

## **GANBARIMASHÔ! UMA ANÁLISE SOBRE OS TROPOS NOS ANIMES DE ESPORTE**

**Gilson Cruz Junior**

*gilsu05@gmail.com*

**Universidade Federal do Oeste do Pará (UNIOESTE)**

### **RESUMO**

*Este ensaio discute alguns dos tropos presentes nas narrativas dos animes de esporte. Nesse sentido, destaca a existência de estruturas que tanto reproduzem simbolismos correntes nas ficções do ocidente, quanto introduzem imagens radicadas na cultura e no cotidiano nipônicos.*

### **PALAVRAS-CHAVE**

*Anime; Tropos; Esporte.*

### **INTRODUÇÃO**

Na contemporaneidade, o esporte representa um fenômeno de crescente importância econômica, política e social. Trata-se de um tema com inserção direta e massiva no cotidiano, manifestando-se não apenas na forma de práticas corporais vivenciadas em primeira mão, mas também numa série de outras atividades mediadas que podem envolver desde conversas informais, a conteúdos midiáticos em programas de TV, sites especializados, comunidades virtuais e jogos eletrônicos. Nesse contexto, os animes despontam como uma manifestação cultural emergente capaz de veicular significados, representações e ideologias que, na forma de personagens, cenários e histórias, ajudam a alimentar o imaginário social permeado pelo esporte.

Este ensaio se propõe a descrever e discutir alguns dos principais tropos presentes nos animes de esporte, na tentativa de identificar não apenas aqueles que são correntes nas ficções da cultura de massa ocidental, mas também os que de algum modo expressam singularidades da cultura (midiática) nipônica. Para isso, organiza-se conforme o seguinte itinerário de discussão: 1) considerações gerais sobre os animes e a noção de tropo; 2) apresentação e descrição dos tropos de destaque nos animes de esporte.

### **CONSIDERAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS**

A tarefa de definir os animes tem adquirido crescente complexidade conforme este fenômeno se populariza. Para Kroon (2010), os animes correspondem a “uma modalidade de animação desenvolvida para o mercado japonês com uma sensibilidade cultural distintamente japonesa” (p. 47, tradução livre). Parte da atração do ocidente pelos animes, diz ele, vem da sua capacidade de explorar uma cultura única e exótica, oferecendo aos seus espectadores um tipo de alteridade muito singular. Ainda assim, alerta que, mesmo sendo produzidos no país, os animes não têm a cultura do Japão tradicional como sua base primária, uma vez que as atitudes e visões de mundo retratadas nos animes costumam ser bem mais liberais que as do Japão contemporâneo – que permanece relativamente conservador.



Por outro lado, a irradiação planetária dos animes não se deve a fatores estritamente culturais. Essa popularidade também é resultado de escolhas estratégicas de fundo mercadológico:

Por que a animação exerce um poder tão grande sobre a cultura popular japonesa? As razões podem ser encontradas tanto no patrimônio cultural distinto do Japão quanto em certas realidades econômicas fundamentais da arte e do comércio no final do século XX. A realidade econômica mais saliente no desenvolvimento do anime é provavelmente a crescente dominação do mercado global de filmes por Hollywood. Enquanto excelentes filmes japoneses ainda estão sendo produzidos, eles são forçados a competir por participação de mercado contra uma enxurrada de blockbusters americanos [...] Faz sentido que os artistas devam investir dinheiro e esforço em uma forma de arte que não concorra diretamente com o gigante de Hollywood, mas que ainda atraia um público amplo (NAPIER, 2005, p. 19, tradução livre).

Vale esclarecer que este trabalho é um prolongamento de um debate já iniciado (CRUZ JUNIOR, 2017), o qual apresentou algumas das interfaces do fenômeno esportivo com o universo dos animes e mangás. Nessa ocasião, observou-se que:

1. Além de produções artísticas animadas, os animes são commodities imateriais com apelo *sui generis* no mercado midiático global, configurando-se como pedras de toque das indústrias culturais do oriente ao exercer, por via da cultura, “poderes suaves” sobre as demais regiões do planeta;
2. A criação e popularização dos primeiros mangás serializados de esporte no Japão ocorreu pouco depois da realização dos Jogos Olímpicos de 1964 em Tóquio, megaevento que parece ter despertado o interesse da população do país para as formas midiáticas de consumo do desporto;
3. Atualmente, os animes são trincheiras onde influências globais e locais se encontram em atrito permanente, resultando em incontáveis narrativas que mesclam tradições e olhares nipônicos com a (pós-)modernidade ocidental;

Apesar de se caracterizar como uma incursão teórica e ensaística, este trabalho tem suas análises baseadas em informações obtidas no *My Anime List*<sup>1</sup>: banco de dados online onde podem ser encontrados perfis detalhados de animações japonesas, chinesas e coreanas. Também é uma plataforma de sociabilidade onde os usuários registrados podem criar listas, avaliar e ranquear animes, criar e participar de fóruns, interagindo com outros internautas. No *My Anime List* foram encontrados 668 animes contendo a etiqueta “*sport*”, os quais estão distribuídos em formatos variados como OVA (*Original Video Animation*), ONA (*Original Net Animation*), mangas, filmes, especiais, MV (*Music Videos*) e séries de TV. Diante da amplitude de formatos e número elevado de produções, este trabalho centrou foco nas séries televisivas, categoria que reuniu um total de 286 ocorrências. A partir delas, foram examinados personagens, cenários e enredos, no intuito de identificar os tropos dignos de interesse.

Para auxiliar o processo análise, este trabalho também se ampara em informações do *TV Tropes*: página que reúne um extenso catálogo de tropos extraídos de diferentes gêneros artísticos e midiáticos. De acordo com o site, um tropo consiste num “dispositivo ou convenção narrativa, um atalho para descrever situações que os contadores de histórias supõem que o público irá reconhecer.”<sup>2</sup> Também esclarece que um tropo não é sinônimo de clichê, uma vez que podem ser percebidos como triviais e vulgares, mesmo sendo novos. Do mesmo modo, não são bons e nem ruins em si, já que correspondem a ferramentas expressivas usadas por *storytellers* para se comunicar com o público.

1 <https://myanimelist.net/>

2 Mais detalhes em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Tropes>



## RESULTADOS

Num primeiro plano, é possível observar que os animes reproduzem inúmeros tropos amplamente difundidos no mundo ocidental. É o caso do “Vira-latas sempre vencem<sup>3</sup>”: se é esperado que um time ou atleta perca, ele provavelmente sairá vitorioso. A metáfora do vira-latas serve como uma maneira de ilustrar indivíduos ou equipes que, apesar de desprovidos de “pedigree”, isto é, de dom ou predisposição para o sucesso numa modalidade, contrariam expectativas ao demonstrar uma genialidade contraintuitiva. É o caso de animes como *Haikyuu!*, que conta a estória de Shouyou Hinata: um jovem atleta de voleibol que, mesmo diante dos estigmas da baixa estatura, supera sucessivos obstáculos e desafios impostos pela modalidade. Aparentemente, o dispositivo do vira-latas se inspira no confronto immortalizado por Davi e Golias<sup>4</sup>, reeditando-o em tempos e contextos variados.

De par com essa tendência, encontram-se outros tropos que cumprem uma função complementar à lógica do vira-latas, como é o caso do espírito de equipe. Seu papel é demonstrar que, ao trabalharem juntos, os protagonistas são capazes de superar os maiores desafios<sup>5</sup>. É uma cena corriqueira em *Kuroko no Basuke*, anime cujo enredo gira em torno de Kuroko Tetsuya e Kagami Taiga: dois jogadores com habilidade notável no basquete e que têm como maior desafio domar seus egos, entrar em sintonia e potencializar de forma recíproca as habilidades de cada membro da equipe de *Seirin High*. No mundo ocidental, parte significativa das narrativas de esporte tem seu cerne no triunfo de “azarões” sobre favoritos. Nesse sentido, o *teamwork* aparece como fator-chave que permite à vontade superar o talento e a técnica, tornando crível a vitória do mais fraco. Entretanto, por conta da inclinação anti-individualista da cultura nipônica, animes de esporte costumam ter o espírito de equipe como argumento primário da narrativa, por vezes abrindo mão do romantismo inerente à falácia do trabalho duro<sup>6</sup>.

Em outro viés, além dos tropos consagrados no ocidente, estão aqueles que se manifestam com maior força ou mesmo exclusivamente nas narrativas nipoasiáticas. Um deles é o “Clube Escolar Japonês”: premissa que se utiliza do contexto das atividades extracurriculares presentes no sistema educacional do país como pano de fundo para histórias diversificadas (KOISHIHARA, 2009). Tanto *Haikyuu!* quanto *Koroko no Basuke* correspondem a séries em que as equipes dos protagonistas são filiadas a clubes escolares. Trata-se de um tropo bastante popular por conta da sua capacidade de acionar dramas e dilemas típicos da adolescência/juventude – fase em que se encontra parcela significativa dos consumidores de animes. Este parece o caso *Slam Dunk*, que tem como personagem principal Hanamichi Sakuragi: um estudante problemático do ensino médio que, após ser rejeitado por várias garotas, decide se inscrever no clube de basquete, na tentativa de se tornar mais popular através do esporte.

Outro mote digno de destaque diz respeito aos tropos mais controversos, cujo uso tende a dividir opiniões, a exemplo do “fanservice”. Normalmente, este conceito está associado ao uso de sexo ou situações sexualizadas para atrair ou recompensar os espectadores<sup>7</sup>. O *fanservice* pode se manifestar tanto na forma de personagens específicos, quanto em séries criadas unicamente com essa função. Talvez o exemplo mais recente e emblemático dessa lógica esteja em *Keijo!*: anime que retrata as competições de uma modalidade homônima de luta praticada exclusivamente por mulheres de bikini e cujo objetivo é derrubar a adversária de uma arena flutuante numa piscina, usando apenas os seios e as nádegas. Na maioria absoluta dos casos, o *fanservice* não redundava em manifestações sexuais explícitas, e sim em insinuações, as quais quase sempre atuam como alívio cômico e são protagonizadas por personagens femininas.



3 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UnderdogsNeverLose>

4 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DavidVersusGoliath>

5 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TeamSpirit>

6 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HardWorkFallacy>

7 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MsFanservice>





## REFERÊNCIAS

- CRUZ JUNIOR, G. Nippon Ichi! O esporte na cultura dos animes e mangas. *Movimento*, v. 23, n. 3, p. 1091-1104, jul./set., 2017.
- NAPIER, S. *Anime from Akira to Howl's moving Castle: experiencing contemporary japanese animation*. New York: Palgrave Mcmillian, 2005.
- KROON, R. *A VA to Z: Enciclopedic Dictionary of Media, Entertainment and other visual terms*. North Carolina: McFarland & Company, 2010.
- KOISHIHARA, M. Sports culture. In: SUGIMOTO, Y. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Sydney: Cambridge, 2009. p.317-335.

