

A nostalgia e o consumo de experiência na CCXP

Nostalgia y consumo de experiencia en CCXP

Nostalgia and the consumption of experience at CCXP

LEONARDO SOARES DA SILVA¹

Resumo: A partir da etnografia da CCXP, o artigo aborda o consumo da nostalgia no evento. Seu objetivo é identificar o que nele possibilita uma “degustação do passado”. Assim, através da observação participante e da análise de 10 entrevistas abertas e em profundidade, explica que a nostalgia faz parte das experiências geradas pela CCXP. Descreve ainda, que o consumo dessas experiências nostálgicas é ativado por uma anterioridade afetiva, formada pelo conhecimento prévio das narrativas de cultura pop e pelo afeto por seus elementos, cujas referências são encontradas no evento.

Palavra-chave: Nostalgia; consumo de experiência; anterioridade afetiva.

Resumen: A partir de la etnografía del CCXP, el artículo aborda el consumo de nostalgia en el evento. Su objetivo es identificar qué permite “probar el pasado”. Así, a través de la observación participante y el análisis de 10 entrevistas abiertas y en profundidad, explica que la nostalgia es parte de las experiencias que genera CCXP. Describe además que el consumo de estas experiencias nostálgicas se activa por una anterioridad afectiva, formada por el conocimiento previo de las narrativas de la cultura pop y el afecto por sus elementos, cuyos referentes se encuentran en el evento.

Palabras clave: Nostalgia; consumo de experiencias; anterioridad afectiva.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Endereço de e-mail: lss_ufrj@yahoo.com.br .

Abstract: Based on the ethnography of CCXP, the article addresses the consumption of nostalgia at the event. Its objective is to identify what makes it possible to “taste the past”. Thus, through participant observation and the analysis of 10 open and in-depth interviews, he explains that nostalgia is part of the experiences generated by CCXP. It further describes that the consumption of these nostalgic experiences is activated by an affective anteriority, formed by prior knowledge of pop culture narratives and affection for their elements, whose references are found in the event.

Keywords: Nostalgia; experience consumption; affective precedence.

Introdução

A temática memória tem despertado bastante atenção. Esse interesse é representado pela dilatação do campo, a partir da multiplicação de práticas voltadas para o passado (RIBEIRO; BARBOSA, 2007). Nesse aspecto, Andreas Huyssen, ao refletir sobre as “políticas da memória de nosso tempo”, destaca que os meios de comunicação vêm produzindo uma forma de mundialização e moralização da memória (HUYSSSEN, 2014, p.26). Para ele, estamos vivendo em uma verdadeira cultura da memória (HUYSSSEN, 2000).

Ribeiro (2018) ressalta que um dos aspectos que se destacam nessa cultura é a nostalgia. A partir da análise de produções que se utilizam de temas históricos, de reprises, remakes, reboots, prequelas, sequelas e reconstrução de épocas, reflete sobre o apelo nostálgico e seus significados em algumas produções e identifica uma relação entre nostalgia, mídia audiovisual e memória.

Leal e Ribeiro (2018, p.70-71) destacam que, nesse aspecto, a nostalgia não deve ser entendida como o “desejo de retomar o passado para ali habitar ou para produzir alguma forma de paralisia”. Para os autores, ela consiste em um “saborear o passado”, que ocorre “localmente” nos termos de Huyssen (2014, p.26), pois “a memória vivida é ativa, viva, encarnada no social.”. Um exemplo é a Comic Con Experience (CCXP).

A CCXP é a maior comic con do mundo. Criada em 2014 pelo site Omelete, juntamente com a Chiaroscuro Studios e a Piziitoys, ocorre anualmente durante a primeira semana do mês de dezembro, no Centro de Convenções São Paulo Expo, na cidade de São Paulo. Reúne, ao longo de quatro dias, varejistas que comercializam produtos exclusivos da cultura pop; plataformas de streaming, estúdios de cinema e de televisão, que montam estandes onde

divulgam suas produções com atividades para os fãs e realizam painéis com artistas e diretores, em que exibem trailers inéditos e pré-estreias de filmes, séries e animações, em seu maior auditório; ela também reúne quadrinistas profissionais e iniciantes, que se concentram em um espaço conhecido como Artist's Alley, onde vendem suas artes autografadas e tiram fotos com fãs. O evento possui ainda uma área voltada para games, uma dedicada aos criadores de conteúdo para a internet e um espaço para cosplayers.

Ao longo dele é possível identificar referências a elementos de narrativas que marcaram época. Desde a infância, sempre fui apaixonado por essas narrativas e, ao reconhecê-las na CCXP, tive emoções que produziam em mim reações de euforia que também observei nos demais participantes. Percebi que a nostalgia fazia parte das experiências promovidas pelo evento, o que gerou a pergunta: “Há na CCXP alguma característica que possibilite a produção dessas experiências nostálgicas?”. Na busca por uma resposta, desenvolvi este artigo, em que, inicialmente, conceituo nostalgia e identifico como ela está presente nas experiências produzidas pelo evento. A partir desse entendimento, analiso o consumo dessas experiências, com base na definição de Pereira, Siciliano e Rocha (2015), com o propósito de entender se, nesse consumo, também “saboreamos o passado”.

Todo o estudo é desenvolvido a partir de uma etnografia, realizada com base na perspectiva dialógica apresentada por James Clifford em “A experiência etnográfica” (2002), através da observação participante e de entrevistas abertas e em profundidade.

A etnografia da CCXP

A etnografia é uma forma especial de operar em que o pesquisador tem a oportunidade de entrar em contato com o universo do pesquisado, compartilhando de seu horizonte (MAGNANI, 1984). Portanto, foi selecionada para este estudo por possibilitar que o pesquisador compartilhasse de experiências complexas com os pesquisados (CAIAFA, 2007). Ao longo desse processo, pautado numa situação privilegiada de observação e participação, foi desenvolvida uma descrição, que pode ser definida como a escrita da cultura do evento, caracterizada por uma atividade de “escrever o que vimos” (LAPLANTINE, 2004, p.10).

A etnografia não se trata de um detalhe metodológico, mas sim consiste em uma contribuição teórica (PEIRANO, 2014). O estudo se debruçou sobre as

experiências vivenciadas por mim e pelos participantes do evento e exigiu uma perspectiva teórica que abordasse diálogos e interações no campo, a partir de um processo que negociasse as visões da realidade analisada. Assim, seguiu a perspectiva dialógica abordada em Clifford (2002) por possibilitar que, ao longo das interlocuções observadas durante minha participação no evento, os paradigmas discursivos fossem pautados em uma relação comunicativa verbalizada entre todos que estavam no campo.

Além dessa contribuição teórica, o artigo recorreu ainda ao método-pensamento abordado por Caiafa (2007). Nele, a antropóloga aplica o regime de simpatia. A simpatia consiste em ligações formadas por afetos capazes de gerar aproximações, evitando tanto o julgamento como identificações responsáveis pelo contágio e a confusão do pesquisador com os outros que ele observa. Busca um “ter algo a ver” com eles. Focado no “simultâneo” e não no “igual”, é marcado por uma produção coletiva, desenvolvida a partir de uma atitude constituída por uma inquietação intelectual e afetiva (CAIAFA, 2007). Esse “ter a ver com o outro” permitiu que eu compartilhasse com os demais as paixões pela cultura pop, ao mesmo tempo em que me deixava afetar pelo campo, estabelecendo uma distância com relação ao objeto em que também não ficasse longe demais. Assim, o fato de ser fã de cultura pop e de já conhecer o evento não prejudicou a pesquisa, que foi pautada na observação do familiar.

Contudo, ressalta-se que isso só foi possível porque a CCXP é marcada por uma série de agenciamentos. O regime de simpatia só pôde ser aplicado porque tudo no evento se conectava, interagia e de alguma forma estava ligado aos produtos e aos elementos dos estandes e dos painéis que faziam referência às narrativas de cultura pop. Havia uma pluralidade de vozes e de presenças de que eu também fazia parte. Como partilhávamos as experiências e os afetos delas decorrentes, a observação participante foi “colorida” pelo que os demais falavam e descreviam. A minha experiência também foi considerada, mas sem que houvesse algo de pessoal, e as relações estavam acopladas ao conjunto de significados correspondente à comic con.

Percebe-se também que da mesma forma que nos dialogismo de Bakhtin (1997), em que há sentidos que não se originam no momento da enunciação, mas sim fazem parte de um continuum, nos agenciamentos observados não havia um sujeito inicial. Identificava apenas conexões entre as ações e paixões ao longo dos momentos em que as edições foram vivenciadas.

Dessa forma, nenhuma voz se destacava em relação às outras e isso foi aplicado durante as entrevistas. Nelas, busquei uma flexibilidade que transmitisse as trocas de entonações que existiam entre elas. Deixei vir interferências e cuidei para que minha voz não ficasse onisciente, ofuscando as demais. Ela se aproximava das outras por simpatia, graças a um “deixar falar” que possibilitou que cada integrante do evento abordado por mim participasse de alguma forma da construção do artigo.

A etnografia ocorreu nos anos de 2017, 2019, 2020 e 2021. Em todas as edições estabeleci uma rotina, como indicado por Foote-White (2005). Fui todos os dias ao evento, chegando antes de os portões se abrirem e ficando até o encerramento; participei de quase todas as atividades e atrações, registrando tudo com a câmera e o gravador do celular, além de anotar observações no meu diário de campo.

A observação participante realizada na CCXP foi alta e completa, pois, além de observar, participei de cada atividade com envolvimento tal que minhas reações a cada atração eram iguais às dos demais participantes. Da mesma forma que abordado por Ingold (2014), durante a observação eu não apenas via e ouvia, mas também sentia e, ao longo da participação, eu agia dentro do conjunto de atividades ao lado das pessoas e dos outros elementos que despertavam minha atenção. Estabeleci uma conexão íntima com o que observei durante a percepção e a ação.

Foram realizadas 10 entrevistas, literalmente transcritas, com o objetivo de fazer com que os sujeitos dos enunciados fossem também sujeitos da enunciação, de modo a transmitir para o texto a multiplicidade dos agenciamentos do campo e, assim, aplicar a perspectiva dialógica. O artigo traz as declarações de André, Alex, Bruna, Bruno, Gustavo, Maicon, Rafaela, Ricardo, Vinícius e Vitor. Esses participantes estiveram em várias edições, inclusive nas que o autor não esteve. Por motivos de sigilo, utilizei apenas o primeiro nome de cada entrevistado.

A nostalgia da CCXP

O termo nostalgia, que surgiu como referência a uma doença relacionada à sensação de melancolia provocada pelo afastamento do meio habitual dos indivíduos (NIEMEYER, 2014), se ressignificou ao longo do tempo. Keightley e Pickering (2012) destacam que ela não é um apego do passado pelo passado, mas um desejo de se reconectar com modos de vida, práticas e

elementos que já não são mais considerados, estabelecendo uma dinâmica entre passado e presente, em que algumas das vezes comparam-se os dois. Apesar de ser repleto de qualidades especiais, das quais o indivíduo extrai significados, o passado não causa a nostalgia, nem é a fonte da experiência nostálgica. Independentemente do quanto a nostalgia nutra um sentimento, um apelo emocional ou até uma idealização por ele, as ocasiões em que nos sentimos nostálgicos acontecem no presente (DAVIS, 1979).

A nostalgia é “um olhar do presente para o passado” (KEIGHTLEY; PICKERING, 2012, p.117-118, tradução nossa) e está relacionada à memória. É impossível vivenciar experiências nostálgicas sem uma memória (BATCHO, 2007). O conceito de memória adotado é pautado na abordagem de Halbwachs (1990), segundo a qual o ponto de partida para a lembrança é o presente. É a partir dele que o passado é relido. Para o autor, a memória não é uma evocação do passado, mas sim uma reconstrução, uma reinterpretação, que ocorre de acordo com quem se lembra, para quem se lembra e onde se lembra, ou seja, é contextual e dinâmica, é uma ação do sujeito, um trabalho sobre o passado.

Keightley e Pickering (2012) consideram a nostalgia uma resposta às configurações mutáveis entre o passado e o presente a partir de arranjos temporais compostos de três componentes: “lack”, ou seja, a falta de algo que sentimos no nosso presente; “longing”, um anseio, um movimento em que do presente olhamos para o passado; e “lost”, uma perda do passado que tem efeitos no presente. Esses três constituintes têm orientações temporais distintas. Enquanto o anseio é uma orientação para o passado da perspectiva do presente, a falta está voltada para o presente através de uma ausência nele localizada e a perda é longitudinal, pois envolve um movimento ou transição entre passado e presente. A nostalgia ocorre, então, quando essas orientações temporais são combinadas de alguma forma.

Ao falar de sua participação na CCXP, Ricardo descreveu uma sensação de retorno à infância:

Em vários momentos eu senti como se tivesse na infância. Primeiro, porque eu sinto falta de São Paulo. Eu cresci entre Ribeirão e São Paulo, né? Todas as minhas férias de dezembro e julho eu ficava em São Paulo. Tenho muitas saudades do meu pai, de quando a gente ficava às vezes três meses em São Paulo. Às vezes levava vários amigos meus que ficavam lá em casa. Meu pai me levava para tudo quanto é lado, né? Um dia era Playcenter, outro dia era cidade da criança, outro dia era zoológico, outro dia era cinema. Em tudo quanto é sebo meu pai me levava, muita livraria, então cada dia era um passeio, né? Eu saía de lá cheio de quadrinhos e brinquedos. Então a CCXP era como se eu estivesse vivendo isso só que sem o meu pai e minha mãe. Estava entrando em um lugar de grande diversão que era o que eu fazia quando era menino. Então era como se eu tivesse

voltando naquela época, vivendo uma coisa que eu vivia com meu pai e que nunca mais me aconteceu depois, né? E eu estava vivendo só que era outro lugar diferente, mas em São Paulo também e era a mesma emoção de entrar na CCXP, ver todas aquelas atrações, encontrar com os amigos e viver tudo aquilo, aquele mundo mágico, era a mesma sensação que eu tinha quando ia para São Paulo quando era menino. Então, eu estava revivendo uma coisa que eu nunca imaginei que pudesse viver de novo.

A declaração de Ricardo representa o que defendem Keightley e Pickering (2012). Na resposta, identifica-se a conjunção entre a falta de algo que sente no seu presente (a infância com os pais em São Paulo), um anseio que o faz olhar para o passado a partir desse presente (os momentos vividos na comic con que lembram sua infância) e um sentimento de perda que tem efeitos nele (esse sentimento está presente no trecho “tudo aquilo era uma coisa que eu vivia com meu pai e que nunca mais me aconteceu depois, né?”).

Devo destacar que essa combinação não é necessariamente um ato individual relacionado com passados pessoais, pois a nostalgia pode assumir também um caráter coletivo. Davis (1979) explica que quando os recursos simbólicos do passado produzem, onda após onda, um sentimento de nostalgia em diversas pessoas, simultaneamente ocorre a nostalgia coletiva. Nessa condição, os objetos simbólicos são de caráter público e podem, desse modo, ser compartilhados. O autor ressalta que, mesmo em uma nostalgia individual, quando as imagens simbólicas e as alusões ao passado são relacionadas à vida de determinado indivíduo e tendem a ser particulares em suas referências, o sentimento nostálgico pode ser compreendido por outras pessoas, pois, através da cultura, há experiências pelas quais conseguimos compreender o que o outro está sentindo, sem muitas vezes conhecer os detalhes de sua vida que o fazem se sentir daquela maneira.

Segundo Halbwachs (1990), o indivíduo não é uma consciência isolada e sua memória é um fenômeno social. Para o autor, não há uma memória estritamente individual, pois ela se organiza de duas maneiras: tanto se agrupando em torno de determinada pessoa, que enxerga as lembranças de seu ponto de vista, como se distribuindo dentro de uma sociedade, grande ou pequena, da qual se faz a partir de imagens parciais.

A memória, portanto, é social, isto é, quanto maior for o contato com o “outro” mais será lembrado. Só possuímos a capacidade de lembrar quando nos colocamos sob o ponto de vista de um ou mais grupos e tais pontos de vista formam verdadeiras correntes de pensamento, a partir das quais vivências e experiências são acionadas. A memória está interligada a identidades sociais (HALBWACHS, 1990).

Contudo, há um limite nessa identificação, pois não podemos ser impressionados da mesma forma que o “dono” daquela nostalgia. Apesar de observar que o evento proporcionava a mesma nostalgia em mim e em alguns participantes, nem sempre havia momentos nostálgicos. Quando perguntei para o participante André se ele sentiu nostalgia no evento, ele me respondeu:

Para mim não tem muito essa sensação de nostalgia, porque por morar numa cidade do interior eu fazia tudo sempre muito sozinho. Aqui a gente não tinha esta questão de grupos e de conversa e tal. Então assim, sensação de nostalgia em si pra mim eu não sinto, porque para mim é uma sensação nova de encontrar várias pessoas para conversar sobre aquilo que desde sempre eu queria.

Vinícius explicou essa questão da seguinte forma:

Dependendo de como você vivenciou sua infância, o evento pode ser todo nostálgico. Por exemplo, super-heróis não é tão marcante em minha infância, mas para alguém que está pegando esta fase agora vai ser no evento daqui a 10 anos. Vai ter mais nostalgia.

Isso ocorre, portanto, porque há símbolos que só podem ser compartilhados e conteúdos que só podem ser reconhecidos por algumas pessoas. A diferença entre a nostalgia individual e a coletiva está muito mais relacionada com o conteúdo simbólico (DAVIS, 1979). Bruna exemplifica essa questão a partir do que ela observou no estande dos 80 anos do Superman, em que trabalhou em 2018:

Dependendo da idade das pessoas que estavam lá, dependendo do que elas viam, elas reagiam. Eu assistia à série animada de 1998 para frente. Quando aparecia aquele desenho reagia e as pessoas que tinham a minha idade também reagiam. Porque aquele era o Superman que eu conhecia. Tinham pessoas mais velhas que reagiam às animações mais antigas.

Outro ponto que o evento revela sobre a nostalgia é que ela não é algo sentido apenas, que acontece em uma determinada hora em que o sujeito está cognitiva e emocionalmente envolvido. Também é algo que se faz. Segundo Niemeyer (2014, p. 10, tradução nossa), a nostalgia é “um ato de discurso que pode potencialmente se transformar em um processo criativo pragmático”. Para ela, mais do que um sintoma que explica um estado ou um sentimento, a nostalgia deve ser entendida como um processo ativo, que para ser realizado necessita de um meio com capacidade de “nostalgizar” (NIEMEYER, 2014, p.10, tradução nossa) e a responsável por esse papel é mídia. Ela atua como plataforma ao produzir espaços para a nostalgia, “participando desse processo como um rememorador nostálgico” (NIEMEYER, 2014, p.5, tradução nossa), veiculando narrativas e conteúdos e

promovendo experiências coletivas e individuais que facilitam o processo de formação de identidades.

A observação participante demonstrou que a CCXP produzia nostalgia intencionalmente a partir das diversas referências às narrativas oriundas de filmes, séries, livros, quadrinhos e games. Essas referências evocavam memórias de experiências passadas que remetiam principalmente à infância. Durante as atividades e atrações, os participantes e eu demonstrávamos sentimentos e emoções com relação a tais memórias, indicando o desejo de nos reconectarmos com essa época de nossas vidas. O relato do participante Ian ilustra esse comportamento.

Eu cheguei à conclusão de que pra mim o ponto mais nostálgico da CCXP não é uma coisa específica, mas tudo no evento. E eu digo isso porque me lembro muito da minha primeira CCXP. Cara, você pode ter 20, 30, 40, 50 ou 60 anos que quando você entra na CCXP, você se sente uma criança de novo ali, cara. A sensação de nostalgia da CCXP vem do ambiente, da liberdade da criança que aquele ambiente proporciona. Você brinca na imaginação, nas ativações.

Quando perguntei ao participante Maicon o que ele sentiu ao ver, no evento, o dragão Shei Long, do anime Dragon Ball, ele me disse:

Quando eu vi o Shei Long foi muito nostálgico! Me lembrou de quando eu chorei no dia que ele levou o Goku embora. Na época eu tinha 15 anos, trabalhava de cobrador e minha mãe gravava. Eu chegava na hora do almoço e a gente assistia juntos.

Vitor relatou que encontrar uma referência a uma personagem de Star Wars na CCXP o fez “voltar” à infância:

Eu tenho a foto com a estátua em tamanho real (ele faz gestos de aspas) do Yoda. É uma foto assim que eu adoro! Star Wars é muito a minha infância. Eu tenho uma conexão muito afetiva com Star Wars. No final, Star Wars é aquela sensação de te trazer de volta para a infância.

Segundo Bruna, “eu lembro que o que me dava nostalgia era o estande da Estrela que tinha aqueles brinquedos mais antigos”. Logo a seguir, ela contou sobre lugares e momentos do evento que lembraram seu tio:

Os jogos que a gente jogava tinha lá e eu só lembrava do meu tio. A loja da Panini também me deu nostalgia, porque eu achei milhares de quadrinhos que meu tio me contava que ele não tinha mais. Também teve o cosplay do Alan do Jumanji. E meu tio me colocava medo. Na frente da minha casa tinha uma escola de samba e ele falava que eram os “Tambores que vinham me pegar!”. Quando eu vi esse cosplay eu admito que voltei para os meus 12 anos.

Através do repertório nostálgico, a mídia também une os indivíduos. Entretanto, essa união não deve ser entendida apenas como fruto de um compartilhamento de lembranças.

Ao apresentar as personalidades, tramas e estilos de cinco, dez e vinte e cinco anos atrás para alimentar nosso devaneio nostálgico, a mídia não apenas traz muitos milhões de nós juntos na mente e no tempo, mas também nos molda a cor e o contorno de muito da cultura intersubjetiva. E, naturalmente, esses objetos de imagens nostálgicas não se limitam a vagar sem rumo e vazios em nossos corações e mentes; eles são guarda-chuvas para uma série de memórias nostálgicas mais privadas de pessoas, lugares e acontecimentos em nossas vidas. (DAVIS, 1979, p. 132, tradução nossa).

Davis (1979, p.132) indica, assim, que as narrativas veiculadas pelas mídias no passado produzem afetos. Como, segundo o autor, as pessoas têm a capacidade de entender os sentimentos nostálgicos das outras, mesmo sem as conhecerem, compreendo que, como as memórias, os afetos também são compartilhados. Nesse sentido, o pensamento de Davis (1979) se relaciona com o conceito de “comum” abordado por Sodré (2014). Para o autor, a comunicação é um “agir em comum”, envolve um conjunto de comportamentos, afetos e vínculos profundos ligados a um território (que pode ser físico ou simbólico) responsável por completar grupos sociais e que possibilita à “comunidade” existir.

A etnografia indicou que existia um comum entre nós, uma relação recíproca com um centro vivo, que vinculava nossos comportamentos e afetos. Havia um laço construído com um núcleo de sentido a partir do qual falávamos e agíamos quando nos referíamos aos elementos encontrados no evento. Esse centro vivo, esse núcleo de sentido, era a cultura pop.

Na edição de 2014, a CCXP fez um painel em homenagem aos 80 anos de Maurício de Souza, o criador da “Turma da Mônica”, cujos quadrinhos e animações marcam gerações brasileiras desde 1970. Nele, Maurício contou toda sua trajetória, mostrando diversas produções da “Turma da Mônica”, gerando grande comoção no público. Rafaela participou da atração e destacou a experiência emocionante.

Um outro momento marcante para mim foi também num painel da Turma da Mônica, que eles fizeram também um filme passando tudo o que a Maurício de Souza Produções já tinha feito, lá do início, desde quando o Maurício tinha começado a criar os desenhos dele, as tirinhas e tudo mais e isso lembrou muito da minha infância também, dos gibis, né? Tendo contato com aqueles personagens queridos. E eu vi muita gente do meu lado, gente de 30 anos, chorando, assim, às lágrimas. Foi muito emocionante e trouxe a nostalgia do tempo da infância.

Na edição de 2016, foi realizado o painel sobre os 50 anos de “Jornada nas Estrelas” com Adam Nimoy, diretor do curta “For The Love of Spock” e filho do ator Leonard Nimoy, que interpretou a personagem Spock da franquia. Ao encerrar o painel dizendo, em português, a clássica saudação da personagem interpretada pelo pai, “Vida longa e próspera”, o diretor gerou

comoção nos presentes, que instantaneamente responderam à saudação, como o mesmo gesto.

Assim, as referências às narrativas da cultura pop são responsáveis por vincular os afetos gerados entre os participantes, instaurando o “comum” que forma a nostalgia coletiva nas edições da comic con.

Diversas atrações do evento produziam essa nostalgia nos participantes. Na sua primeira edição, em 2014, a CCXP recebeu, no auditório, o ator Sean Astin que não somente interpretou o hobbit Samwise Gamgee nos três filmes da trilogia de “O Senhor dos Anéis”, exibidos nos cinemas nos anos de 2001, 2002 e 2003, mas que também fez o papel da personagem Mikey Walsh do filme “Os Goonies”, que marcou as gerações dos anos 80 e 90. O ator levou o público ao delírio, dizendo "Goonies never say die!", lema do grupo, e, logo depois, fez mais de 2.000 pessoas levantarem as mãos para fazer o juramento, logo após ele perguntar se alguém ali na plateia queria ser um Goonie.

Na mesma edição, esteve presente o ator Edgar Vivar, que interpretou a personagem “Senhor Barriga” do seriado “Chaves” que desde o ano de 1984 entretém brasileiros de todas as idades. No painel, o ator apareceu de terno e com a maleta que usava nas gravações do seriado, mostrou cenas dos bastidores do programa e fez todos se emocionarem ao exibir um vídeo em homenagem ao criador da série, Roberto Gomes Bolaños, falecido naquele ano. Bruno relatou o que sentiu ao ver o ator no palco: “Eu tive nostalgia quando o Sr. Barriga apareceu, porque, assim, Chaves fez parte da minha vida por muito tempo. Eu voltava da escola e estava passando Chaves. Então para mim foi nostálgico demais!”.

Para o participante Alex, a nostalgia foi gerada pela réplica da “Máquina de Mistério”, furgão usado por Scooby-Doo e sua turma no desenho de mesmo nome, produzido pelo grupo Hanna-Barbera, exibido a partir de 1969, e exposto no estande da Warner Media, em 2019:

Na CCXP um estande que me trouxe nostalgia foi o da Warner que teve a Máquina de Mistério. Me veio logo na mente quando sentava na frente da TV e assistia ao desenho. Isso dos seis aos nove anos. Nossa é surreal ver coisas numa juventude atual que remete tanto sobre o que víamos e gostávamos desde pequenos até agora já adulto!

Segundo o participante Gustavo, no evento:

É muito difícil você não ter momentos que te dê nostalgia. Mano, quando eu fui em 2016 encontrei os personagens do Cartoon e da Hanna Barbera no pavilhão. Então você via eles lá, você parava para tirar fotos. Tinha a Máquina de Mistério! Todo ano sempre tem um momento icônico que te deixa

com esse gostinho de “realizei meu sonho de ver alguma coisa de infância”. Isso é o mais legal na CCXP. Eles sempre trazem esse negócio do clássico, do épico ali que até os adultos vão adorar e as crianças vão se apaixonar. Porque vai sempre renovando, porque o pai explica “Ó isso aqui era tal coisa na minha época” e às vezes a criançada tem curiosidade de ver por que o pai se emocionou. Então isso é a parte mais legal da CCXP! Mas Máquina de Mistério foi a mais nostálgica!

Em 2017, o evento recebeu também o ator Austin St. John, o primeiro Ranger vermelho do super sentai Power Rangers, sucesso nos anos 90, que participou de um painel em que respondeu a perguntas sobre a série; o ator japonês Bin Furuya, que interpretou o herói Ultraseven no fim da década de 1960; e o ator Kenji Obah, que interpretou o herói Gavan, em 1982. Os três atores tiraram fotos e responderam a perguntas de fãs na área dedicada à cultura pop japonesa.

A edição de 2019 foi dedicada aos 80 anos do Batman e a área construída em sua homenagem trouxe elementos nostálgicos de sua história na televisão e nos filmes como a réplica da sala de estar da mansão Wayne do seriado de TV da década de 1960, e alguns dos veículos utilizados pelo herói. Além de Batman, o herói japonês Jaspion, cuja série foi exibida no Brasil nas décadas de 1980 e 1990, também teve destaque nessa edição. No auditório Ultra, foi realizado um painel para falar da produção de seu filme e a Sato Company, responsável pelo longa-metragem, levou para o evento a armadura original do herói.

A etnografia indica, portanto, que ao longo das experiências promovidas pelas atividades e atrações da CCXP há elementos que trazem memórias afetivas responsáveis por gerar nostalgia. Desse modo, é possível afirmar que o evento produz experiências nostálgicas nos participantes, que fazem parte da fruição gerada por ele. Contudo, ainda persiste a pergunta “Há na CCXP alguma característica que possibilite a produção dessas experiências?”.

O consumo da experiência nostálgica

Como a nostalgia era uma fruição produzida ao longo da CCXP e degustada pelos participantes, era preciso entender o consumo das experiências nostálgicas no evento para, assim, identificar se isso ocorria devido a alguma característica específica. Segundo Pereira, Siciliano e Rocha (2015), o consumo de experiência ocorre a partir de um deslocamento de significados oriundos de narrativas previamente conhecidas e subjetivamente experimentados. Ao longo desse deslocamento, os indivíduos participam de

uma espécie de acordo tácito com relação à suspensão voluntária da descrença a partir do qual consomem aspectos lúdicos, mágicos e imaginados.

As diversas referências às narrativas de livros, quadrinhos, filmes, séries e games eram reconhecidas pelos participantes, devido ao conhecimento prévio dessas narrativas, formado a partir das ritualidades anteriores à CCXP. A etnografia demonstrou que elas construía uma dinâmica no evento, que criava condições propícias para que a nostalgia fosse gerada e consumida ao longo das experiências.

Segundo Martín-Barbero (2003, p. 19), “as ritualidades remetem, de um lado, aos diferentes usos sociais dos meios [...] e de outro lado, às múltiplas trajetórias de leituras.”, ou seja, às formas de ler, ouvir, assistir e jogar. Contudo, esses usos e as trajetórias vão além dos saberes gerados a partir da memória, dos costumes e da cultura letrada, oral e audiovisual. De acordo com Leal (1986, p.48), “a repetição contínua estabelece convenções e mobiliza afetos, emoções e atitudes”, pois é na experiência concreta que os significados são gerados e através das vivências ocorre sua apropriação. Assim, os usos das mídias e a repetição das práticas no cotidiano dos participantes antes da CCXP faziam com que eles entrassem em contato com as narrativas da cultura pop, conhecessem seus elementos e desenvolvessem por eles os afetos que antecederiam o evento. Conhecimento e afetos prévios constituía, assim, uma anterioridade afetiva que influenciava diretamente seu envolvimento com o evento.

Conforme identificado ao longo da observação participante e das entrevistas, muitos desses afetos ultrapassavam o tempo e uniam gerações. As referências encontradas na CCXP faziam alusão às narrativas lidas, assistidas e jogadas durante a infância dos participantes e do pesquisador. Ao nos depararmos com personagens e elementos dessas histórias, tínhamos lembranças dessa fase. Como diversos momentos de nossas vidas se confundiam com a dos produtos midiáticos oriundos da cultura pop, as referências encontradas no evento geravam memórias afetivas coletivas, trazendo à tona um repertório de experiências e de significados, que representavam “histórias de amor” e “de paixão” entre nós, participantes da CCXP, e os elementos encontrados durante suas atividades e atrações.

É importante destacar que esses elementos faziam parte do nosso imaginário. Segundo Durand (2011), o imaginário é o lugar onde estão todas as imagens possíveis construídas e significadas através da cultura. Nele, elas

são mais que representações, pois atuam como veículos de significado e, como tal, carregam ideias, valores e emoções (ROCHA, 2016) e, durante o evento, construía uma atmosfera em que os participantes e eu mergulhámos. Quanto maior era a anterioridade afetiva, maior essa imersão, pois mais envolvidos estávamos no acordo tácito de suspensão voluntária da descrença.

A suspensão voluntária da descrença é a suspensão da capacidade crítica diante do apelo imersivo de um universo ficcional (COLERIDGE, 2004). Consiste, portanto, em adiar o processo habitual de incredulidade em relação a qualquer criação de ficção (SARDO, 2012). Conforme abordado por Fragoso (2014), há nela a capacidade de se abstrair as rupturas entre o mundo real e o ficcional, possibilitando estar concomitantemente dentro e fora da ficção. Na CCXP, acreditávamos estar na presença de elementos de narrativas que marcaram época. Em suas entrevistas, Gustavo e Alex não se referiam à réplica do furgão do Scooby Doo, mas à “Máquina de Mistério” e Bruno não falou sobre o ator Edgard Vivar, mas do “Senhor Barriga”.

Contudo, os elementos narrativos que constroem o imaginário eram reconhecidos pelos participantes simultaneamente, o que demonstra que ele era coletivo. Segundo Maffesoli (2001, p.76), o imaginário coletivo consiste em “uma fonte comum de emoções, de lembranças, de afetos e de estilos de vida, que atua como cimento social.”. Para o autor, ele é responsável por estabelecer um vínculo entre os integrantes de um grupo e o seu entorno e, na CCXP, concatenava os significados e toda a emoção que as referências geravam em nós desde a infância, construindo uma atmosfera em que mergulhámos ao longo das atividades e atrações promovidas.

Como havia na CCXP um comum responsável por vincular comportamentos e afetos, essa imersão era conjunta, fazendo com que a suspensão voluntária da descrença fosse coletiva e possibilitasse que deslocássemos os sentidos e degustássemos todas as emoções e sensações relacionadas às memórias afetivas que surgiam a partir das referências identificadas. Isso pôde ser percebido em 2014, quando todos fizeram o juramento dos Goonies junto de Sean Astin, ou quando, em 2016, todos responderam à saudação “vida longa e próspera” de Jornada nas Estrelas feita por Adam Nimoy.

Assim, a característica da CCXP responsável por fazer com que os participantes e eu consumíssemos experiências nostálgicas ao longo de suas atividades e atrações consistia na sua capacidade de fazer referências aos elementos das narrativas que mais afetos produziam em nós.

Considerações finais

A etnografia demonstrou que as atividades e atrações promovidas pela CCXP geravam experiências nos participantes e no pesquisador que evocavam memórias relacionadas principalmente com a infância. Ao nos remeter a essa época de nossas vidas, o evento fazia com vivenciássemos experiências nostálgicas.

A partir da observação participante e das entrevistas identifiquei que o consumo dessas experiências era maior quanto maior fosse a anterioridade afetiva produzida pelo evento. Segundo Pereira, Siciliano e Rocha (2015), a fruição das experiências somente pode ser consumida a partir da identificação da complementaridade fidedigna de elementos responsáveis por materializá-la. Dessa forma, quanto mais referências às narrativas oriundas das mídias que marcaram a infância dos participantes e do pesquisador eram por nós reconhecidas, mais afeto era gerado durante a comic con, maior era nosso envolvimento, mais imersos ficávamos no evento e maior a intensidade da fruição consumida. A CCXP se destaca, portanto, pois é capaz de fazer as referências que melhor ativavam nossa anterioridade afetiva.

Bibliografia

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- CAIAFA, Janice. **Aventura das cidades: ensaios e etnografias**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.
- CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. 2002.
- COLERIDGE, Samuel T. **Biographia Literaria**. EBook #6081, Project Gutenberg, Release date Julho de 2004, Última atualização Janeiro de 2013. Disponível em <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081>. Acesso em 21.04.2023
- COSTA, Carolina B. Prática de Cosplay no Rio Grande do Sul: performance, ritual e sociabilidade. In: REBLIN, Iuri A.; SILVA, Rubem M.B.; ALMEIDA, Paulo F.T. (Org.). **Vamos falar sobre cultura pop**. Leopoldina: Aspas, 2017.
- DAVIS, Fred. **Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia**. New York: Free Press, 1979.
- DURAND, Gilbert. **O imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Difel, 2011.
- FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galaxia**, n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/16692/15740>. Acesso em 17.set.2022
- FOOTE-WHYTE, W. Sociedade de esquina: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada. Tradução de Maria Lucia de Oliveira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- INGOLD, T. That's enough about ethnography!. **HAU: Journal of Ethnographic Theory**. 2014, v.4, n.1. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.14318/hau4.1.021>. Acesso em: 01.05.2024
- KEIGHTLEY, Emily; PICKERING, Michael. **The Mnemonic Imagination: Remembering as Creative Practice**. Palgrave Macmillan Memory Studies. 2012.

LAPLANTINE, F. **A Descrição Etnográfica**. São Paulo: Terceira Margem, 2004.

LEAL, Ondina. F. **A leitura social da novela das oito**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1986.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense, 2001.

MAGNANI, J. G. C. **Festa no Pedaco**. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1984.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Ed.UFRJ, 2003.

NIEMEYER, Katherine. **Media and Nostalgia**: yearning for the past, present and future. Palgrave Macmillan. 2014.

PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos** (UFRGS. Impresso), v. 20, 2014.

PEREIRA, Cláudia; SICILIANO, Tatiana; ROCHA, Everardo. "Consumo de experiência" e "experiência de consumo": Uma discussão conceitual. **LOGOS**. v.22, n. 02, 2015.

ROCHA, Gilmar. A imaginação e a cultura. **Teoria e Cultura**, v. 11 n. 2 jul/dez. 2016.

SARDO, Delfim. **O Exercício Experimental da Liberdade. Sobrevivência, Protocolo e Suspensão da Descrença**: Medium e Transcendentais da Arte Contemporânea. 2012. 456 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arte Contemporânea, Colégio das Artes, Universidade de Coimbra, 2012. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/29784> Acesso em: 12/12/2020

SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum**: notas sobre o método comunicacional. 1ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes; 2014.

Recebido em: 08-11-2023

Aceito em: 07-05-2024