

BIBLIOTECÁRIOS EM ANIMÊS: REPRESENTAÇÕES FICCIONAIS E REALIDADE

BIBLIOTECARIOS EN ANIMÉS: REPRESENTACIONES FICTICIAS Y REALIDAD

Valdir Jose Morigi*
Natan Fritscher Kussler**
Luis Fernando Herbert Massoni***

RESUMO

Introdução: Este trabalho investiga representações sobre bibliotecários em quatro animês (animações japonesas). Contextualiza os conceitos de cultura, representações sociais e representações sobre bibliotecários. Conceitua os animês e salienta a sua importância na cultura japonesa. **Objetivo:** Compreender como se manifestam as representações sobre bibliotecários em animês. **Metodologia:** Utiliza metodologia qualitativa, de natureza básica, cunho descritivo e procedimento documental. Usa a narratologia como método, identificando o tema, o enredo, o ambiente e o tempo das histórias, além das características físicas, psicológicas e sociais das personagens bibliotecárias. **Resultados:** Disserta sobre as ancoragens observadas nas personagens bibliotecárias dos animês analisados, realizando breves comparações entre a visão de bibliotecário do Oriente e a visão do Ocidente. Em contraponto a alguns estereótipos da profissão, são identificadas personagens bibliotecárias lutando para passar a informação para o usuário, sendo até mesmo politicamente engajadas e ativas. **Conclusões:** Conclui que as representações sobre os bibliotecários estão ancoradas especialmente na visão do bibliotecário enquanto guardião, tanto dos livros, como da biblioteca e da memória.

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

1 INTRODUÇÃO

No campo da Biblioteconomia, há poucas informações sobre a cultura oriental e as suas bibliotecas, sendo sua ênfase normalmente a história das bibliotecas europeias ou norte-americanas. Esta pesquisa investiga como os

*Doutor em Sociologia (USP) e pós-doutorando em Memória Social (PPGMS/UNIRIO). Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação (PPGCOM/UFRGS). E-mail: valdir.morigi@ufrgs.br

**Bacharel em Biblioteconomia pela UFRGS. E-mail: natan.kussler@ufrgs.br

***Doutorando em Comunicação e Informação. E-mail: luisfernandomassoni@gmail.com.

bibliotecários são representados na cultura japonesa e tem como objeto de estudo os *animês* seriados exibidos na televisão.

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

As obras ficcionais não podem ser confundidas com a realidade, mas através dos animês podemos entender como os japoneses concebem o mundo e suas relações. No caso deste estudo, pretende-se compreender como são construídas as representações sobre os bibliotecários na cultura japonesa. Assim, levanta-se a seguinte indagação: **Como os bibliotecários são representados nos animês?**

Esta pesquisa se fundamenta na Teoria das Representações Sociais (TRS), de Moscovici (2011), no conceito de cultura e em outros estudos sobre representações profissionais, especialmente sobre bibliotecários. A metodologia utilizada para analisar as histórias ficcionais dos animês foi a narratologia, método que considera os temas abordados na história, os ambientes, os enredos, a temporalidade e as personagens.

Analisou-se os animês contemporâneos que possuem bibliotecários em seus enredos, formando um *corpus* de pesquisa com quatro produções: *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Another* (2012), *Library War* (2008) e *The World God Only Knows* (2010). O estudo conclui que as representações sobre esses profissionais estão ancoradas na visão do bibliotecário enquanto guardião, tanto dos livros, como da biblioteca e da memória.

2 CULTURA E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS SOBRE BIBLIOTECÁRIOS

Cultura e representações sociais estão indissociavelmente conectadas. Para processar uma representação, aplicamos os valores e as ideologias, dentre outros aspectos, de uma cultura específica. Essa cultura só poderá ser

compartilhada e construída quando o indivíduo vive em uma sociedade, através da troca de informações e de conhecimentos. É importante compreender o que é uma cultura dentro de uma sociedade, como ela vai se relacionar com as representações sociais.

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

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

Apesar de não haver uma “hierarquia de culturas”, devido à impossibilidade de estabelecer um critério objetivo para a avaliação delas, fazer uma total relativização da cultura impede uma análise crítica de processos históricos que a criaram e a modificaram. Esse fator também é importante ao analisarmos como culturas se influenciam entre si. Conforme aponta Santos (1994), a aceleração da interação entre grupos fomenta as trocas culturais, produzindo, dessa forma, uma civilização mundial.

O processo de comunicação, como afirma Laraia (2001), é essencial para o desenvolvimento da cultura. O ser humano desenvolve seus conhecimentos porque consegue comunicá-los através de gerações, o que

outros animais não conseguem fazer. Dessa forma, acumulam-se ideias, que serão abstraídas e objetivadas através de representações e símbolos. Com facilidade de comunicação e compartilhamento de saberes entre indivíduos, o que tende a acelerar contatos entre culturas diferentes e gerar cada vez mais representações sobre elas.

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

As características das culturas estão bastante claras: são dinâmicas, mediadas pelos processos de comunicação e de interação entre indivíduos e sociedades (troca de informações e conhecimento) e dependem de processos históricos situados em determinados ambientes para continuarem existindo. Essas mesmas características conectarão a cultura com a informação e as representações sociais. Para entender melhor essa conexão, é preciso considerar a TRS elaborada por Serge Moscovici, pois é a principal fonte para compreender o que é uma representação social, como ela se forma e para que ela serve.

O autor se inspirou em diferentes autores, tanto da Psicologia Social como da Sociologia, para formular a TRS que, embora considerada como parte da Psicologia Social, sua abordagem é interdisciplinar, transcendendo todas as disciplinas. Moscovici (2011, p.49) aborda as *representações coletivas* de Durkheim e a diferença entre coletivo e social nesse contexto:

Para sintetizar: se, no sentido clássico, as representações coletivas se constituem em um instrumento explanatório e se referem a uma classe geral de ideias e crenças (ciência, mito, religião, etc.), para nós, são fenômenos que necessitam ser descritos e explicados. São fenômenos específicos que estão

relacionados com um modo particular de compreender e de se comunicar – um modo que cria tanto a realidade como o senso comum. É para enfatizar essa distinção que eu uso o termo ‘social’ em vez de ‘coletivo’.

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

Com a TRS, o foco mudou do individual para o coletivo. As representações focam-se, como afirma Jodelet (2001), na relação das pessoas com o objeto (esse objeto pode ser um indivíduo, um grupo, uma ideia, uma classe, etc.). A representação de um objeto seria um processo mental que serviria, assim, para preencher a sua ausência, ou seja, estando presente mesmo quando o objeto está fisicamente distante. Toda a relação estabelecida com o objeto também vai depender de outras atividades mentais, como percepção, memória, entre outras. A autora acrescenta que as representações acontecem em uma relação tanto de simbolização como de interpretação. Na simbolização, a representação toma o lugar do objeto, e na interpretação ela lhe confere significado.

Ao representarmos um objeto, de acordo com Moscovici (2011), nós tornamos familiar algo que não é familiar. Esse é o grande propósito da representação social: aproximar do sujeito algo que não lhe é familiar, algo que ele pode considerar estranho. O processo da formação de uma representação social divide-se em duas partes: ancoragem e objetivação. Moscovici (2011) define a ancoragem como uma classificação. Ao comparar o objeto com um protótipo, encaixamos o objeto em determinada categoria (mesmo que ele não se encaixe nela, nós o “ajustamos”, forçando seu encaixe) e isso nos permite ter uma aproximação com algo que nos é estranho. Não se trata de rotular o objeto, mas de se esforçar para compreendê-lo.

Após a ancoragem surge a objetivação, que é mais atuante, quando a abstração feita é então materializada. Moscovici (2011, p.71-72) descreve a objetivação como sendo o ato de “[...] reproduzir o conceito em uma imagem.” É onde se centralizará o núcleo da representação, e é como essa representação poderá se enraizar na sociedade.

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

Outro aspecto a ser considerado é como e onde as representações se manifestam depois de formadas. Elas surgem espontaneamente em nosso cotidiano e também podem, como destaca Goffman (2002), variar de acordo com o público. Representamos papéis ao interagirmos com as pessoas, inclusive quando exercemos nossas profissões. Nós agiremos de maneira diferente, portanto, de acordo com o público ao qual nos dirigimos. As informações às quais temos acesso estão carregadas de representações, em todos os meios pelos quais as acessamos.

Os estudos recentes (WALTER, 2004; SOUZA, 2004; RUBI; EUCLIDES; SANTOS, 2006; SILVA; MORIGI, 2008; WALTER; BAPTISTA, 2009; CRIPPA, 2009) mostram que as representações sobre os bibliotecários no Brasil transformaram o perfil do profissional, principalmente com os impactos das tecnologias de informação e comunicação. Entretanto, a visão tradicional do bibliotecário é, como denotam Silva e Morigi (2008), a de um guardião da memória escrita e de seus suportes. Essa é uma construção que vem desde a antiga biblioteca de Alexandria, do mito de que o bibliotecário guarda uma biblioteca que poderia conter todos os saberes da humanidade, uma visão que ainda perdura no imaginário coletivo (CRIPPA, 2009). Com o desenvolvimento

das tecnologias, o bibliotecário sofreu uma “crise de identidade” ocasionada por uma mudança de paradigma, para muitos de difícil adaptação.

A identidade profissional, como relata Walter (2004), é um conjunto de características que tornam um profissional reconhecível, além de valores, ideais, habilidades e propósitos, etc. Souza (2004) complementa dizendo que essa mudança de identidade do bibliotecário se deve principalmente a uma variação de funções. Essa modificação ocorreu principalmente na década de 90, com o surgimento das tecnologias de informação e comunicação, que afetaram todas as profissões, não apenas o bibliotecário. Conforme Walter (2004), essas mudanças no perfil identitário do profissional não são algo negativo, pois os usos das tecnologias trouxeram uma nova dinâmica nas rotinas de trabalho, facilitando o fazer bibliotecário.

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

Com o uso cada vez mais intensivo das tecnologias de informação e comunicação, as ferramentas do bibliotecário deixaram de ser apenas o livro impresso em papel. Essas mudanças capitaneadas pelas tecnologias trouxeram outros impactos nas rotinas de trabalho dos bibliotecários. Elas afetaram também a sociabilidade, as interações dos bibliotecários com os usuários. No mundo contemporâneo, as apropriações e usos das tecnologias informacionais passam a se constituir parte do fazer bibliotecário e da construção da sua nova identidade profissional.

Contudo, no imaginário social as representações sobre o bibliotecário como guardião dos livros e da memória insistem em permanecer. Crippa (2009) faz uma análise de diversas obras ficcionais da literatura e do cinema, e demonstra alguns personagens que atuam nesse sentido, como Vox, do filme *A Máquina do Tempo*, que atua como guardião da memória após um apocalipse; Isaac, de *La Sombra del Viento*, que é descrito justamente como uma mistura de Carão e o bibliotecário de Alexandria (embora ele ajude o usuário a se localizar na biblioteca); e a bibliotecária de *Star Wars – O Ataque dos Clones*, que, ao falhar na busca de um planeta na base de dados, informa ao usuário sobre a impossibilidade da existência desse planeta, negando-se a acreditar que o sistema esteja incompleto.

Ao refletir sobre os processos interativos dos bibliotecários e os usuários na construção da nova identidade do bibliotecário, Souza (2004, p.100) afirma:

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

Nesse sentido, da mesma maneira que as relações entre indivíduos auxiliam na formação das identidades sociais, a relação do bibliotecário com seu público também influencia na formação de sua identidade profissional. Desse modo, não apenas a relação do profissional com os objetos de trabalho (o livro, o documento), mas também as interações com os usuários que utilizam tais suportes e a busca da informação também interferem na construção da identidade profissional dos bibliotecários. Além disso, é preciso considerar o conjunto de fatores políticos, econômicos e culturais intrínsecos a essa relação, como o ambiente em que bibliotecário e usuário participam e compartilham para compreender como se formam as representações e as identidades profissionais.

Embora os bibliotecários reconheçam a necessidade de uma mudança de paradigmas, no Brasil os próprios profissionais muitas vezes correspondem

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

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

Silva e Morigi (2008) apontam outros aspectos em relação aos processos interativos entre bibliotecários e usuários. O descaso do Estado com o setor público, que é o que deveria atender uma parcela maior de usuários, além da cultura brasileira, que não estimula a formação de leitores. Essa visão se complementa com Walter e Baptista (2009), ao apontarem que os bibliotecários da esfera pública, se referindo aos bibliotecários que atuam em escolas públicas, são os que têm os menores salários dentre as áreas de atuação profissional, bem como os que mais veem negativamente a sua profissão e a sua formação acadêmica.

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

prestigiadas, como médico e advogado. Esse tipo de informação reforça a necessidade de pesquisas comparativas que mostrem a realidade cultural do bibliotecário em outros países para compreender como são construídas as representações dos bibliotecários.

As práticas da profissão de bibliotecário construíram historicamente um conjunto de experiências que foram sendo acumuladas e transmitidas às novas gerações. As transformações no perfil profissional ora em curso refletem uma mudança de paradigma que, através das inovações tecnológicas, colocam em xeque velhas práticas entranhadas no fazer bibliotecário que afetam as representações da sua identidade profissional. Conforme os profissionais forem se adaptando às novas necessidades do mercado e incorporando as práticas da profissão, um novo profissional está sendo gestado e, conseqüentemente, uma nova identidade está sendo construída. A construção da nova identidade profissional não rompe necessariamente com o velho paradigma da profissão: por vezes incorpora aspectos deste que, aos poucos, se acomoda às novas tendências do paradigma que emerge.

3 REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS EM ANIMÊS

Como anunciamos, o objetivo deste estudo é compreender como se manifestam as representações sobre bibliotecários em animês. Animê, sendo uma palavra estrangeira, é um termo que pode ter diferentes significados, dependendo do contexto cultural em que é colocado. Embora se relacione automaticamente animê com o Japão, não é um termo de origem japonesa e não tem o mesmo significado no Brasil que tem no Japão. Quanto à origem do termo animê, Sato (2007) disserta que é uma abreviação da expressão *animation*, da língua inglesa. Brito e Gushiken (2011) relatam que o animê, no Japão, tem o significado de desenho animado, seja ele produzido no Japão ou em países estrangeiros. No Ocidente, animê se refere especificamente a animações japonesas, sentido em que é tomado neste estudo.

Esta pesquisa destina-se à análise de narrativas ficcionais de animês seriados, exibidos na televisão. Trata-se de um estudo documental com abordagem qualitativa e descritiva. O *corpus* de pesquisa é composto por

animês seriados que possuem bibliotecários como personagens principais ou secundárias nos episódios ficcionais. A seleção de animês foi feita através de consultas em comunidades online, sendo efetuada também uma pré-visualização dos animês para a verificação da presença de personagens bibliotecários neles. Os animês analisados são *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Another* (2012), *Library War* (2008) e *The World God Only Knows* (2010).¹

Como os animês são histórias ficcionais seriadas, a narratologia como método para a análise é adequada, pois possibilita identificar as personagens, os temas, o enredo, a temporalidade e o ambiente (cenário), elementos que compõem a análise das narrativas, apontados por Gancho (2002) e Motta (2013). Desse modo, foram analisados os animês selecionados conforme descrito a seguir.

3.1 Temas, Enredos, Ambientes e Tempos dos Animês

Para contextualizar os animês analisados, apresentamos brevemente algumas informações sobre essas produções, estruturando tal descrição a partir dos elementos de Gancho (2002) e Motta (2013). Essa análise é importante, não apenas pela descrição de tais elementos, mas também porque contextualiza o papel das personagens bibliotecárias em cada animê.

O primeiro animê analisado foi *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, lançado em 2009 pelo estúdio *Bones*. A história se passa no país fictício de Amestris, governado pelo exército. O foco do enredo é a alquimia, que é a capacidade de alguns indivíduos de transmutarem a matéria. A história ocorre em uma época tecnologicamente pouco avançada e a duração da história é de um ou dois anos (o tempo passado não é especificado, mas nota-se um

¹ Em tradução livre, respectivamente: *Alquimista de Aço: Irmandade, Um Outro, Guerra de Bibliotecas e O Mundo Que Apenas Deus Conhece*.

crescimento físico das personagens). O tempo é psicológico, o que significa que muitos eventos passados são mostrados continuamente durante o animê, principalmente através de *flashbacks*, que vão desde uma guerra civil ocorrida oito anos antes até acontecimentos ocorridos há cerca de mil anos.

O governo militar de Amestris reflete boa parte do ambiente, com ampla dominação do exército na área política, econômica e social. Grande parte das personagens sofrem tormentos psicológicos devido à guerra civil ocorrida oito anos atrás. Há diversas disputas pelo poder, o que torna os limites morais bem vagos. Em um ambiente militar, muitas vezes o exército também determinará o que é certo ou errado, principalmente ao regular a alquimia.

Embora o enredo tenha uma grande variedade de temas, como tensões raciais, a dicotomia entre ciência e religião, entre outros, o tema principal é o limite do ser humano. Esse tema é apresentado na história através da alquimia, pois ela contém uma regra que não pode ser quebrada: a transmutação humana, ou seja, a criação ou tentativa de ressurreição de seres humanos. Muitas personagens tentam quebrar essa regra para ressuscitar entes queridos e descubrem seus limites como seres humanos.

Os personagens principais são os irmãos Edward e Alphonse Elric, que foram abandonados quando crianças pelo pai e criados apenas pela mãe, que faleceu pouco depois do abandono paterno. Os pequenos irmãos tentam, através da alquimia, ressuscitar a sua mãe, e acabam pagando um preço alto por isso: perdem partes de seus corpos. Ambos tornam-se alquimistas federais e passam a pesquisar por uma substância lendária chamada de “Pedra Filosofal”. Os dois procuram pelas obras de Tim Marcoh, um pesquisador da “Pedra Filosofal” que era componente do exército. Essas obras encontravam-se apenas na Biblioteca Central do Exército. No entanto, a biblioteca sofreu um incêndio, e com ele as obras poderiam ter se perdido. Na busca para saber se tais obras se encontravam na biblioteca, os irmãos procuram a antiga bibliotecária do local, Sheska.

O segundo animê analisado é *Another*, lançado em 2012 pelo estúdio *P.A. Works*. O animê se passa na cidade de Yomiyama, no Japão, em 1998, tendo foco na Escola Fundamental Yomiyama Norte. Em 1972, um aluno da

escola morreu em um trágico acidente e, sendo ele popular, seus colegas e professores se recusaram a aceitar sua morte e passaram a agir como se ele estivesse vivo. Contudo, após esse ano, misteriosas mortes começaram a ocorrer no colégio e, passando o tempo, notou-se que essas mortes ocorriam sempre que a turma do aluno tinha um estudante a mais em relação à turma de 1972. O aluno extra seria um “espírito” de alguém morto e as memórias das pessoas que conheciam o aluno em vida, bem como registros escolares, são magicamente alterados para que ninguém perceba que ele está morto.

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

O ambiente, nesse sentido, é extremamente tenso. A maioria dos cenários traz pouca luz, refletindo a atmosfera de conflitos e de medo. Isso se reflete em boa parte das personagens: a maioria raramente sorri ou fala em voz alta. Os aspectos morais são reflexo da maldição da escola: a classe tem uma “comissão de contramedidas”, um pequeno grupo de alunos que tomam providências de forma a parar a maldição. As regras da turma são, assim, estabelecidas por esse grupo, e até mesmo os professores devem cumpri-las. Conforme as medidas falham, os limites morais vão se alargando, e os alunos começam a tomar atitudes cada vez mais drásticas para parar a maldição.

Nesse sentido, o tema principal do animê é a sobrevivência. Conforme as pessoas vão morrendo, suas mentes vão sendo afetadas, pois não querem ser as próximos, tornando o ambiente ainda mais tenso. A sobrevivência vai se tornando cada vez mais desafiadora, pois estão frente a um ente sobrenatural que não compreendem. Com o objetivo de parar a maldição, as personagens Kouichi Sakikabara e Mei Misaki iniciam uma investigação sobre o passado da

classe três da nona série, se juntando com outras personagens ao longo do enredo para que, juntos, consigam acabar com as mortes que começam a ocorrer novamente. Entre as personagens que ajudam Kouichi, encontra-se o bibliotecário da Escola Fundamental Yomiyama Norte, Chibiki.

O terceiro animê analisado é *Library War*, lançado em 2008 pelo estúdio *Production I.G.* A história se passa em Tóquio, na Era Seika, uma era fictícia japonesa, que se inicia quando um novo imperador assume o trono no Japão. A Era Seika já dura 31 anos e, logo no início dela (1989), foi aprovado o Ato de “Purificação da Mídia”, uma lei que autoriza a censura para controlar publicações que ameacem a “santidade das tradições” e a “ordem pública”. Essa censura é feita pelo Comitê de “Purificação da Mídia”, que tem autorização para usar a força no exercício de suas funções, podendo confiscar e destruir documentos. Para proteger a liberdade de expressão, as bibliotecas se uniram e formaram a “Tropa Bibliotecária de Kanto”, uma organização de defesa que se opõe à censura, criando o Ato de “Libertação Bibliotecária”.

A Biblioteca Central de Kanto, que é a base de operações da “Tropa Bibliotecária”, é onde se passa grande parte do animê. A principal missão da tropa é resgatar livros censurados. Os cenários físicos se alternam principalmente entre a Biblioteca Central de Kanto, onde novos bibliotecários são treinados tanto em cursos de Biblioteconomia como em cursos militares, e entre cenários de combate entre os dois órgãos. Embora o ambiente da biblioteca seja tranquilo, a biblioteca é muitas vezes alvo de tentativas de sabotagem e roubos de livros.

As divisões sociais e morais são mostradas principalmente na dualidade entre uma moral e uma sociedade mais conservadora, em prol de uma “ordem pública”, e uma sociedade e moral mais libertária, com liberdade de expressão e contra a censura. Tendo em conta esse ambiente, fica claro que o tema principal do animê é o conflito entre a liberdade de expressão e a censura. Nesse contexto conflituoso aparece a personagem principal, que também é a personagem analisada, Iku Kasahara, bibliotecária que se juntou à “Tropa Bibliotecária de Kanto”.

O quarto animê analisado é *The World God Only Knows*, lançado em 2010 pelo estúdio *Manglobe*. A história se passa na cidade fictícia de Maijima, no Japão, e é centrada em torno do personagem Keima Katsuragi, um garoto de dezessete anos viciado em jogos de videogame que simulam encontros amorosos com garotas – na internet, é conhecido como o “deus da conquista”. Sem que perceba, ele assina um contrato com o demônio Elsea de Lut Ima, mais conhecida como Elsie. Para cumprir o contrato, ele precisa resgatar almas fugitivas do Inferno que se escondem no coração de garotas. A única maneira de fazer isso é conquistando seus corações através de um beijo.

Os cenários são centrados na escola que Keima frequenta, a Escola Mai, onde encontra a maioria das garotas. Há muitas cenas em pistas de atletismo, na biblioteca, em salas de aula, refeitórios, entre outros cenários escolares. Fora da escola, o cenário mais comum é a casa de Keima. Ao analisar os aspectos morais, nota-se claramente o machismo da sociedade. Começando principalmente por Keima, que vê as garotas como “enigmas” a serem quebrados e que fica furioso ao ver que elas não se comportam como garotas de videogame. O animê dura menos de um ano, visto que Keima permanece com dezessete anos durante todo o animê. O tempo é cronológico, mas não raramente surgem *flashbacks* para explicar o passado de personagens, de forma a caracterizar melhor suas personalidades. Levando tudo isso em consideração, o tema do animê pode ser definido como a dicotomia entre mundo real e mundo virtual.

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

3.2 Personagens Bibliotecárias e Suas Características

A subseção anterior contextualizou brevemente os animês que compõem nosso *corpus* de estudo, com seus respectivos temas, enredos, temporalidade e ambientes. O Quadro 1, por sua vez, sintetiza as características das personagens bibliotecárias analisadas no estudo, com suas características físicas, sociais e psicológicas.

Quadro 1 – Personagens dos Animês e suas Características

Personagem / Animê	Características
Sheska (<i>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</i>)	Características físicas: garota jovem, de altura mediana, cabelos castanhos curtos e utiliza óculos grandes e redondos. Inicialmente, usa uma roupa informal, mas apresenta roupas mais formais ao longo da história. Após voltar a trabalhar para a Biblioteca Central, utiliza o uniforme militar azul do exército.
	Características sociais: Demitida de todas as bibliotecas em que trabalhou, pois ignorava seu trabalho e os usuários para ficar lendo livros. É recontratada para trabalhar na Biblioteca Central para reescrever os relatórios criminais memorizados por ela. Sua classe econômica é aparentemente baixa, embora passe a receber um bom salário no novo emprego.
	Características psicológicas: inicialmente demonstra baixa autoestima, se denomina “inútil” e “lixo da sociedade”, o que poderia ser um reflexo da situação do bibliotecário perante a sociedade ou da sua sensação de impotência em realizar-se na profissão. Gostava de trabalhar na biblioteca pelo fato de que lá havia livros, passando os dias apenas lendo-os, o que resultou em sua demissão. Sabe, mentalmente, o conteúdo de todos os documentos que já leu em sua vida, podendo restaurar o conteúdo das obras. Assume o papel de detentora da informação e sua memória age mais no sentido de restaurar do que de mediar informações.
Chibiki (<i>Another</i>)	Características físicas: homem magro, alto, velho, de cabelos brancos até os ombros, usa óculos e sua voz grave é baixa. Veste uma camisa azul escura e uma calça preta. Seu rosto aparenta sempre a mesma expressão: nunca sorri ou demonstra qualquer emoção.
	Características sociais: não mantém muitas relações sociais, sendo considerado “antissocial”, dando inclusive arrepios em alguns alunos. É considerado o “mestre da biblioteca”.
	Características psicológicas: o personagem mais frio e com autocontrole da história, em nenhum momento sorri ou altera

	<p>seu tom de voz. Por estar há tanto tempo na escola, é possível dizer que a morte de estudantes e professores se tornou praticamente parte do ambiente escolar. Como Chibiki é o membro mais antigo da escola, foi o que mais viu pessoas morrerem, tornando-se mais frio em relação a isso. Apesar disso, ele admite que sente medo e culpa. Inicialmente, ele era o professor “orientador” da turma quando tudo começou, em 1972. Mais tarde, renunciou à sua posição, permanecendo como bibliotecário, por dois motivos: por medo de morrer, pois professores também eram afetados pela maldição, e pela culpa que sentiu por ter permitido que tudo acontecesse.</p>
<i>Iku Kasahara (Library War)</i>	<p>Características físicas: mulher jovem, de cabelo bem curto e castanho, com 1,70m de altura e 22 anos de idade. Seu tom de voz costuma ser bem alto, o que reflete sua personalidade. Inicialmente, usa roupas verde-escuro militares, mas ao entrar para a Força de Tarefas ela utiliza o uniforme, uma camisa branca com gravata e saia azul escura. Ela também corre extremamente rápido.</p>
	<p>Características sociais: a personagem faz parte da Força de Defesa, que atua principalmente na defesa da biblioteca. É promovida para a Força de Tarefas, divisão de elite da Tropa Bibliotecária de Kanto que atua no “salvamento” de livros da censura e na administração da Biblioteca Central de Kanto.</p>
	<p>Características psicológicas: bastante impulsiva, decidida e apaixonada por livros. Ela é descrita como “uma idiota de cabeça quente”. Frequentemente discute com seus superiores, toma ações precipitadas, principalmente quando elas envolvem o salvamento de livros.</p>
<i>Shiori Shiomiya (The World God Only Knows)</i>	<p>Características físicas: garota de dezessete anos, tem 1,57m e 41kg, cabelos pretos que vão até os ombros, presos com dois laços rosas em cada lado. Possui traços vermelhos na bochecha que denotam constante timidez. Sua voz é baixa e raramente ouvida. Utiliza sempre o uniforme da escola: uma blusa vermelha com laço rosa na gola e uma saia.</p>
	<p>Características sociais: tem uma grande dificuldade em lidar com o mundo real e não possui muitos amigos. A biblioteca e os livros são seu refúgio, e, segundo ela, junto com eles ela se torna onipotente.</p>
	<p>Características psicológicas: é extremamente quieta, mas não por desejo próprio. Ela quer se comunicar, mas pensa demais no que quer dizer e acaba não falando nada. Isso é demonstrado porque os pensamentos da personagem podem ser ouvidos pelo espectador. Ela tem uma enorme timidez e constantemente seu rosto fica vermelho ao tentar conversar com outras pessoas. Essa dificuldade também é causada pela sobrecarga de informações que a personagem sofre: ela já leu e se lembra de todos os livros da biblioteca, e tenta agir de</p>

	acordo com o que aprendeu com eles. A personagem também é bastante desajeitada e vive derrubando livros e tropeçando. Ela relembra que, na infância, sempre foi conhecida por ser “lesada”. Apesar disso, a personagem possui uma memória incrível, o que faz com que ela funcione mais como um sistema de biblioteca do que como uma bibliotecária.
--	--

Fonte: dados da pesquisa

A observação do quadro com as características das personagens bibliotecárias identificadas nos animês revela alguns atributos que reforçam determinadas representações já cristalizadas sobre os bibliotecários. A personagem Sheska, por exemplo: um de seus atributos é possuir uma memória “fotográfica”, pois ela lembra detalhadamente todos os livros que leu. Isto está associado à visão do bibliotecário como “guardião” da biblioteca – quase sendo, ele próprio, a biblioteca, visto que todo o seu conteúdo está em sua mente.

Essa visão de Sheska como uma bibliotecária “guardiã” remete à visão tradicional e consagrada do bibliotecário, mencionada por Silva e Morigi (2008) e Crippa (2009). O fato do profissional estar associado ao espaço físico do local de trabalho faz com que essa representação se estenda a fonte de informações, uma atribuição como papel de guardião do saber, uma vez que no animê os livros são a principal fonte de conhecimento.

Com o passar do tempo, a personagem assimilou um comportamento adquirido das práticas de sua profissão. Nesse sentido, essas práticas a tornaram uma leitora compulsiva, o que acaba prejudicando sua vida social e profissional. Ela age inicialmente como uma “atriz” que, usando a metáfora teatral de Goffman (2002), age de acordo com seu papel social. Entretanto, em alguns momentos do animês, ela ignora os usuários para ficar lendo livros, e acaba sendo assim demitida. No senso comum, o fato do profissional trabalhar com os livros pressupõe que o mesmo os leia e conheça seus conteúdos, tornando-se um “erudito”. Essa é outra representação associada aos bibliotecários, visão que remonta aos séculos XV a XVIII, em que os letrados europeus se definiam como cidadãos da “República das Letras” (BURKE, 2003). Somente ao estabelecer uma relação com os irmãos Elric é que sua

vida profissional e social é restaurada, o que é notado pela sua dedicação ao novo emprego.

Os atributos comportamentais e visuais de Sheska reforçam a representação de uma pessoa muito desajeitada. A própria personagem internalizou essa característica e é encontrada coberta por montes de livros. Ela confessa que tropeçou e acabou derrubando vários livros em cima dela, destacando que “se atrapalha fazendo qualquer coisa além de ler livros”. Ao recuperar seu emprego, Sheska também consegue se relacionar melhor com as pessoas e até mesmo atender às solicitações incomuns de usuários.

Com relação à personagem Chibiki, do segundo animê, percebe-se que a profissão de bibliotecário é usada como um refúgio, tanto da maldição como da culpa que ele sente. Essa situação remete aos casos em que um professor é remanejado para a biblioteca para exercer funções de bibliotecário, algo muito comum especialmente em bibliotecas escolares. Chibiki é um personagem representado como um “mestre da biblioteca”. Porém, ele não é visto assim por todos os alunos. Além de ser bibliotecário, ele também é coordenador do grupo de teatro dos alunos. Duas alunas que fazem parte do grupo alegam que ele não é tão antissocial no clube. Em relação à Chibiki, o atributo do bibliotecário “guardião” também se faz presente, não apenas da memória escrita, mas também da ordem.

Percebemos nele uma representação mais próxima do bibliotecário atual, que sofreu, devido a circunstâncias externas, mudanças em sua função e na sua forma de encarar a informação e de se relacionar com seus usuários. Chibiki é exemplo de uma dificuldade de adaptação, visto que sua biblioteca está quase sempre vazia (em algumas cenas Chibiki é visto sozinho em sua mesa na biblioteca), além dele ser visto por outras personagens como antissocial e até mesmo sombrio.

Em um episódio do terceiro animê, a personagem Iku Kasahara pula do telhado para salvar um pacote de livros em perigo e, por causa dessa ação precipitada, se vê cercada pelo Comitê de “Purificação da Mídia”. Essa conexão novamente remete ao paradigma tradicional do bibliotecário como “guardião da memória escrita”. Iku, assim como a maioria dos bibliotecários no

animê, demonstra uma preocupação maior com os suportes físicos da informação, devido ao destaque da ação comportamental do profissional na guarda e proteção dos documentos da biblioteca.

A personagem apresenta comportamentos iniciais de preguiça e característica psicológicas de instabilidade emocional. Constantemente ela é vista dormindo durante as aulas do curso de Biblioteconomia e esquecendo os conteúdos das disciplinas aprendidas nas aulas, o que reflete no mau atendimento dos usuários e faz com que ela se perca na biblioteca. Devido a isso, ela recebe, durante o animê, muitas críticas de colegas e superiores, o que a faz chorar constantemente, embora a incentivem a melhorar seu comportamento. Ao longo do animê, a personagem vai se tornando mais responsável e controlando melhor suas emoções.

No animê, com as funções militares, o bibliotecário deve ter bom desempenho físico e mental, uma dificuldade que se reflete nos atributos da personagem, boa em atividades físicas de corrida e luta, mas péssima em atividades mentais de raciocínio e testes de conhecimento. Embora persistam algumas representações tradicionais do bibliotecário, Iku Kasahara é uma personagem com boas relações de amizade com seus colegas, incluindo um posterior relacionamento amoroso com seu instrutor. Além disso, ela também rompe com a visão enraizada do bibliotecário como “guardião”. Surge uma nova representação do bibliotecário: politicamente engajado, participando ativamente contra a censura – algo muito distante da representação do bibliotecário tradicional apático e preocupado apenas com a guarda e preservação dos documentos.

Observa-se uma forte relação da personagem Shiori, do quarto animê, com os livros e com a biblioteca, o que novamente remete à representação de bibliotecária “guardiã”. Isso é reforçado em um episódio no qual ela se tranca na biblioteca para impedir que livros sejam descartados para dar espaço para a construção de uma sala de mídia na biblioteca, representando uma ameaça. Ela forma, assim, uma enorme barreira de livros em volta de sua mesa. A relação afetiva que a bibliotecária possui com os livros demonstra o vínculo emocional com eles e a necessidade de “protegê-los” do descarte. A

personagem frequentemente aparece segurando livros junto ao peito, como se os abraçasse. Ela se refere, algumas vezes, à biblioteca como “minha biblioteca”, evidenciando um laço afetivo. Além disso, ela usa os livros como proteção, visto que estes são repetidamente utilizados como uma espécie de muro que serve para proteger seu rosto.

Conforme Santos (1996), a capacidade de comunicação é muito necessária, atualmente, para o bibliotecário ao redor do mundo. Porém, Shiori é praticamente incapaz de se manifestar de forma oral, comunicando-se melhor por forma escrita. Ao ser questionada por colegas, em sua infância, se gostava de determinado livro, não conseguiu responder, apesar de já ter lido o livro várias vezes. Resolveu, conseqüentemente, escrever uma avaliação de cem páginas do livro para responder ao questionamento, o que acabou assustando suas colegas.

Shiori não consegue lidar, dessa forma, com o novo paradigma de biblioteca que emerge na sociedade, com as tecnologias e novas mídias que afetam as práticas e sua própria experiência como bibliotecária. Como lembram Souza (2004) e Walter (2004), as mudanças paradigmáticas nos ambientes informacionais afetam funções da profissão e de seu ambiente de trabalho, o que leva à necessidade de se pensar as velhas práticas da profissão, rompendo com a visão conservadora da biblioteca. A personagem também se irrita quando vê casais marcando encontros na biblioteca, pois na sua concepção a biblioteca é um espaço sagrado para aprendizado, e não um local para marcar encontros. A sua paixão por livros também é outro atributo que se repete nas representações sobre os bibliotecários. Novamente é possível perceber a persistência da representação de bibliotecária “guardiã” e a dificuldade dos bibliotecários em lidar com as inovações tecnológicas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os animês são um dos produtos importantes da cultura japonesa e um dos principais exportadores dessa cultura para o Ocidente. Eles são fontes de informação que auxiliam em uma melhor compreensão da singularidade

cultural de um país diferente da nossa realidade sociocultural. A partir da análise das representações sociais sobre os bibliotecários veiculadas nos animês, foi possível perceber que a visão japonesa de tais profissionais em alguns aspectos se assemelha com a da cultura Ocidental.

As representações sobre bibliotecários estão ancoradas nas seguintes visões: como “guardião” de livros, da biblioteca e da memória. Todas as personagens atuam como protetoras ou “mestres do local”, seja protegendo a biblioteca de possíveis danos externos, seja tendo a biblioteca inteira em sua mente. Esta ancoragem das representações vem associada com os livros e o ambiente físico da biblioteca. A figura do profissional está ligada ao ambiente em que trabalha e aos objetos os quais manipula e que estão sob sua responsabilidade. A importância desse profissional é devida à capacidade de armazenar, conservar e recuperar a informação contida nos documentos, processos fundamentais para a construção da memória social.

Outra ancoragem observada nas representações dos bibliotecários está centrada no seu perfil. O profissional nos animês é mostrado, por vezes, como alguém “desajeitado”, principalmente no ambiente de trabalho. Essa característica foi reforçada em três das personagens analisadas, todas do gênero feminino. Além disso, a timidez é um atributo que caracteriza o profissional, além da pouca sociabilidade, pois fica restrito ao mundo do trabalho, algo evidenciado em algumas personagens.

Apesar de em alguns animês aparecerem elementos que caracterizam a sociedade tecnológica e informacional, observou-se que a utilização de tecnologias de comunicação e de informação foi pouco destacada nas ações que envolviam o seu trabalho cotidiano. Provavelmente, isso se deve ao fato de que tais tecnologias estão em processo de consolidação, considerando a época em que foram produzidos os animês. Por outro lado, as inovações tecnológicas trazem tensões nas representações sobre os bibliotecários, modificando as representações consolidadas no imaginário social (“guardião”), pois podem trazer mudanças e, às vezes, rupturas nas formas de conceber a profissão.

Embora os comportamentos das personagens analisadas possam ser concebidos como representações estereotipadas, isso não deve ser visto como algo necessariamente negativo. Os estereótipos de bibliotecário como “guardião”, seja dos livros, da biblioteca ou da memória, são resultado de uma construção social e cultural da profissão ocorrida ao longo da história. A ficção seriada japonesa apenas reflete parte dessa realidade. As representações sociais são dinâmicas e, no futuro, as representações sobre a profissão vão se transformando de acordo com as mudanças culturais da sociedade. Um indício dessa mudança aparece no comportamento de uma personagem bibliotecária que utiliza a biblioteca e, conseqüentemente, o acesso à informação, como objeto de luta política, através da participação ativa contra a censura.

É preciso lembrar que não existem representações sociais “puras”. Elas são construídas a partir de esquemas já existentes. Talvez as imagens sobre os bibliotecários como guardiões ainda persistam por um longo tempo, ou ainda apareçam mesclados às novas representações sobre a profissão. Por isso, faz-se necessário realizar novas pesquisas e estudos comparativos sobre o tema. Essa é uma forma de refletir sobre a atuação dos bibliotecários na sociedade e atualizar as suas representações no imaginário social.

REFERÊNCIAS

ANOTHER. Nanto: P.a. Works, 2012. Color. Legendado. Disponível em: <<http://www.animakai.tv/anime/another/>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

BAUMAN, Z. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

BRITO, Q. G.; GUSHIKEN, Y. Animê: o mercado de animações japonesas. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE, 13., 2011, Cuiabá. **Anais...** Cuiabá: Intercom, 2011. p. 1-15.

BURKE, P. **Uma história social do conhecimento**: de Gutemberg a Diderot. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CRIPPA, G. Ordem e desordem nos labirintos da ficção: os bibliotecários e suas representações em alguns produtos culturais contemporâneos. **Transinformação**, Campinas, v. 21, n. 2, p. 151-161, ago. 2009.

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

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

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

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

LARAIA, R. B. **Cultura**: um conceito antropológico. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

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

MOSCOVICI, S. **Representações sociais**: investigações em psicologia social. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

MOTTA, L. G. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.

RUBI, M. P.; EUCLIDES, M. L.; SANTOS, J. C. Profissional da informação: aspectos de formação, atuação profissional e marketing para o mercado de trabalho. **Informação & Sociedade**: Estudos, João Pessoa, v. 16, n. 1, p.79-89, jan./jun. 2006.

SANTOS, J. L. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTOS, J. P. O moderno profissional da informação: o bibliotecário e seu perfil face aos novos tempos. **Informação & Informação**, Londrina, v. 1, n. 1, p. 5-13, jun. 1996.

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

SILVA, M. L.; MORIGI, V. J. Representações das práticas e da identidade profissional dos bibliotecários no mundo contemporâneo. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2008, p. 1-15.

SOUZA, F. C. O nome profissional "bibliotecário" no Brasil: o efeito das mudanças sociais e econômicas dos últimos anos do século XX. **Encontros Bibli**, Florianópolis, n. 18, p. 90-106, 2004.

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

WALTER, M. T. M. T. Identidades, valores e mudanças: o poder da identidade profissional. Os bibliotecários subsistem na era da informação? **Em Questão**, Porto Alegre, v. 10, n. 2, p. 287-299, jul./dez. 2004.

Title

Librarians on animes: fictional representations and reality

ABSTRACT

Introduction: This work investigates representations about librarians on four animes (japanese animations). It contextualizes the concepts of culture, social representations and representations about librarians. It conceptualizes the animes and emphasize their importance in japanese culture. **Objective:** To understand how representations about librarians on animes are manifested. **Methodology:** It utilizes qualitative methodology, being basic, descriptive and has a documental procedure. It uses narratology as a method, identifying the theme, the plot, the environment and the time of the stories, in addition to the physical, psychological and social characteristics of the librarian characters. **Results:** It discourses about the anchorages observed in the librarian characters on the analyzed animes, making brief comparisons between the Eastern and the Western visions about the librarian. In opposite to some stereotypes about the profession, some librarian characters are identified as fighting to pass the information to the user, being even engaged and active on politics. **Conclusions:** It concludes that the representations about librarians are anchored specially on the vision of the librarian as a guardian, as much of the books, as of the library and memory.

Keywords: Librarians on animes. Librarians on japanese culture. Librarian representations. Animes. Social representations.

Titulo

Bibliotecarios en animés: representaciones ficticias y realidad

RESUMEN

Introducción: Este trabajo investiga representaciones sobre bibliotecarios en cuatro animés (animaciones japonesas). Contextualiza los conceptos de cultura, representaciones sociales y representaciones sobre bibliotecarios. Conceptua los animé y enfatiza su importancia en la cultura japonesa. **Objetivo:** Comprender como se manifiestan las representaciones sobre bibliotecarios en animés. **Metodología:** Utiliza metodología cualitativa, de naturaleza básica, origen descriptivo y procedimiento documental. Usa la narratología como método, identificando el tema, o enredo, el ambiente y el tiempo de las historias, además de las características físicas, psicológicas y sociales de las personajes bibliotecarias. **Resultados:** Diserta sobre el fondeo observado en las personajes bibliotecarias de los animés analizados, realizando cortas comparaciones entre la visión del bibliotecario del Oriente y la visión del Occidente. Al contrario a algunos estereotipos de la profesión, son identificadas

personajes bibliotecarias luchando para pasar la información para el usuario, aún cuando son políticamente expuestas y activas. **Conclusiones:** Concluí que las representaciones sobre los bibliotecarios están originadas especialmente en la visión del bibliotecario guardián, tanto en los libros, como en la biblioteca y en la memoria.

Palabras clave: Bibliotecarios en animés. Bibliotecarios en la cultura japonesa. Representaciones sobre bibliotecarios. Animés. Representaciones sociales.

Recebido em: 02.03.2017

Aceito em: 31.10.2017