

Santos, Romário da Silva. Se o mundo se reencanta, antes teve que ser desencantado: historicidade do conceito de reencantamento e a juventude que se reencanta. *RBSE Revista Brasileira de Sociologia da Emoção*, v. 18, n. 52, p. 139-150, abril de 2019 ISSN 1676 8965.

ARTIGO

<http://www.cchla.ufpb.br/rbse/>

Se o mundo se reencanta, antes teve que ser desencantado: historicidade do conceito de reencantamento e a juventude que se reencanta

If the world re-enchants, before had to be disenchanting: historicity of the concept of re-enchantment and youth that re-enchants

Romário da Silva Santos

Recebido: 20.01.19

Aceito: 15.03.2019

Resumo: Este trabalho traz para a análise a compreensão conceitual de Weber (2005) sobre o desencantamento do mundo relativo ao início da modernidade e faz um resgate de algumas transformações ocorridas na contemporaneidade que podem ter implicação em um novo reencantamento do mundo (Maffessoli, 1998). Para contrapor o pensamento destes dois autores é necessário trazer as contribuições de outros igualmente importantes, e realizar a devida contextualização com o caso específico da juventude *geek* na cidade de Horizonte/CE, como um de muitos exemplos desse retorno da magia, através da emoção coletiva nas manifestações e significados vivenciados pela juventude local. Busca-se observar em uma breve análise como esse reencantamento impulsiona as movimentações entre o público *geek* que visa difundir sua cultura de massa entre outros atores e trazê-los para a participação em seus espaços de sociabilidades. **Palavras-chave:** juventude, emoção coletiva, cultura juvenil, sociabilidades

Abstract: This work brings to the analysis the conceptual understanding of Weber (2005) on the disenchantment of the world concomitantly with the beginning of modernity and makes a rescue of some transformations occurred in contemporaneity that may have resulted in the so-called re-enchantment of the world (Maffessoli, 1998). To counterbalance the thinking of these two authors it is necessary to bring to the contributions of others equally important and to realize the proper contextualization with the specific case of the *geek* youth in the city of Horizonte/CE as one of many examples of this return of the magic through the collective emotion in the manifestations and meanings experienced by local youth. It is sought to observe in a brief analysis how this re-enchantment drives the movements between the *geek* public that aims to spread its mass culture among other actors and bring them to the participation in their spaces of sociabilities. **Keywords:** youth, collective emotion, youth culture, sociabilities

O conceito de reencantamento do mundo

O reencantamento do mundo é um conceito pós-moderno cunhado pelo sociólogo francês Michel Maffesoli (1998), pensado para compreensão de um novo fenômeno que se manifesta em meados da década de 1920. Tal reencantamento é observado pelo autor como sendo um ato principalmente espontâneo na expressão de sentimentos e sensações, como paixão, amor, adoração e devoção a alguém ou um ideal. Esse conceito pode ser traduzido como uma sensação de euforia ou mesmo histeria, algo

que parte de um impulso íntimo do indivíduo, mas que, ao ser expresso, encontra em outros atores sociais a confirmação de sensação semelhante.

O reencantamento está fortemente ligado à arte. Não a arte contemplativa, em que se observa ou se ouve a produção de um artista e se interioriza a mensagem transmitida com a obra, como no caso de pinturas e esculturas presentes em museus ou mesmo de um concerto de música clássica. Tal fenômeno compreende a arte que pode ser vivenciada em um sentido mais amplo pelo indivíduo a ponto de se confundir com a vida, e a vida se tornar arte. A vida se torna arte quando o indivíduo passa a interagir com a produção artística e não apenas contemplá-la, quando este mesmo indivíduo vai para o show de banda de rock e o vocalista direciona o microfone para plateia dando ao seu público a possibilidade de interação, quando o cinema, cada vez mais avançado tecnologicamente falando, oferece aos espectadores sensações corpóreas além das visuais, quando um jogo digital transforma um ser mitológico em personagem passível de escolha e também moldável segundo os interesses do jogador.

Partindo da compreensão teórica de Weber (1994) desse fenômeno, o reencantamento pode se expressar como uma ação social afetiva, um ato gerado por emoções e direcionado a um ou mais indivíduos. As expressões de emoções não racionalizadas e bastante espontâneas surgem como um traço marcante nas ações dos indivíduos observados nas relações sociais contemporâneas. Acompanhar no estádio um clássico esportivo do time de futebol de sua escolha, ou ir ao show de uma banda a qual se é fã, desperta nos indivíduos emoções fortes que direciona, de forma mais plena, as ações para vivenciar aquele momento. A elas se somam também os atos de uma multidão de reencantados, seja pelo esporte ou pela música, neste exemplo.

Mesmo quando o indivíduo não se encontra presente fisicamente, as tecnologias da informação e comunicação podem ser utilizadas para expressar suas emoções em ações direcionadas a outros usuários que utilizem o mesmo meio de compartilhamento de dados. Os “*Emoji*” são um exemplo de uma tentativa de expressão não presencial de emoções comumente utilizada pelos indivíduos na atualidade. Inicialmente os usuários dos primeiros computadores e celulares não tinham acesso a nenhum tipo de forma gráfica para expressar emoções, considerando que os primeiros equipamentos imprimiam em tela apenas caracteres presentes na linguagem formal e exigiam um alto conhecimento para serem operacionalizados por seus usuários. Com o tempo e a democratização das tecnologias da informação, que passaram a percorrer de forma mais intensa a vida dos indivíduos nos centros urbanos desde a década de 1990, esses mesmos caracteres passaram a ser organizados de modo a produzir novos significados, revelando toda uma dinamicidade da língua ao ser incorporada e apropriada pelos próprios usuários. Não havia uma regra específica ou mesmo um significado comum a todos para a junção de caracteres, que juntos realizavam uma imitação tosca da expressão de emoções de faces humanas, porém essa construção se popularizou e passou a ser cada vez mais comum entre os usuários que possuíam o desejo de maior expressividade em trocas de mensagens através dos meios computacionais e celulares. Nesse contexto o *Emoji* surge como uma representação gráfica e estética mais adequada para a expressão de emoções do que a junção de caracteres, sendo também melhor compreendido por diferentes usuários. Compreensão esta que varia de acordo com cada cultura e o entendimento que possui destes novos signos em relação a sua própria bagagem sócio-histórica. Raquel Freire (2014), autora do texto “Conhecendo a história por trás do emoji e de seus ícones mais curiosos” publicado no site *Techemundo*, realiza uma breve reconstrução histórica destes signos:

Emoji é uma palavra japonesa, formada por “e” (imagem) e “moji” (personagem). Isso já deixa claro onde o conceito nasceu por volta da

década de 90. O criador foi o japonês Shigetaka Kurita, que trabalhava para a NTT DoCoMo, maior empresa de telefonia celular do país. A concepção do Emoji se deu em meio à febre dos pagers e seu crescente consumo pelos adolescentes, que vibraram quando a empresa resolveu colocar um coração para deixar as mensagens de texto mais fofas (Freire, 2014, <https://goo.gl/zZt2vY>).

Com o decorrer do tempo, tais representações gráficas também sofrem mudanças em seus significados atendo aos interesses dos indivíduos e sua cultura, se ressignificando constantemente cada vez que são utilizados no processo de comunicação assim como tantos outros signos linguísticos. Os emoji possuem vida em sua constante transformação de significados e adaptabilidade a intenção afetiva do emissor para com o receptor.

Nota-se ainda que o público que se mostra mais sensível ao emoji é a juventude. A representação gráfica de emoções humanas como o resultado de um processo racional de desenvolvimento tecnológico surge, atraindo a juventude contemporânea, não pela complexidade e o conhecimento especializado empregados no trabalho, mas principalmente pela imagem, como resultado do processo e a possibilidade de expressão de sentimentos, até então, inédita na elaboração de textos em ambientes virtuais.

Reencantamento e sua historicidade

A proposta de aprofundar esse conceito sociológico de reencantamento e sua conexão com o desenvolvimento tecnológico ao longo dos anos necessita que não se perca de vista a historicidade deste fenômeno. Se hoje o mundo torna a se reencantar, é porque antes ele foi desencantado. Tais transformações não ocorreram do dia para a noite e necessitam ser compreendidas dentro de uma contextualização adequada do termo.

Um dos mais importantes autores clássicos da sociologia, Max Weber (2005), conceitua o desencantamento do mundo a partir de suas observações da sociedade ocidental do fim do século XIX e início do século XX. Ele realizou um esforço de reconstrução histórica para a compreensão do termo ao analisar as transformações que vinham acontecendo ao longo dos séculos relacionadas às práticas mágicas e ritualísticas que aos poucos foram dando lugar às instituições religiosas com rituais cada vez mais complexo e menos envoltos em uma aura mística. A magia e os rituais pagãos foram substituídos pelo cristianismo institucionalizado na igreja católica na Europa, sendo, em seguida, revisto durante a reforma protestando e surgindo novas interpretações para as escrituras sagradas. Vários líderes protestantes são citados em seu estudo, mas o principal deles para a compreensão do processo de racionalização que sucedeu o desencantamento foi Calvino e sua teoria sobre a predestinação.

O ascetismo religioso adotado pelos praticantes do calvinismo criou um terreno fértil para o surgimento da racionalidade tão fundamental para o desenvolvimento do capitalismo moderno.

Do lado protestante, é usada como base das críticas de tais ideais ascéticos (reais ou imaginários) do modo de viver católico, enquanto os católicos respondem com a acusação de que o materialismo resulta da secularização de todos os ideais pelo protestantismo (Weber, 2003, p. 14).

Outro autor que traz uma importante contribuição para a reconstrução histórica do desencantamento e do conseqüente reencantamento é Karl Marx (2011) através de sua análise do materialismo histórico dialético. A religião forma em seu seio os indivíduos que, através do desenvolvimento posterior do pensamento científico, viram a

negá-la. A ciência age neste contexto como uma espécie de antítese dos dogmas religiosos ao lançar sobre mundo dúvidas com relação às verdades absolutas até então dominantes no pensamento religioso. Posteriormente, o pensamento científico cria um campo profícuo para o desenvolvimento da tecnologia, mas especificamente da tecnologia da informação e comunicação, que se apresenta no contexto contemporâneo fazendo a síntese entre religião e racionalidade científica no instante em que realiza o reencantamento do mundo. Mantém-se o pensamento racional e os adestramentos objetivos alcançados em séculos de desenvolvimento científico, porém, a tecnologia dotada da capacidade de reencantar, resgata da cultura antiga, a magia, as lendas e os mitos, fazendo o reencantamento da juventude contemporânea através da imagem daquilo que antes permanecia apenas na imaginação de antigas civilizações.

Os homens fazem a sua própria história; contudo, não a fazem de livre e espontânea vontade, pois não são eles quem escolhem as circunstâncias sob as quais ela é feita, mas estas lhes foram transmitidas assim como se encontram. A tradição de todas as gerações passadas é como um pesadelo que comprime o cérebro dos vivos. (Marx, 2011, p. 25).

O livro “O ramo de ouro” de James George Frazer narra à personificação de uma divindade da natureza naquele que assumir o lugar de sacerdote de Arícia.

Mostramos haver boas razões para acreditar que o sacerdote de Arícia — o rei do bosque — personificava a árvore na qual crescia o ramo de ouro. Portanto, se essa árvore era o carvalho, o rei do bosque deve ter sido uma personificação do espírito do carvalho. É fácil compreender, então, por que, antes que ele pudesse ser morto, era necessário quebrar o ramo de ouro. Como um espírito do carvalho, sua vida ou morte estava no visco do carvalho, e, enquanto este permanecesse intacto, o rei do bosque, como Bálder, não poderia morrer. Para matá-lo, portanto, era necessário quebrar o galho de visco e provavelmente, como no caso de Bálder, lançá-lo sobre a vítima. (Frazer, 1982, p. 612).

É rica a contribuição de Frazer em detalhes para a compreensão dos ritos praticados por povos na antiguidade (neste caso em específico o rei do bosque). Compreender como a crença na personificação das forças da natureza no sacerdote de Arícia é também uma tentativa de reconstrução de um modo de pensar e agir baseado na ideia da existência do sobrenatural e sua influência na realidade cotidiana do povo que viveu à antiguidade.

Hoje o mundo, mas principalmente os jovens, têm suas existências perpassadas pelas tecnologias da informação e comunicação que se desenvolvem a uma velocidade assombrosa, tanto que muitas vezes se torna difícil acompanhá-la. Tais tecnologias pressupõem uma crença no processo daqueles que não são especialistas na área e muitas vezes conhecem apenas o resultado final do fruto de um trabalho racionalizado e altamente complexo. É o que Anthony Giddens (1991) chama de “sistemas peritos”, construções abstratas que perpassam a vida humana em sociedade, frutos de uma alta racionalização e especialização de mão de obra nas quais, mesmo que não conheçamos todo o processo, temos confiança de que funcionem de forma a atender todos os pressupostos esperados para tal sistema.

Com as tecnologias da informação e comunicação não é diferente. Muitos usuários detêm pouquíssimo conhecimento sobre a lógica por trás dos sistemas computacionais, porém, em contrapartida, podem deter altas capacidades na operacionalização dessas mesmas tecnologias. Em se tratando dos jovens, o interesse, a

curiosidade e o acesso aos sistemas computacionais já podem ser o bastante para que sejam capazes de operar o sistema de forma autônoma em pouco tempo. Computadores e smartphones por si só já são extremamente sedutoras e despertam nos jovens a vontade de conhecer e explorar essas tecnologias. Curiosidade esta que muitas vezes falta aos adultos.

Saber operacionalizar os sistemas computacionais, mas sem conhecer a racionalidade por trás do processo, torna os jovens mais suscetíveis ao reencantamento causado por essas tecnologias. O que antes permanecia apenas no imaginário do sacerdote de Arícia e de seus súditos na antiguidade, hoje ganha imagem e forma através das tecnologias que reconstroem deuses, heróis, monstros e demais seres mitológicos a partir da compreensão e interpretação dos designers sobre a mitologia de culturas antigas. Essa interpretação e imagem podem variar de produção para produção, de jogo para jogo, de filme para filme, mas quando se tornam cultura de massa, passam a uniformizar os pensamentos e noções que os jovens têm sobre os mesmos seres mitológicos.

No passado, o sacerdote de Arícia, assumia para si o papel de rei do bosque e a missão de proteger o grande carvalho do templo e impedir que outro retirasse do topo da árvore o Ramo de Ouro, pois isso significaria a sua morte e a ascensão de um novo rei do bosque que ocuparia seu lugar. Hoje, os jovens, em jogos digitais, não lutam pela vida na defesa de um bem precioso, mas, reencantados, agem como se sua existência dependesse da completude de suas missões no ambiente virtual mágico no qual estão imersos. A disputa entre jogadores virtuais é perpassada por novos significados das relações de amizade, amor, inimizade, companheirismo e uma moral e ética, inteiramente reconstruídas para o mesmo ambiente virtual. A emoção de combater um inimigo em ambiente virtual pode ser comparada ou mesmo se sobressair à realidade. Os laços formados nestes mesmos ambientes também, com o passar do tempo, mesmo que os jogadores nunca se vejam pessoalmente, podem se solidificar e perdurar para além do jogo, o que significa dizer que a relação virtual pode vir a evoluir para o contato físico real e mesmo que isto não ocorra, ainda assim podem perdurar por muito tempo, saltando de um espaço virtual para outro. É importante frisar que as relações juvenis não estão limitadas à apenas um jogo online ou tipo de rede social, elas tendem a se proliferar para outros espaços e dentre eles o físico.

Ainda na perspectiva do materialismo histórico dialético, é importante frisar que os mais diversos ambientes virtuais são frutos de uma racionalidade humana e nada tem de divino ou sobrenatural, porém podem agir como se fossem dotados de magia ao reencantar outros indivíduos, em especial a juventude contemporânea, que graças a sua afetividade excessivamente afluída, encara tal magia dos ambientes virtual de formas muitas vezes dramática e “não-racional”.

O processo de hominização, ou seja, o processo em que o homem se torna homem por meio do trabalho deixa de ser regido pela lei da natureza e passa a ser regido pelas leis sócio-históricas. Segundo Leontiev (1978), após o homem atingir todas as *mudanças biológicas essenciais* está livre para desenvolver todas as suas aptidões, suprir suas necessidades. Portanto desenvolver sem limites a cultura. (Mendonça, 2009, p. 17).

Uma breve compreensão da organização juvenil em torno da cultura que a reencanta

Para realizar a reflexão neste trabalho, o grupo da juventude observado foi o, chamado por eles, “Arcádia”. O nome Arcádia foi dado ao grupo pelo seu fundador e atualmente líder, Jonatas, mas que atende mais comumente entre seus amigos pelo

apelido de “Jon”. Arcádia é uma palavra que se refere a um movimento literário dos séculos XVII e XVIII, no qual seus membros cultivavam o classicismo e adotavam nomes poéticos de simbologia própria. Outra vertente fala que Arcádia era uma província da Grécia antiga que se converteu no nome de um país imaginário descrito por diversos poetas do Renascimento e do Romantismo, permanecendo até os tempos atuais como um lugar utópico onde o homem vive em comunhão com a natureza, livre de ser corrompido pela civilização. E mais recentemente o nome Arcádia foi dado a um console¹ de jogo eletrônico, chamado “Arcádia 2001” que foi lançado em 1982. Porém a escolha deste nome para o grupo não possui em si um significado muito específico já que eles nasceram e vivenciam uma época distinta daqueles que fizeram uso desta nomenclatura antes, a não ser pelo fato de ter pertencido há um jogo eletrônico da década de 80, considerando a paixão pelos jogos entre os membros do grupo. Para estes jovens muito menos importa uma tentativa de resgate da literatura, artes e jogos eletrônicos² antigos, na verdade a maioria deles nem se ocuparam em conhecer a origem da palavra e a que ela era usualmente atribuída, porém a sonoridade provocada pela pronúncia de Arcádia agrada ao grupo e provoca neles um sentido de pertencimento a algo que é próprio da sua cultura juvenil. Dentro de um agrupamento juvenil específico palavras são ressignificadas e adquirem outros sentidos diversos e que variam de acordo com a interpretação do grupo. À medida que a palavra Arcádia é repetida pelos jovens repletos de um sentimento de pertencimento, ela ganha força em seu novo significado e os sentidos originais são esquecidos ou pelo menos ignorados.

As culturas juvenis. A partir da década de 1990 assistimos, no Brasil, a uma nova forma de visibilidade dos jovens em que a dimensão simbólica e expressiva tem sido cada vez mais utilizada por eles e elas como forma de comunicação, expressas nos comportamentos e atitudes pelos quais se posicionam diante de si mesmos e da sociedade. A música, a dança, o vídeo, o corpo e seu visual, dentre outras linguagens culturais, têm sido os mediadores que articulam jovens que se agregam para trocar ideias, ouvir um som, dançar, dentre outras diferentes formas de lazer e de expressividade pública. Mas também se tem ampliado o número daqueles que se colocam como produtores culturais e não apenas fruidores, agrupando-se para produzir músicas, vídeos, danças ou mesmo programas em rádios comunitárias. Nas periferias dos grandes centros urbanos, mas não só, podemos constatar essa efervescência, com jovens pobres vivenciando formas próprias de lazer, muitos deles se colocando como trabalhadores da cultura, inserindo-se em um circuito cultural alternativo que envolve produtores culturais, produtores musicais e seus pequenos estúdios, inúmeras rádios comunitárias, shows e eventos, dentre outros. (Dayrell; Carrano, 2014, p. 115).

Assim como é citado pelos autores, a juventude se agrupa, principalmente entre aqueles que possuem interesses semelhantes, para consumo cultural, mas também podem se tornar produtores desta mesma cultura. Neste sentido o grupo Arcádia é formado por jovens com idades variadas e trajetórias de vidas bastante singulares, mas que normalmente de origem humilde, e que possuem um grande interesse por uma cultura juvenil específica, conhecida como cultura geek³.

¹ Palavra em inglês que se refere a um conjunto de equipamentos eletrônicos específicos e compatíveis.

² São caracterizados pela interação do jogador através de periféricos conectados a um aparelho que processa e envia imagens para um monitor ou televisão.

³ Termo de origem inglesa, usado comumente para designar fãs de uma cultura pop específica, relacionada à histórias em quadrinhos, livros, mangás, animes, séries, filmes, jogos e demais ficções.

Antes mesmo de fazerem parte deste agrupamento, esses jovens já eram consumidores de produtos culturais geek como, livros, séries de TV, histórias em quadrinhos, mangás⁴, animes⁵, filmes, músicas (mais especificamente rock e pop internacionais) e filmes. Tanto que para fazer parte do grupo, não que isso seja decisivo ou fator excludente, eles passam por uma espécie de entrevista e respondem a questionários elaborados pelo líder do grupo com intuito de conhecer o capital cultural já acumulado pelos aspirantes a membro. Isaias frisa, durante as reuniões do grupo, que o conhecimento deles sobre a cultura geek é que irá diferenciá-los dos chamados *poser*⁶ e que mesmo ao entrar no grupo com pouco conhecimento sobre este campo é esperado que ao decorrer das reuniões e interação com outros membros, seja pessoalmente ou via ambientes virtuais, eles iram absorver novas vivências e aprender mais sobre a cultura geek em geral. A contribuição de Pierre Bourdieu (2005) é fundamental para a compreensão dos espaços de convivência do grupo Arcádia como detentores de uma lógica própria, um campo que exige de seus jogadores conhecimentos bastante específicos que em outros lugares não teriam valor, mas que ali são valorizados ao extremo.

O que está em jogo não é a formação profissional ou acadêmica dos membros do grupo, o que inclusive é bastante comum que seus participantes ocupem seu tempo com outras atividades ao decorrer da semana, como trabalho, ensino médio, curso técnico ou ensino superior. É incentivado pelos membros mais antigos e que estão à frente do grupo, que os outros jovens participantes estejam trabalhando ou estudando e que não se dediquem apenas ao grupo Arcádia. Por se tratar de um trabalho voluntário e não remunerado, Jon entende que é importante que os membros busquem algo que irá trazer-lhes retorno financeiro no presente ou no futuro, considerando que ele mesmo e os outros que encabeçam as ações deste coletivo também trabalham.

O grupo possui vinte membros fixos, sem considerar ainda aqueles que participam de forma intermitente, é hierarquizado e subdividido em três níveis. *Boss*⁷ é o título ao líder do grupo, *crew*⁸ se refere ao grupo que pertence ao segundo nível na hierarquia e *staff*⁹ ao nível mais baixo. Todos os novos integrantes começam como staff e ao longo das atividades e reuniões do grupo têm a oportunidade de subir de nível, se mostrar empenho, e desejarem ascender de posição. Embora exista uma divisão, ela pouco se releva durante as reuniões, prevalecendo mais visivelmente à liderança do boss, que muitas vezes se impõe nos momentos de decisões importantes ou quando o grupo é tomado por um clima de brincadeira que tira a atenção dos jovens para um tema não pertinente. As relações de amizade prevalecem sobre a hierarquia muitas vezes tornando praticamente indistinguível quem está no nível crew ou staff. É durante a divisão de tarefas a serem realizadas e responsabilidades dos membros do grupo que se torna mais evidente a hierarquização, pois quanto maior o nível, maior o grau de confiança e consequentemente maior a responsabilidade.

Essa divisão no interior do grupo Arcádia é um reflexo do acúmulo de capital simbólico trazido pelos membros de vivências anteriores e adquiridos durante a permanência no grupo. A partir da análise de Bourdieu (2005) pode-se perceber que esse capital acumulado, a partir da função do membro no interior do grupo, estrutura as

⁴ Referem-se a histórias em quadrinhos reproduzidas ao estilo japonês.

⁵ Referem-se aos desenhos animados produzidos em estúdios japoneses.

⁶ Termo de origem inglesa, mas que apropriado pela linguagem popular é designado para os jovens que não possuem muito aprofundamento no conteúdo relacionado à determinada cultura juvenil.

⁷ Significa chefe ou patrão na língua inglesa. Termo também designado para o líder do grupo.

⁸ Significa tripulação em inglês. Palavra usada como referência ao segundo nível hierárquico do grupo.

⁹ Significa equipe em inglês, mas pode servir para designar os participantes de mais baixo nível nesta linha hierárquica.

ações dos jovens para agirem segundo suas funções e o que é esperado deles. É evidente a existência de uma liberdade de escolha bem maior do que em outros grupos de sociabilidade, considerando que estes jovens estão em um espaço composto basicamente por pessoas que fazem parte do seu ciclo de amizade, como por exemplo, chegar atrasado, sair mais cedo ou simplesmente não estar presente nas reuniões, é algo corriqueiro, a pesar do boss exigir explicações sobre o motivo da falta na reunião. Porém o habitus já adquirido os conduz a realizar escolhas que iram beneficiar o andamento das atividades do grupo e evitar atritos, o que não significa dizer que desentendimentos também não ocorram. O habitus não age de forma igual para todos, quanto mais capital cultural acumulado, maior é a estruturação sobre as formas de agir em conformidade com as regras do campo que vigoram no grupo.

O conflito entre opiniões e gostos sobre os mais diversos temas se revela em discussões, muitas vezes bastante acaloradas, revelando também certo grau de competitividade entre os membros para além da hierarquia que se torna quase inexistente nesses momentos. Nas discussões eles podem expressar-se de forma exagerada e dramática, lutando com todos os seus argumentos para defender seu ponto de vista sobre o tema, mas ao mudar-se o assunto, é normal que seja rapidamente esquecida a discussão e não fiquem ressentimentos entre os membros. Essas contendas se expressão mais fortemente como um reflexo de uma competitividade já entranhada em seus modos de ser e agir. A vontade de sempre ter razão, de mostrar seu monte de vista, de ser ouvido e não se deixar vencer em nenhuma disputa funciona como combustível na elaboração de argumentos e na busca de se chegar até as últimas consequências para mostrar o vencedor da discussão. Vencer a discussão nessas circunstâncias não significar necessariamente comprar seu ponto de vista, mas sim ter o maior arsenal de argumentos e ardor em suas palavras. Funciona basicamente como um cabo de guerra envolto por emoções. Mesmo que se vença a disputa, a vitória não é comemorada por muito tempo, pois logo se entra em outro tema ou contenda, esquecendo-se a anterior. Diferente do que se poderia pensar, as discussões entre os jovens não fragmentam o grupo, pois elas fazem parte da construção de uma de sua sociabilidade em que a tese entra em contato com antítese e se elabora daí uma síntese que é interpretada e absorvida pelos outros membros do grupo de formas diferentes. Alguns podem concordar com um, outros podem concordar com o outro, ressaltando que mesmo ao vencer uma discussão não significa que a maioria concorde com ponto de vista do vencedor.

O grupo Arcádia, além de ser composto por amigos e conhecidos que têm gostos e interesses próximos relacionados a uma cultura juvenil singular, realizam periodicamente o evento Hora-Con (Convenção Horizontina de Artes). Este evento surgiu como uma vontade dos membros fundadores do grupo em difundir a cultura geek entre os jovens do município e que a cada edição tem crescido em público. O grupo funciona e realiza os eventos de maneira relativamente autônoma, visto que os jovens não recebem remuneração por seu trabalho, embora seja cobrada responsabilidade e atenção com equipamentos utilizados antes, durante e após o evento. O Hora-Con é realizado em edifícios públicos, escolas, praças e centros culturais, como por exemplo, o Centro de Artes e Esportes Unificados. Acontecem duas ou três vezes ao ano e que, apesar dos equipamentos já presentes nos locais, é necessário que os organizadores levem aparelhamentos eletrônicos e elaborem a decoração do evento previamente em suas residências. Os jogos, televisores, quadinhos, mangás e livros dos membros da organização são solicitados para exposição e uso do público que vem participar do evento. Muitas vezes eles pedem jogos e outros eletrônicos emprestados de

terceiros para completar o acervo que os organizadores não possuem de imediato para o evento e na tentativa de garantir a satisfação do seu público.

O evento obteve o apoio da Prefeitura Municipal de Horizonte/CE com a concessão de espaços públicos, mas também com relação ao transporte das apresentações. No caso um micro-ônibus para trazer os praticantes de *Cosplay*¹⁰ de Fortaleza/CE para o município no dia da realização do evento.

Para o evento Hora-Con Begins foi convidado um grupo de 15 cosplayers que contaram com o transporte para se deslocar ao município. Eles estiveram transitando pelo evento e participaram de uma competição ao final para decidir quem tinha elaborado a melhor vestimenta e interpretado melhor o personagem que se propôs a representar em um concurso cosplay dentro do evento.

Os cosplayers normalmente interpretam personagens de anime em eventos, mas existem outras vertentes que optam por fazer a reconstrução de figuras fictícias de filmes, séries ou até mesmo artistas famosos que chamam a atenção por sua excentricidade. A escolha do personagem que será interpretado é voltada justamente para algo que chame a atenção do público, despertando a identificação e reconhecimento de que um bom trabalho está sendo executado. Os cosplays não têm a intenção de passar despercebidos. Os personagens eleitos para essa reconstrução são responsáveis por despertar no grande público um forte sentimento e sensações.

As roupas dos cosplayers podem tanto ser compradas ou confeccionadas por eles mesmos ou ainda por uma costureira profissional que faça a composição por encomenda. A comodidade de comprar uma roupa pronta é algo de que nem todos podem usufruir, sendo destinada para aqueles que têm maior poder aquisitivo. O ato de confeccionar a própria roupa se torna uma alternativa para aqueles que não podem comprá-la inteira pronta ou que preferem seguir pelo caminho da elaboração artesanal da vestimenta. O que acontece muitas vezes é que em elaborações cosplays extremamente complexas, se torna muito difícil ou caro encontrar e comprar a roupa, porém isso não limita a imaginação do cosplayer que usa o que tem a mão na realização de um trabalho artístico na criação de sua própria roupa. Mesmo que se tenha por objetivo recriar e interpretar um personagem fictício na vida real, isso não ocorre sem que seja levada em conta a interpretação de cada um. A recriação, mesmo quando se busca a cópia mais perfeita, ainda traz os traços da cultura e vivências diversas dos que se propõem viver seu personagem favorito em espaços específicos. Mesmo que se diga que há algo de universalizante na cultura de massa, ela não se expressa nas multidões de forma pura, sempre trazendo algo de particular ou regional em sua recriação. Por mais massificante que a cultura pop global se mostre, ela, quando reapropriada, se expressa de forma híbrida e revela no indivíduo desde mudanças de pequenos detalhes na roupa até cores ou tecidos diferenciados, seguindo as especificidades de cada região. A limitação material pode ser decisiva para essas diferenciações, mas não é a única quando se considera os gostos próprios e capacidade inventiva dos que interpretam os cosplays que podem, por opção, deixar uma marca personalizada em sua caracterização.

A beleza e o terror caminham lado a lado e podem despertar paixões semelhantes no público que observa as apresentações de cosplayers. A identificação com o personagem favorito, que não precisa ser necessariamente o protagonista, podendo ser também um vilão, faz com que o afetivo se sobreponha ao racional e a busca por “estar-junto” se manifeste em ações afetivas, como abraços calorosos, conversas, *selfies* e, em casos muito particulares, se configurar em assédio sexual.

¹⁰ Termo em inglês originado da junção de duas outras palavras, no caso *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). É considerado um hobby em que os praticantes se fantasiam e interpretam personagens de desenhos animados, filmes e séries.

Porém, normalmente a relação entre cosplayer e fã, não passa de um momento de breve encenação para registro fotográfico, um momento de interação entre ator e público, onde ambos desempenham papéis para que se gere na cristalização imagética da fotografia a elaboração artística mais ideal ao momento em que ambos se encontram. O “sair bem na foto” não significa abraçar o padrão de beleza e o clichê de sorrir para a foto, também pode ser uma expressão de susto ou medo, correspondendo à elaboração do personagem do *cosplayer*, além das poses mais diversas e peculiares.

É possível equiparar os cosplays, seus interesses e as sensações que despertam no público com uma espécie de *Freak Show*¹¹ da contemporaneidade. Não se trata apenas de vestir-se de maneira diferente, é necessário elaborar uma maquiagem própria para o personagem e interpretar seu modo de agir. Um evento de cultura geek neste sentido torna-se um palco para as mais diversas interpretações de existências fictícias que se concretizam em atores que se sobressaem do banal para o espetacular.

Mesmo que *Freak Show* signifique Show de Horrores ou Aberrações, não é um termo que se emprega apenas nas apresentações que causam pavor ou repugnância em sua plateia, mas também na excepcionalidade ou raridade do que é observado. Neste sentido, *Freak Show* remete muito mais as fortes sensações causadas no público, sejam elas de medo, susto, nojo, admiração, paixão ou mesmo de idolatria ao exótico do que mesmo ao que se apresenta em si. O show não é tão importante, se comparado à emoção despertada na plateia de ver a personificação daquele personagem querido mesmo que no corpo de um desconhecido.

O conflito surge de forma bastante espontânea e corriqueira, como resultado da dificuldade de se organizar e imaturidade dos membros. O enfrentamento se expressa em discussões e gritarias durante alguns momentos, principalmente na organização antes do evento. O líder do grupo, Jon, ao tentar manter o controle da situação, age de forma autoritária sobre os outros membros na tentativa de impor sua vontade e delimitar um campo de ação em que sua vontade prevalece. Alguns membros aceitam seu autoritarismo enquanto outros questionam e o enfrentam. É interessante observar que os membros mais jovens do grupo, menores de 18 anos, obedecem mais facilmente às ordens do Jon enquanto que os maiores de idade têm uma tendência maior a questioná-lo e bater de frente com sua forma de conduzir o grupo. Tal maneira de diferenciação na forma de agir entre os membros pode estar ligada aos diferentes estágios de desenvolvimento.

Os eventos de cultura *geek*, - não apenas o *Hora-Con*, - são responsáveis por movimentar um mercado consumidor bastante específico, relacionado à venda de produtos de diversas culturas juvenis. Blusas de bandas de rock, *animes*, séries e filmes têm destaque no mercado de consumo destes eventos. Itens colecionáveis como chaveiros e miniaturas também são muito comuns, além de bijuterias com símbolos também de bandas, filmes, *animes* e séries. Existe toda uma simbologia por traz de cada signo impresso nestes artigos de compra que só são compreensíveis em sua completude por aqueles que compartilham da mesma cultura juvenil. Símbolos de outras culturas podem ser trazidos, absorvidos e ressignificados dentro da cultura *geek*, porém existem aqueles que são construídos em seu âmago e só possuem significado dentro de seus ciclos de sociabilidade.

Observam-se ainda aqueles jovens que vão para o *Hora-Con* com o intuito principal de comprar itens de cultura *geek*. Esta parcela do público em específico pouco participa das atividades realizada ao decorrer do evento, focando em consumir o que lhe

¹¹ *Freak Show* é um termo em inglês que significa Show de Aberrações, muito utilizado para designar exposições de humanos e animais que apresentavam alguma anomalia em circos ou carnavais principalmente entre as décadas de 1940 e 1970.

agrada. Para eles os eventos de cultura geek são a melhor oportunidade para encontrar os artigos de seu interesse sem terem que se deslocar para outras cidades mais distantes.

Estes foram os dados colhidos até o momento sobre o grupo Arcádia e o reencantamento como elemento impulsionador da vontade dos jovens em realizar eventos que não guardam em si uma realização pragmática, mas sim um envolvimento bastante pessoal e afetivo. Envoltos em uma teia de relações juvenis, estes jovens são direcionados na criação de algo próprio que se concretiza e ao mesmo tempo difunde o reencantamento pela imagem e pela arte.

Considerações finais

Neste trabalho busca-se trazer para a reflexão o movimento de retorno da magia no contexto contemporâneo através da expressão de emoções coletivas na cultura juvenil. É o que Maffesoli (1998) chama de ação “não-racional” que se imprime na euforia e paixão das tribos urbanas. Algo que se difere do puramente racional, porém não é um retorno completo ao irracional.

Assim pode-se observar o processo inverso do que foi descrito por Weber (2005) como sendo o desencantamento do mundo. Hoje o mundo se reencanta nas expressões juvenis e sua busca pelo “estar-junto” em momentos plurais. Os espaços públicos de sociabilidade se modificam e se ressignificam ao serem apropriados pelos jovens em suas criações e representações da vida e de realidades fantásticas. O mundo que os cerca adquire novo sentido enquanto eles se encontram envoltos em laços de solidariedade fortalecidos por suas vivências e interesses em comum. Mesmo aqueles que nunca se viram podem de imediato se ligar a outros jovens por símbolos e gostos semelhantes expressos em sua estética corporal.

Sendo assim, a juventude geek no contexto da cidade de Horizonte/CE se apresenta como um caso significativo em meio a tantos outros agrupamentos de jovens que se unem na realização de objetivos em comum e ganham força na autoidentificação de outros.

Referências

- Bourdieu, Pierre. *Razões Práticas: Sobre a Teoria da Ação*. Campinas, SP: Papirus Editora, 7ª Edição, 2005.
- Dayrell, Juarez; Carrano, Paulo; Maia, Carla L. (orgs.). *Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo*. Belo Horizonte: UFMG, 2014.
- Frazer, James George. *O Ramo de Ouro*. Zahar Editores, 1982. <https://goo.gl/9ZTqNz> (Consulta em: 09.04.2018).
- Freire, Raquel. *Conhecendo a história por trás do emoji e de seus ícones mais curiosos*. Techmundo: 2014. <https://goo.gl/Lw7ynG> (Consulta em: 09.04.2018).
- Giddens, Anthony. Capítulo I. *As consequências da modernidade*. São Paulo, SP: Editora UNESP, 5ª Edição, 1991. <https://goo.gl/h48M87> (Consulta em: 06.03.2018).
- Maffesoli, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 2ª Edição, 1998.
- Marx, Karl. *18 Brumário de Luís Bonaparte*. São Paulo, SP: Boitempo, 1ª Edição, 2011. <https://goo.gl/x5Y4Ti> (Consulta em: 06.03.2018).
- Mendonça, Sueli G. de L. O novo jovem na velha escola: o necessário diálogo pedagógico e sociológico. *XIV Congresso Brasileiro de Sociologia*. Sociedade Brasileira de Sociologia (SBS): Anais, Rio de Janeiro, 2009.

Weber, Max. *Economia e Sociedade*. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 3ª Edição, 1994.

Weber, Max. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. São Paulo, SP: Editora Pioneira, 2ª Edição, 2003. <https://goo.gl/h5EEYY> (Consulta em: 06.03.2018).

Weber, Max. A Ciência como Vocação. In: WEBER, Max (org.). *Três tipos de poder e outros escritos*. Lisboa: Tribuna da História, 2005. <https://goo.gl/eAQRwD> (Consulta em: 23.01.2019).