Makron Books, 1995;

MEDEIROS, Magno; **Mídia, Cidadania & Poder**. Sem Editora, 2011;

MORA, José Ferrater; **Dicionário de Filosofia**; Publicações Dom Quixote, 1ª edição, 1978;

TODOROV, Tzvetan; **Os Gêneros do Discurso**; Martins Fontes, 1ª edição, 1980;